

Todos

Personaje / clase	Nombre de la habilidad	Antes de la corrección	Después de la corrección
Todos	Capacidad de adaptación		El nivel máximo de Capacidad de adaptación se ha modificado del 55 % al 60 %.
Todos	Polarización: aumento del impacto/daño recibido		El nivel máximo de Polarización: aumento del impacto/daño recibido se ha modificado del 55 % al 60 %.
Todos	Sinergia de grupo		Los potenciadores y penalizadores de sinergia de grupo de Dios Aer, Suria, Mente maestra, Demersio, Florere, Alma radiante, Nyx Pieta y Avaritia ya no pueden acumularse. Reduce el daño recibido. Más velocidad de ataque Aumenta el ataque y el ataque mágico Aumenta la velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades. Más daño de todas las habilidades. Disminuye la defensa / defensa mágica Inmunidad y resolución de penalizador Regeneración de PV/PM por s
Título	Dogma	Capacidad de adaptación: +5 % (máx. +60 %) Ignorar defensa del enemigo: +5 % Ignorar defensa mágica del enemigo: +5 % Al utilizar habilidades de tenacidad: -20 % de tiempo de espera para todas las habilidades de tenacidad (tiempo de espera para	Adaptabilidad primordial se aplica también sin el requisito de potenciador. Capacidad de adaptación: +5 % (máx. +60 %) Ignorar defensa del enemigo: +5 % Ignorar defensa mágica del enemigo: +5 % Al utilizar habilidades de tenacidad: -20 % de tiempo de espera para todas las habilidades de tenacidad (tiempo de espera para reactivación:

		reactivación: 30 s). Al utilizar habilidades de fuerza: -20 % de tiempo de espera para todas las habilidades de fuerza (tiempo de espera para reactivación: 30 s). Al utilizar habilidades de trascendencia: -20 % de tiempo de espera para todas las habilidades de trascendencia (tiempo de espera para reactivación: 30 s). Consume cada 30 s 1 Esencia de Éldrit y otorga 'Ojo de la profecía' (el potenciador termina cuando ya no queden Esencias de Éldrit en el inventario). Ojo de la profecía - potenciador - Daño de habilidad especial activa: +25 % Los aliados de tu entorno reciben el potenciador Sospecha (al eliminarse el título se elimina el potenciador). Sospecha - potenciador - Consumo de PM: -5 % Cuando los potenciadores Ojo de la profecía y Sospecha se	30 s). Al utilizar habilidades de fuerza: - 20 % de tiempo de espera para todas las habilidades de fuerza (tiempo de espera para reactivación: 30 s). Al utilizar habilidades de trascendencia: -20 % de tiempo de espera para todas las habilidades de trascendencia (tiempo de espera para reactivación: 30 s). Consume cada 30 s 1 Esencia de Éldrit y otorga 'Ojo de la profecía' (el potenciador termina cuando ya no queden Esencias de Éldrit en el inventario). Ojo de la profecía - potenciador - Daño de habilidad especial activa: +25 % Los aliados de tu entorno reciben el potenciador Sospecha (al eliminarse el título se elimina el potenciador). Sospecha - potenciador - Consumo de PM: -5 % Adaptabilidad primordial +5 % (no se ve influido por la limitación de atributos de la capacidad de adaptación).
--	--	--	---

		aplican a la vez, se otorga el potenciador Profecía falsificada (al eliminarse el título se elimina el potenciador). Profecía falsificada - potenciador Adaptabilidad primordial +5 % (no se ve influido por la limitación de atributos de la capacidad de adaptación).	
Potenciador de un solo jugador	Combatiente en solitario [Poder del asistente]	Daño de todas las habilidades: +40 %	Daño de todas las habilidades: +60 %
Potenciador de un solo jugador	Combatiente en solitario [Valor del líder]	Regeneración de PM por segundo: +30	Regeneración de PM por segundo: +50

Elsword

Personaje / clase	Nombre de la habilidad	Antes de la corrección	Después de la corrección
Caballero de la espada	Destrozar armadura	[Escenario] Puñetazo: 980% del ataque Rotura de la armadura: defensa del enemigo -30 % Duración: 7 s [JcJ] Golpe violento 245% de ataque Rotura de la armadura: defensa del enemigo -20 % Duración: 7 s	Disminuye la defensa mágica. [Escenario] Golpe fuerte: 980 % del ataque Rotura de la armadura: defensa / defensa mágica: -12 % Duración: 7 s [JcJ]

			Golpe fuerte: 245 % del ataque Rotura de la armadura: defensa / defensa mágica: - 6 % Duración: 7 s
Caballero de la espada	Caballero	Nv.4 [Escenario] Ataque: +15 % Daño de todas las habilidades: +10 % Obtención de PM por impacto: +10 % [JcJ] Ataque: +6 % Daño de todas las habilidades: +5 % Obtención de PM por impacto: +5 %	Nv.4 [Escenario] Ataque: +15 % Daño de todas las habilidades: +15 % Obtención de PM por impacto: +10 % [JcJ] Ataque: +6 % Daño de todas las habilidades: +7.5 % Obtención de PM por impacto: +5 %
Gran caballero	Gran cruz	Conduces energía de la espada sobre la superficie de la tierra creando así a tu alrededor explosiones. Si mantienes la tecla de habilidad pulsada es posible recargar, a través de la que el alcance y el daño de las explosiones aumentan. Gran cruz - Permite cargar con un consumo de 25 PM por cada 0,2 s (consumo máximo: 50 PM) - Por cada carga, aumenta el alcance en un 50 % y el daño, en un 25 %. - El enemigo impactado recibe el penalizador Reducción.	El daño sufrido por ataques mágicos aumenta cuando se está bajo el efecto de Reducción. Conduces energía de la espada sobre la superficie de la tierra creando así a tu alrededor explosiones. Si mantienes la tecla de habilidad pulsada es posible recargar, a través de la que el alcance y el daño de las explosiones aumentan.

		Reducción - Daño recibido por ataques: +12 % (JcJ +6 %) - Duración: 10 s Habilidad de destrucción - Como espadachín de la destrucción, tu ataque aumenta.	Gran cruz - Permite cargar con un consumo de 25 PM por cada 0,2 s (consumo máximo: 50 PM) - Por cada carga, aumenta el alcance en un 50 % y el daño, en un 25 %. - El enemigo impactado recibe el penalizador Reducción. Reducción - Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +12 % (JcJ +6 %) - Duración: 10 s Habilidad de destrucción - Como espadachín de la destrucción, tu ataque aumenta.
Gran caballero	Ahora más que nunca	Cada vez que utilizas una habilidad con el efecto de Camino de la espada, aumenta tu ataque. [Escenario] Ataque: +2 % (acumulable un máx. de 10 veces) Duración: 20 s (al terminarse se pierden 5 acumulaciones). [JcJ]	Se reduce la velocidad del tiempo de espera de las habilidades especiales activas. - Cada vez que utilizas una habilidad con el efecto de Camino de la espada, aumentan tu ataque y la velocidad de tiempo de espera de las habilidades especiales activas. [Escenario] Ataque: +2 % (acumulable un máx. de 10 veces) Duración: 20 s (al terminarse se

		Ataque: +0,2 % (acumulable un máx. de 10 veces) Duración: 20 s (al terminarse se pierden 5 acumulaciones).	pierden 5 acumulaciones). Aceleración del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +50 % Duración: 5 s [JcJ] Ataque: +0,2 % (acumulable un máx. de 10 veces) Duración: 20 s (al terminarse se pierden 5 acumulaciones). Aceleración del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +25 % Duración: 5 s
Caballero real	[Cambio] Destrozar armadura	[Escenario] Golpe fuerte: 1175 % del ataque Rotura de la armadura: defensa del enemigo -50% Duración: 7 s Potencia de ataque del enemigo impactado: +12 % Duración: 14 s [JcJ] Golpe fuerte: 293 % del ataque Rotura de la armadura: defensa del enemigo -33 % Duración: 7 s Potencia de ataque del enemigo impactado: +12 % Duración: 14 s	Disminuye la defensa mágica. [Escenario] Golpe fuerte: 1175 % del ataque Rotura de la armadura: defensa / defensa mágica: -20 % Duración: 7 s Potencia de ataque del enemigo impactado: +12 % Duración: 14 s [JcJ] Golpe fuerte: 293 % del ataque Rotura de la armadura: defensa / defensa mágica: -10 % Duración: 7 s Potencia de ataque del

			enemigo impactado: +12 % Duración: 14 s
Caballero mago	Cadenas mágicas	Nv.4 [Escenario] Probabilidad de activación: +50 % Ataque mágico: +10 % Defensa mágica: -20 % Duración: 10 s [JcJ] Probabilidad de activación: +50 % Ataque mágico: +5 % Defensa mágica: -20 % Duración: 10 s	- Se ha añadido reducción de la defensa. Nv.4 [Escenario] Probabilidad de activación: +50 % Ataque mágico: +10 % Defensa/defensa mágica: -20 % Duración: 10 s [JcJ] Probabilidad de activación: +50 % Ataque mágico: +5 % Defensa / defensa mágica: -10 % Duración: 10 s
Caballero rúnico	Maestro de las runas	Nv.4 [Escenario] Daño de habilidad: +10 % Tamaño de la runa: +53 % Duración de runas (alcance): +27 % [JcJ] Daño de habilidad: +10 % Tamaño de la runa: +53 % Duración de runas (alcance): +27 %	Nv.4 [Escenario] Daño de habilidad: +18 % Tamaño de la runa: +53 % Duración de runas (alcance): +27 % [JcJ] Daño de habilidad: +9 % Tamaño de la runa: +53 % Duración de runas (alcance): +27 %
Caballero rúnico	Campo de runas	Lanzas la Espada rúnica al suelo y creas un campo de runas. Los enemigos dentro del campo de runas quedan marcados con un	Se elimina el aumento del ataque mágico.

		sello de runas que hace que reciban más daño mágico de tus aliados. Aumenta el ataque mágico de todos los compañeros dentro del campo de runas. Habilidad de vitalidad - Como espadachín de la vitalidad disminuye el consumo de PM y aumenta la obtención de PM. [Escenario] Crear campo: 4257 % del ataque mágico Ataque mágico: +15 % Daño mágico: +10 % Duración: 10 s Duración del potenciador: 10 s [JcJ] Crear campo: 1711 % del ataque mágico Ataque mágico: +6 % Daño mágico: +2 % Duración: 10 s Duración del potenciador: 10 s	Si un objetivo tiene un Sello de runas, el daño sufrido por ataques aumenta. Lanzas la Espada rúnica al suelo y creas un campo de runas. Los enemigos dentro del Campo de runas quedan marcados con un sello de runas que hace que reciban más daño de ataques / ataques mágicos. Habilidad de vitalidad - Como espadachín de la vitalidad disminuye el consumo de PM y aumenta la obtención de PM. [Escenario] Crear campo: 4257 % del ataque mágico Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +12 % Duración: 10 s Duración del potenciador: 10 s [JcJ] Crear campo: 1711 % del ataque mágico Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +6 %
--	--	---	--

			Duración: 10 s Duración del potenciador: 10 s
Caballero protector	Caída de espada	[Escenario] Cada espada: 661 % del ataque reiteradamente [JcJ] Cada espada: 226 % del ataque reiteradamente	[Escenario] Cada espada: 595 % del ataque reiteradamente [JcJ] Cada espada: 203 % del ataque reiteradamente
Inmortal	[Cambio] Perseguidor de Corlunga	Invocas incontables Corlungas que atraviesan a los enemigos y ejecutan combos de ataque increíbles. En el campo de Corlunga, la velocidad del tiempo de espera de habilidades especiales activas y la velocidad de desplazamiento de ti y de tus aliados aumentan. Habilidad de vitalidad - Como espadachín de la vitalidad disminuye el consumo de PM y aumenta la obtención de PM. [Escenario] Espadazo: 56 % del ataque reiteradamente Fuerza infinita - Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +30 % - Velocidad de desplazamiento: +30 % - Duración: 10 s [JcJ] Espadas: 12% del ataque reiteradamente Fuerza infinita	La aceleración del tiempo de espera se aplica solo al propio jugador. Invocas incontables Corlungas que atraviesan a los enemigos y ejecutan combos de ataque increíbles. En el campo de Corlunga, la velocidad del tiempo de espera de tus habilidades especiales activas y la velocidad de desplazamiento de tus aliados aumentan. Habilidad de vitalidad - Como espadachín de la vitalidad disminuye el consumo de PM y aumenta la obtención de PM. [Escenario] Espadazo: 56 % del ataque reiteradamente

		- Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +15 % - Velocidad de desplazamiento: +30 % - Duración: 5 s	Fuerza infinita Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +30 % - Velocidad de desplazamiento: +30 % - Duración: 10 s [JcJ] Espadas: 12% del ataque reiteradamente Fuerza infinita Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +15 % - Velocidad de desplazamiento: +30 % - Duración: 5 s
Inmortal	Maestro de combate	[Escenario] Daño de habilidades de Corlunga: +27 % Al sufrir impactos de habilidades de Corlunga se activa el penalizador Herida profunda. - Velocidad de desplazamiento: - 50 % - Daño recibido por ataques: +22 % - Duración: 10 s [JcJ] Daño de habilidades de Corlunga: +13,5 % Al sufrir impactos de habilidades de Corlunga se activa el penalizador Herida profunda.	Aumenta el daño recibido por ataques mágicos con Herida profunda. [Escenario] Daño de habilidades de Corlunga: +27 % Al sufrir impactos de habilidades de Corlunga se activa el penalizador Herida profunda. - Velocidad de desplazamiento: -50 %

		- Velocidad de desplazamiento: - 50 % - Daño recibido por ataques: +11 % - Duración: 10 s	- Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +20 % - Duración: 10 s [JcJ] Daño de habilidades de Corlunga: +13,5 % Al sufrir impactos de habilidades de Corlunga se activa el penalizador Herida profunda. - Velocidad de desplazamiento: -50 % - Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +10 % - Duración: 10 s
Caballero templario	Ambición	Nv.4 Te notas más fuerte, pero aún no es suficiente. ¡Tienes que fortalecerte aún más! Las habilidades de Resonancia: Vitalidad aumentan todos los valores de defensa y las habilidades de Resonancia: Destrucción aumentan los daños de habilidades especiales activas. Se pueden utilizar 'Resonancia: Rotación del EL' o 'Resonancia: Ira del EL'. Resonancia: Rotación del EL - Se activa cuando se usa una habilidad de fuerza con el efecto de vitalidad en potenciadores de poder. - La energía del EL se dispara hacia delante. Reduce el tiempo de espera	Con Resonancia: Ira del EL se reduce la defensa. Nv.4 Te notas más fuerte, pero aún no es suficiente. ¡Tienes que fortalecerte aún más! Las habilidades de Resonancia: Vitalidad aumentan todos los valores de defensa y las habilidades de Resonancia: Destrucción aumentan los daños de habilidades especiales activas. Se pueden utilizar 'Resonancia: Rotación del EL' o 'Resonancia: Ira del EL'. Resonancia: Rotación del EL

		de habilidades especiales activas. Resonancia: Ira del EL - Se activa cuando se usa una habilidad de fuerza con el efecto de destrucción en potenciadores de poder. - Los fragmentos del EL caen hacia abajo y causan daños. Se reduce la defensa / defensa mágica de los enemigos impactados. [Escenario] Defensa/defensa mágica: +5 % (acumulable un máx. de 4 veces) Duración: 20 s Daño de habilidades especiales activas: +5 % (acumulable un máx. de 4 veces) Duración: 20 s Rotación del EL Energía del EL: 101 % del ataque mágico reiteradamente Aceleración del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +50 % Duración: 5 s Ira del EL Fragmentos del EL: 268 % del ataque mágico reiteradamente Defensa mágica: -15 % Duración: 10 s [JCJ] Defensa/defensa mágica: +2,5 % (acumulable un máx. de 4 veces) Duración: 20 s Daño de habilidades especiales activas: +2,5 % (acumulable un máx. de 4 veces) Duración: 20 s Rotación del EL Energía del EL: 39 % del ataque mágico reiteradamente	- Se activa cuando se usa una habilidad de fuerza con el efecto de vitalidad en potenciadores de poder. - La energía del EL se dispara hacia delante. Reduce el tiempo de espera de habilidades especiales activas. Resonancia: Ira del EL - Se activa cuando se usa una habilidad de fuerza con el efecto de destrucción en potenciadores de poder. - Los fragmentos del EL caen hacia abajo y causan daños. Se reduce la defensa / defensa mágica de los enemigos impactados. [Escenario] Defensa/defensa mágica: +5 % (acumulable un máx. de 4 veces) Duración: 20 s Daño de habilidades especiales activas: +5 % (acumulable un máx. de 4 veces) Duración: 20 s Rotación del EL Energía del EL: 101 % del ataque mágico reiteradamente Aceleración del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +50 %
--	--	--	---

		Aceleración del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +50 % Duración: 5 s Ira del EL Fragmentos del EL: 107 % del ataque mágico reiteradamente Defensa mágica: -7,5 % Duración: 10 s	Duración: 5 s Ira del EL Fragmentos del EL: 268 % del ataque mágico reiteradamente Defensa / defensa mágica: -15 % Duración: 10 s [JcJ] Defensa/defensa mágica: +2,5 % (acumulable un máx. de 4 veces) Duración: 20 s Daño de habilidades especiales activas: +2,5 % (acumulable un máx. de 4 veces) Duración: 20 s Rotación del EL Energía del EL: 39 % del ataque mágico reiteradamente Aceleración del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +50 % Duración: 5 s Ira del EL Fragmentos del EL: 107 % del ataque mágico reiteradamente Defensa / defensa mágica: -7,5 % Duración: 10 s
Caballero templario	Grieta divina	La energía del EL envuelve una lanza de purificación que se dispara hacia delante. Los enemigos en los que impacte Lanza de la depuración sufren durante cierto tiempo mayores daños por ataques	Aumenta de forma adicional los daños recibidos en ataques.

		mágicos. (También se puede usar durante el salto). Habilidad de vitalidad - Como espadachín de la vitalidad disminuye el consumo de PM y aumenta la obtención de PM. [Escenario] Lanza de la depuración: 974 % del ataque mágico reiteradamente Energía del EL: 1248 % del ataque mágico reiteradamente Daño recibido por ataques mágicos: +16 % Duración: 10 s [JcJ] Lanza de la depuración: 371 % del ataque mágico reiteradamente Energía del EL: 475 % del ataque mágico reiteradamente Daño recibido por ataques mágicos: +8 % Duración: 10 s	La energía del EL envuelve una lanza de purificación que se dispara hacia delante. Los enemigos en los que impacte Lanza de la depuración sufren durante cierto tiempo mayores daños por ataques / ataques mágicos. (También se puede usar durante el salto). Habilidad de vitalidad - Como espadachín de la vitalidad disminuye el consumo de PM y aumenta la obtención de PM. [Escenario] Lanza de la depuración: 974 % del ataque mágico reiteradamente Energía del EL: 1248 % del ataque mágico reiteradamente Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +12 % Duración: 10 s [JcJ] Lanza de la depuración: 371 % del ataque mágico reiteradamente Energía del EL: 475 % del ataque mágico reiteradamente Daño recibido por ataques /
--	--	--	---

			ataques mágicos: +6 % Duración: 10 s
Archicaballero	Destino	[Escenario] Resonancia: Persecución del EL - Duración de la ralentización del enemigo: 8 s Resonancia: Advertencia del EL - Duración de la Hemorragia: 8 s Resonancia: Rotación del EL - Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -70 % Resonancia: Ira del EL - Defensa mágica de los enemigos impactados: -20 % Resonancia: Honor del EL - La reducción del daño recibido se aplica también a miembros del grupo Resonancia: Juicio del EL - Daños totales: +10 % Duración de Destino: 20 s (durante los cuales no recibirás acumulaciones de Llamada del destino). [JcJ] Resonancia: Persecución del EL - Duración de la ralentización del enemigo: 8 s Resonancia: Advertencia del EL - Duración de la Hemorragia: 8 s Resonancia: Rotación del EL - Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -70 % Resonancia: Ira del EL - Defensa mágica de los enemigos impactados: -10 % Resonancia: Honor del EL - La reducción del daño recibido se aplica también a miembros del grupo Resonancia: Juicio del EL - Daño total: +5 %	[Escenario] Resonancia: Persecución del EL - Duración de la ralentización del enemigo: 8 s Resonancia: Advertencia del EL - Duración de la Hemorragia: 8 s Resonancia: Rotación del EL - Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -70 % Resonancia: Ira del EL - Defensa / defensa mágica: -20 % Resonancia: Honor del EL - La reducción del daño recibido se aplica también a miembros del grupo Resonancia: Juicio del EL - Daño total: +15 % Duración de Destino: 20 s (durante los cuales no recibirás acumulaciones de Llamada del destino). [JcJ] Resonancia: Persecución del EL - Duración de la ralentización del enemigo: 8 s Resonancia: Advertencia del EL - Duración de la Hemorragia: 8 s Resonancia: Rotación del EL - Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -70 % Resonancia: Ira del EL - Defensa / defensa mágica: -10 % Resonancia: Honor del EL - La reducción del daño recibido se aplica también a miembros del grupo Resonancia: Juicio del EL - Daño total: +7,5 % Duración de Destino: 20 s (durante los cuales no recibirás

		Duración de Destino: 20 s (durante los cuales no recibirás acumulaciones de Llamada del destino).	acumulaciones de Llamada del destino).
Archicaballero	[Cambio] Grieta divina	Golpeas hacia delante con la Lanza de la depuración, reforzada con la energía del EL, y atraes hacia ti a los enemigos impactados. Los enemigos en los que impacte Lanza de la depuración sufren durante cierto tiempo mayores daños por ataques mágicos. Habilidad de vitalidad - Como espadachín de la vitalidad disminuye el consumo de PM y aumenta la obtención de PM. [Escenario] Lanza de la depuración: 416 % del ataque mágico reiteradamente Energía del EL: 1181 % del ataque mágico reiteradamente Daño recibido por ataques mágicos: +16 % Duración: 10 s [JcJ] Lanza de la depuración: 151 % del ataque mágico reiteradamente Energía del EL: 426 % del ataque mágico reiteradamente Daño recibido por ataques mágicos: +8 % Duración: 10 s	Aumenta de forma adicional los daños recibidos en ataques. Golpeas hacia delante con la Lanza de la depuración, reforzada con la energía del EL, y atraes hacia ti a los enemigos impactados. Los enemigos en los que impacte Lanza de la depuración sufren durante cierto tiempo mayores daños por ataques / ataques mágicos. Habilidad de vitalidad - Como espadachín de la vitalidad disminuye el consumo de PM y aumenta la obtención de PM. [Escenario] Lanza de la depuración: 416 % del ataque mágico reiteradamente Energía del EL: 1181 % del ataque mágico reiteradamente Daño recibido por ataques /

			ataques mágicos: +12 % Duración: 10 s [JcJ] Lanza de la depuración: 151 % del ataque mágico reiteradamente Energía del EL: 426 % del ataque mágico reiteradamente Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +6 % Duración: 10 s
--	--	--	---

Aisha

Personaje / clase	Nombre de la habilidad	Antes de la corrección	Después de la corrección
Maga suprema	Emblema de sabiduría	Recibes un emblema especial que aumenta tu ataque y el de todos los miembros del grupo dentro del alcance durante un periodo determinado. [Escenario] Ataque mágico: +25 % Duración: 30 s [JcJ] Ataque mágico: +10 % Duración: 15 s	El ataque aumenta. Recibes un emblema especial que aumenta tu ataque y el de todos los miembros del grupo dentro del alcance durante un periodo determinado. [Escenario] - Ataque / ataque mágico: +20 % Duración: 30 s [JcJ] - Ataque / ataque mágico:

			+8 % Duración: 15 s
Maestra de los elementos	Armonía de los elementos	Nv.4 [Escenario] Resistencias: +50 (duración: 20 s) Ataque mágico: +4 % (duración: 20 s) Obtención de PM: +10 % [JcJ] Resistencias: +50 (duración: 20 s) Ataque mágico: +2 % (duración: 20 s) Obtención de PM: +5 %	Nv.4 [Escenario] Resistencias: +50 (duración: 20 s) Ataque mágico: +5 % (duración: 20 s) Obtención de PM: +10 % [JcJ] Resistencias: +50 (duración: 20 s) Ataque mágico: +2,5 % (duración: 20 s) Obtención de PM: +5 %
Maga ocultista	Emblema de aceleración	[Escenario] Ataque: +15 % Ataque mágico: +15 % Aceleración espacial - Velocidad de ataque: +10 % - Potencia de salto: +10 % - Velocidad de desplazamiento: +10 % Duración: 30 s [JcJ] Ataque: +7,5 % Ataque mágico: +7,5 % Aceleración espacial - Velocidad de ataque: +10 % - Potencia de salto: +10 % - Velocidad de desplazamiento: +10 % Duración: 15 s	[Escenario] Ataque / ataque mágico: +12 % Aceleración espacial - Velocidad de ataque: +10 % - Potencia de salto: +10 % - Velocidad de desplazamiento: +10 % Duración: 30 s [JcJ] Ataque / ataque mágico: +6 % Aceleración espacial - Velocidad de ataque: +10 % - Potencia de salto: +10 % - Velocidad de desplazamiento: +10 % Duración: 15 s
Princesa de las almas	Sombra del dios demonio	Invocas a un Trasgo que se pega al primer contrincante que toca y reduce su defensa mágica un 20 % por s durante 5 s.	- Se ha añadido reducción de la defensa.

		(Puedes desplazar el Trasgo hacia delante pulsando varias veces las teclas de flecha izquierda y derecha).	Invocas a un Trasgo que se pega al primer contrincante que toca y reduce su defensa mágica un 15 % por s durante 5 s. (Puedes desplazar los Dioses demonio hacia delante pulsando varias veces las teclas de flecha izquierda y derecha).
Maga de Oz	[Cambio] Sombra del dios demonio	Invocas 3 Dioses demonio. Vuelan en abanico, se fijan al primer adversario que tocan y reducen su defensa mágica un 30 % por s durante 5 s. (Puedes desplazar el Trasgo hacia delante pulsando varias veces las teclas de flecha izquierda y derecha).	- Se ha añadido reducción de la defensa. Invocas 3 Dioses demonio. Vuelan en abanico, se fijan al primer adversario que tocan y reducen su defensa mágica un 20% por s durante 5 s. (Puedes desplazar los Dioses demonio hacia delante pulsando varias veces las teclas de flecha izquierda y derecha).

Maga de Oz	Sueño de Oz	Cuando utilizas una habilidad en la que reside el poder de un Dios demonio, se reduce el tiempo de espera de todas las habilidades especiales activas. Se refuerza las habilidades de penalización de las habilidades de la oscuridad. Habilidades en las que habita el poder de un Dios demonio: Sombra del dios demonio, Aliento fantasma, Caída a los infiernos, Sombra del dios demonio - Millones, Campo de despeñadero, [Cambio] Golpe relámpago: Ósmosis y [Cambio] Tornado: Barján [Escenario] Tiempo de espera: -15 % (excepto hiperhabilidades y habilidades de compañero) Envejecimiento: velocidad de ataque/desplazamiento: -40 %, todos los ataques: -20 %, bonificación al daño: -100 % Sombra del Dios demonio: defensa mágica: -30 % Aliento fantasma: consumo de PM por s: -5 (duración 7 s), todas las resistencias: -150 [JcJ] Tiempo de espera: -15 % (excepto hiperhabilidades y habilidades de compañero) Envejecimiento: velocidad de ataque/desplazamiento: -40 %, todos los ataques: -20 %, bonificación al daño: -100 % Sombra del Dios demonio: defensa mágica: -30 % Aliento fantasma: consumo de PM	A los penalizadores reforzados por los planes del Dios demonio se les suma una reducción de la defensa. Cuando utilizas una habilidad en la que reside el poder de un Dios demonio, se reduce el tiempo de espera de todas las habilidades especiales activas. Se refuerza las habilidades de penalización de las habilidades de la oscuridad. Habilidades en las que habita el poder de un Dios demonio: Sombra del dios demonio, Aliento fantasma, Caída a los infiernos, Sombra del dios demonio - Millones, Campo de despeñadero, [Cambio] Golpe relámpago: Ósmosis y [Cambio] Tornado: Barján [Escenario] Tiempo de espera: -15 % (excepto hiperhabilidades y habilidades de compañero) Envejecimiento: velocidad de ataque/desplazamiento: -40 %, todos los ataques: -20 %, bonificación al daño: -
------------	-------------	--	--

		por s: -5 (duración 7 s), todas las resistencias: -150	100 % Sombra del Dios demonio: defensa / defensa mágica - 20 % Aliento fantasma: consumo de PM por s: -5 (duración 7 s), todas las resistencias: -150 [JcJ] Tiempo de espera: -15 % (excepto hiperabilidades y habilidades de compañero) Envejecimiento: velocidad de ataque/desplazamiento: - 40 %, todos los ataques: - 20 %, bonificación al daño: - 100 % Sombra del Dios demonio: defensa / defensa mágica - 20 % Aliento fantasma: consumo de PM por s: -5 (duración 7 s), todas las resistencias: -150
Maga de combate	Emblema de fuerza	Te otorga un emblema especial que aumenta tu ataque y el de todos los miembros del grupo dentro del alcance durante un periodo determinado. [Escenario] Ataque: +20 % Duración: 30 s	El ataque aumenta. Recibes un emblema especial que aumenta tu ataque y el de todos los miembros del grupo dentro del alcance durante un periodo determinado. [Escenario] Ataque / ataque mágico: +12 % Duración: 30 s [JcJ]

		[JcJ] Ataque: +10 % Duración: 15 s	Ataque / ataque mágico: +6 % Duración: 15 s
Bruja dimensional	Voluntad liberada: Bruja dimensional	[Escenario] Impacto crítico: +15 % Veneración: +15 % Agotamiento de energía Defensa: -12 % Duración: 10 s Acumulable un máximo de 3 veces Tiempo de espera: 1 s. [JcJ] Impacto crítico: +15 % Veneración: +15 % Agotamiento de energía Defensa: -6 % Duración: 10 s Acumulable un máximo de 3 veces Tiempo de espera: 1 s.	Con el Agotamiento de energía, se reduce la defensa mágica. [Escenario] Impacto crítico: +15 % Veneración: +15 % Agotamiento de energía Defensa / defensa mágica: -7 % Duración: 10 s Acumulable un máximo de 3 veces Tiempo de espera: 1 s. [JcJ] Impacto crítico: +15 % Veneración: +15 % Agotamiento de energía Defensa / defensa mágica: -3,5 % Duración: 10 s Acumulable un máximo de 3 veces Tiempo de espera: 1 s.

Bruja dimensional	Distorsión espacial	Generas un núcleo de energía que perturba el espacio a su paso. Los enemigos dentro del radio de acción se ven atraídos por el núcleo de energía, sufren daños y su valor de K.O. se restaura. A los aliados se les reduce en 0,7 s el tiempo de espera restante de habilidades especiales activas por cada segundo que pasen dentro del radio de acción.	La aceleración del tiempo de espera de habilidades especiales activas se aplica solo al propio jugador. Generas un núcleo de energía que perturba el espacio a su paso. Los enemigos dentro del radio de acción se ven atraídos por el núcleo de energía, sufren daños y su valor de K.O. se restaura. Se reduce en 1 s el tiempo de espera restante de tus habilidades especiales activas por cada segundo que pases dentro del radio de acción.
Bruja dimensional	Cuerpo cargado de energía	Aumentas durante cierto tiempo el flujo de energía en tu cuerpo y refuerzas así tus habilidades físicas. Aumenta el ataque y la obtención de PM, pero también el daño que sufres. [Escenario] Ataque: +15 % Obtención de PM: +20 % Daño recibido: +10 % Duración: 7 s [JcJ] Ataque: +15 % Obtención de PM: +20 % Daño recibido: +10 % Duración: 7 s	El aumento del daño sufrido se sustituye por la reducción del tiempo de espera de las habilidades especiales activas. Aumentas durante cierto tiempo el flujo de energía en tu cuerpo y refuerzas así tus habilidades físicas. Aumenta el ataque y la obtención de PM y acelera el tiempo de espera de las habilidades especiales activas. [Escenario] Ataque: +15 % Obtención de PM: +20 % Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +30 % Duración: 10 s [JcJ] Ataque: +15 % Obtención de PM: +20 % Reducción del tiempo de espera de

			habilidades especiales activas: +30 % Duración: 10 s
Metamorfia	Maquillaje mágico	[Escenario] Refuerzo de la capacidad de metamorfosis del Maquillaje mágico Daño recibido: -20 % Daño de habilidad especial activa: +15 % PM máx. con Metamorfosis: +50 Consumo de PM al usar maquillaje mágico en potenciador de poder: -50 % Tiempo de espera de todas las habilidades durante potenciador de poder: -30 % (excepto hiperhabilidades y habilidades de compañero) [JcJ] Refuerzo de la capacidad de metamorfosis del Maquillaje mágico Daño recibido: -10 % Daño de habilidad especial activa: +15 % PM máx. con Metamorfosis: +50 Consumo de PM al usar maquillaje mágico en potenciador de poder: -50 % Tiempo de espera de todas las habilidades durante potenciador de poder: -30 % (excepto hiperhabilidades y habilidades de compañero)	[Escenario] Refuerzo de la capacidad de metamorfosis del Maquillaje mágico Daño recibido: -20 % Daño de habilidad especial activa: +30 % PM máx. con Metamorfosis: +50 Consumo de PM al usar maquillaje mágico en potenciador de poder: -50 % Tiempo de espera de todas las habilidades durante potenciador de poder: -30 % (excepto hiperhabilidades y habilidades de compañero) [JcJ] Refuerzo de la capacidad de metamorfosis del Maquillaje mágico Daño recibido: -10 % Daño de habilidad especial activa: +15 % PM máx. con Metamorfosis: +50 Consumo de PM al usar maquillaje mágico en potenciador de poder: -50 % Tiempo de espera de todas las habilidades durante potenciador de poder: -30 % (excepto hiperhabilidades y habilidades de compañero)

Metamorfia	¿Quieres destrucción?	[Escenario] Daño crítico: +10 % Potencia de ataque: +10 % [JcJ] Daño crítico: +10 % Potencia de ataque: +10 %	[Escenario] Daño crítico: +17 % Ataque: +20 % [JcJ] Daño crítico: +8,5 % Potencia de ataque: +10 %
Maga ingeniosa	Morfipoción	[Escenario] Blanco: Aumenta durante 30 s el daño crítico en un 10 % Azul: aumenta durante 30 s la Regeneración de PM por s en 30 Amarillo: Otorga protección contra K.O. durante 20 s Violeta: confusión durante 2 s [JcJ] Blanco: aumenta durante 5 s el daño crítico en un 5 % Azul: aumenta durante 5 s la Regeneración de PM por s en 3 Amarillo: Otorga protección contra K.O. durante 5 s Violeta: confusión durante 2 s	[Escenario] Blanco: aumenta durante 30 s el daño crítico en un 5 % Azul: aumenta durante 30 s la Regeneración de PM por s en 30 Amarillo: Otorga protección contra K.O. durante 20 s Violeta: confusión durante 2 s [JcJ] Blanco: aumenta durante 5 s el daño crítico en un 2,5 % Azul: aumenta durante 5 s la Regeneración de PM por s en 3 Amarillo: Otorga protección contra K.O. durante 5 s Violeta: confusión durante 2 s
Alquimista mística	Sofisticación	[Escenario] Cristalización: 1407 % del ataque - Defensa / defensa mágica: -20 % - Duración: 25 s [JcJ] Cristalización: 562 % del ataque - Defensa / defensa mágica: -10 % - Duración: 15 s	[Escenario] Cristalización: 1407 % del ataque - Defensa / defensa mágica: -10 % - Duración: 25 s [JcJ] Cristalización: 562 % del ataque - Defensa / defensa mágica: -5 % - Duración: 15 s
Alquimista mística	Acumulación	Nv.4 [Escenario] Daño a enemigos envenenados: +10 % [JcJ] Daño a enemigos envenenados: +5 %	Nv.4 [Escenario] Daño a enemigos envenenados: +5 % [JcJ] Daño a enemigos envenenados: +2,5 %

Alquimista mística	Piedra Filosofal	[Escenario] Ataque/ataque mágico: +10 % - Duración: 15 s Tiempo de espera de acceso rápido: 15 s - Duración: 8 s [JcJ] Ataque/ataque mágico: +10 % - Duración: 15 s	[Escenario] Ataque y ataque mágico: +5 % - Duración: 15 s Tiempo de espera de acceso rápido: 15 s - Duración: 8 s [JcJ] Ataque y ataque mágico: +5 % - Duración: 15 s
Alquimista mística	Vestimenta resplandeciente	Habilidad de Aeris Te rodean unas chispas mágicas. Absorben parte del daño sufrido y envenenan durante 5 s a los enemigos cercanos. [Escenario] Centellas: 324 % del ataque reiteradamente Daño recibido: -20 % Duración: 7 s [JcJ] Centellas: 115 % del ataque reiteradamente Daño recibido: -10 % Duración: 7 s	Se reduce la velocidad del tiempo de espera de las habilidades especiales activas. Habilidad de Aeris Te rodean unas chispas mágicas. Absorben parte del daño sufrido, acelera el tiempo de espera de habilidades especiales activas y envenenan durante 5 s a los enemigos cercanos. [Escenario] Centellas: 324 % del ataque reiteradamente Daño recibido: -20 % Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +60 % Duración: 12 s [JcJ] Centellas: 115 % del ataque reiteradamente Daño recibido: -10 % Reducción del tiempo de espera de habilidades

			especiales activas: +60 % Duración: 12 s
Alquimista mística	[Fuerte] Vestimenta resplandeciente	Habilidad de Aeris Te rodean unas chispas mágicas. Absorben parte del daño sufrido y envenenan durante 5 s a los enemigos cercanos. Refuerza: - Ataque/ataque mágico: +2 % [Escenario] Centellas: 324 % del ataque reiteradamente Daño recibido: -20 % Ataque: +7 % Duración: 7 s [JcJ] Centellas: 115 % del ataque reiteradamente Daño recibido: -10 % Ataque: +7 % Duración: 7 s	Se elimina el aumento del ataque mágico. Se reduce la velocidad del tiempo de espera de las habilidades especiales activas. Habilidad de Aeris Te rodean unas chispas mágicas. Absorben parte del daño sufrido, acelera el tiempo de espera de habilidades especiales activas y envenenan durante 5 s a los enemigos cercanos. Refuerza - Ataque: +15 % [Escenario] Centellas: 324 % del ataque reiteradamente Daño recibido: -20 % Ataque: +15 % Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +60 % Duración: 12 s [JcJ] Centellas: 115 % del ataque reiteradamente Daño recibido: -10 % Ataque: +7,5 % Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +60 % Duración: 12 s

Personaje / clase	Nombre de la habilidad	Antes de la corrección	Después de la corrección
Tiradora de guerra	Patada hacia atrás	Reduces el ataque de tu enemigo mediante una patada en la barriga. La defensa de los enemigos impactados se reduce durante 10 s. (Durante el ataque no te pueden noquear). [Escenario] Patada: 927 % del ataque Defensa / defensa mágica: - 20 % Duración: 10 s [JcJ] Patada: 301 % de ataque Defensa / defensa mágica: - 10 % Duración: 10 s	Reduces el ataque de tu enemigo mediante una patada en la barriga. La defensa de los enemigos impactados se reduce durante 10 s. (Durante el ataque no te pueden noquear). [Escenario] Patada: 927 % del ataque Defensa / defensa mágica: -15 % Duración: 10 s [JcJ] Patada: 301 % de ataque Defensa / defensa mágica: - 7.5 % Duración: 10 s
Corredora del viento	Airelina	Invocas un hada que te llena de su energía. Durante un cierto tiempo, tú y los miembros de tu grupo en las cercanías regeneráis PV, y tanto vuestra potencia de ataque como todas vuestras velocidades aumentan. [Escenario] Regeneración de PM: +5 % PM/s Ataque: +20 % Todas las velocidades: +15 % Duración: 30 s [JcJ]	Aumenta el ataque mágico. Invocas un hada que te llena de su energía. Durante un cierto tiempo, tú y los miembros de tu grupo en las cercanías regeneráis PV, y tanto vuestra potencia de ataque como todas vuestras velocidades aumentan. [Escenario] Regeneración de PM: +5 % PM/s Ataque / ataque mágico: +12 %

		Regeneración de PM: +0,5 % PM/s Ataque: +10 % Todas las velocidades: +10 % Duración: 15 s	Todas las velocidades: +15 % Duración: 30 s [JcJ] Regeneración de PM: +0,5 % PM/s Ataque / ataque mágico: +6 % Todas las velocidades: +10 % Duración: 15 s
Ánemos	Asimilación con la naturaleza	[Escenario] Probabilidad de impacto crítico: +20 % Veneración: +20 % Daño: +15 % Duración - 1 potenciador de poder: 30 s - 2 potenciadores de poder: 60 s - 3 potenciadores de poder: 90 s [JcJ] Probabilidad de impacto crítico: +20 % Veneración: +20 % Daño: +4,8 % Duración - 1 potenciador de poder: 15 s - 2 potenciadores de poder: 30 s - 3 potenciadores de poder: 45 s	[Escenario] Probabilidad de impacto crítico: +20 % Veneración: +20 % Daño: +20 % Duración - 1 potenciador de poder: 30 s - 2 potenciadores de poder: 60 s - 3 potenciadores de poder: 90 s [JcJ] Probabilidad de impacto crítico: +20 % Veneración: +20 % Daño total: +6,4 % Duración - 1 potenciador de poder: 15 s - 2 potenciadores de poder: 30 s - 3 potenciadores de poder: 45 s
Tiradora de caza	Ojo de águila	Nv.4 [Escenario] Ataque mágico: +15 % Alcance de flecha: +55 % Daño de habilidad: +8 % [JcJ] Ataque mágico: +6 % Alcance de flecha: +55 % Daño de habilidad: +8 %	Nv.4 [Escenario] Ataque mágico: +15 % Alcance de flecha: +55 % Daño de habilidad: +13 % [JcJ] Ataque mágico: +6 % Alcance de flecha: +55 % Daño de habilidad: +13 %

Maestra arquera	Estigma mágico	Disparas una flecha mágica que deja un estigma sobre todos los adversarios. Los enemigos impactados sufren durante 10 segundos más daños por ataques mágicos e impactos críticos. [Escenario] Flecha: 1097 % del ataque mágico Daño recibido por ataques mágicos: +5 % Daño sufrido por impacto crítico: +15 % [JcJ] Flecha: 274 % de ataque mágico Daño recibido por ataques mágicos: +5 % Daño sufrido por impacto crítico: +15 %	Aumenta de forma adicional los daños recibidos en ataques. Disparas una flecha mágica que deja un estigma sobre todos los adversarios. Aumentan durante 10 s. los daños infligidos a enemigos en ataques / ataques mágicos e impactos críticos. [Escenario] Flecha: 1097 % del ataque mágico Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +5 % Daño recibido por impacto crítico: +10 % [JcJ] Flecha: 274 % de ataque mágico Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +5 % Daño recibido por impacto crítico: +10 %
--------------------	-------------------	---	--

Aurora	Huella del estigma	[Escenario] Estigma desarrollado Daño recibido por ataques mágicos: +10 % Daño por impacto crítico: +15 % Duración: 10 s Duración adicional: 10 s (No se puede combinar con flecha) (Tiempo de espera: 3 s) [JcJ] Estigma desarrollado Daño recibido por ataques mágicos: +10 % Daño por impacto crítico: +15 % Duración: 10 s Duración adicional: 10 s (No se puede combinar con flecha) (Tiempo de espera: 3 s)	Aumenta de forma adicional los daños recibidos en ataques. [Escenario] Estigma desarrollado Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +10 % Daño recibido por impacto crítico: +10 % Duración: 10 s Duración adicional: 10 s (No se puede combinar con flecha) (Tiempo de espera: 3 s) [JcJ] Estigma desarrollado Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +10 % Daño recibido por impacto crítico: +10 % Duración: 10 s Duración adicional: 10 s (No se puede combinar con flecha) (Tiempo de espera: 3 s)
--------	--------------------	---	---

Arquera de Erendil	Esfera del viento	Dejas rodar una semilla por el suelo. La semilla que cae explota inmediatamente y genera Camuflaje de humo. El Camuflaje de humo perdura durante 3 s. Los aliados en el Camuflaje de humo reciben un 20 % menos de daño durante 6 s. La defensa de los enemigos en el Camuflaje de humo se reduce un 30 % durante 20 s. (JcJ: durante 3 s, -10 % al daño recibido por los aliados, -15 % a la defensa de los enemigos)	Disminuye la defensa mágica. Dejas rodar una semilla por el suelo. La semilla que cae explota inmediatamente y genera Camuflaje de humo. El Camuflaje de humo perdura durante 3 s. Los aliados en el Camuflaje de humo reciben un 20 % menos de daño durante 6 s (en JcJ, durante 3 s un 6 % menos de daño). La defensa / defensa mágica de los enemigos en el Camuflaje de humo se reduce un 20 % durante 20 s (en JcJ: durante 3 s un 10 %).
Centinela nocturna	Flecha trampa - Seta venenosa	Lanzas una flecha que explota y dispersa una niebla venenosa. La nube de veneno permanece 10 s, causa daño continuado a los enemigos, reduce su velocidad de desplazamiento y su velocidad de ataque y aumenta los daños que recibe en ataques. Consume EN: - En caso de impacto directo máx. 2 campos [Escenario]	Aumenta el daño recibido por ataques mágicos Lanzas una flecha que explota y dispersa una niebla venenosa. La nube de veneno permanece 10 s, causa daño continuado a los enemigos, Se reduce también la velocidad de desplazamiento y la velocidad de ataque de los enemigos que se encuentren dentro del alcance, y aumentan los daños recibidos en ataques / ataques mágicos.

		Flechas: 128 % del ataque Explosión de veneno: 2727 % del ataque Nube de veneno: 109 % del ataque reiteradamente Velocidad de desplazamiento: -20 % Velocidad de ataque: -20 % Daño recibido por ataques: +15 % [JcJ] Flechas: 43 % del ataque Explosión de veneno: 924 % del ataque Nube de veneno: 36 % del ataque reiteradamente Velocidad de desplazamiento: -20 % Velocidad de ataque: -20 % Daño recibido por ataques: +7,5 %	Consume EN: - En caso de impacto directo máx. 2 campos [Escenario] Flechas: 128 % del ataque Explosión de veneno: 2727 % del ataque Nube de veneno: 109 % del ataque reiteradamente Velocidad de desplazamiento: -20 % Velocidad de ataque: -20 % Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +12 % [JcJ] Flechas: 43 % del ataque Explosión de veneno: 924 % del ataque Nube de veneno: 36 % del ataque reiteradamente Velocidad de desplazamiento: -20 % Velocidad de ataque: -20 % Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +6 %
Centinela nocturna	Flechas afiladas		Se renovarán las habilidades pasivas.
Ocaso	[Cambio] Flecha trampa - Seta venenosa	Lanzas hacia abajo una flecha que explota y dispersa una niebla venenosa. La nube de veneno permanece 10 s, causa daño	Aumenta el daño recibido por ataques mágicos Lanzas hacia abajo una flecha que explota y dispersa una niebla venenosa.

	continuado a los enemigos y quema su maná. Se reduce también la velocidad de desplazamiento y la velocidad de ataque de los enemigos que se encuentren dentro del alcance, y aumentan los daños recibidos en ataques. (También se puede usar durante el salto). Consume EN: - En caso de impacto directo máx. 2 campos [Escenario] Flechas: 129 % del ataque Explosión de veneno: 2901 % del ataque Nube de veneno: 93 % del ataque reiteradamente Velocidad de desplazamiento: -20 % Velocidad de ataque: -20 % Daño recibido por ataques: +15 % [JcJ] Flechas: 38 % del ataque Explosión de veneno: 858 % del ataque Nube de veneno: 27 % del ataque reiteradamente Velocidad de desplazamiento: -20 %	La nube de veneno permanece 10 s, causa daño continuado a los enemigos y quema su maná. Se reduce también la velocidad de desplazamiento y la velocidad de ataque de los enemigos que se encuentren dentro del alcance, y aumentan los daños recibidos en ataques / ataques mágicos. (También se puede usar durante el salto). Consume EN: - En caso de impacto directo máx. 2 campos [Escenario] Flechas: 129 % del ataque Explosión de veneno: 2901 % del ataque Nube de veneno: 93 % del ataque reiteradamente Velocidad de desplazamiento: -20 % Velocidad de ataque: -20 % Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +12 % [JcJ] Flechas: 38 % del ataque Explosión de veneno: 858 % del ataque Nube de veneno: 27 % del ataque reiteradamente Velocidad de desplazamiento: -20 % Velocidad de ataque: -20 % Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +6 %
--	--	--

		Velocidad de ataque: -20 % Daño recibido por ataques: +7,5 %	
Arquera poetisa	Lingüística	Nv.4 Mientras tomabas notas sobre la lengua de los espíritus, percibiste un poder nuevo que no te resultaba desconocido. Eran fragmentos de poder cargados de significados. Así, pudiste entender las palabras de los espíritus y traducirlas. Un nuevo y misterioso mundo se abrió ante ti. Aumenta los PM máx. y el ataque mágico. Cambia el daño de todas las habilidades de ataque por ataque mágico. Si combinas ciertas habilidades una detrás de otra, se activará el efecto de Lingüística que corresponda a la combinación. Lingüística: Valor obstinado Al usar una habilidad de fuerza tras una habilidad de tenacidad, se acelera el tiempo de espera de las habilidades de tus aliados. [Escenario] PM máx.: +100 Ataque mágico: +15 % Lingüística: Valor obstinado Velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades: +20 % Duración: 8 s [JcJ] PM máx.: +100 Ataque mágico: +6 %	Lingüística: Valor obstinado se aplica solo al propio jugador. Nv.4 Mientras tomabas notas sobre la lengua de los espíritus, percibiste un poder nuevo que no te resultaba desconocido. Eran fragmentos de poder cargados de significados. Así, pudiste entender las palabras de los espíritus y traducirlas. Un nuevo y misterioso mundo se abrió ante ti. Aumenta los PM máx. y el ataque mágico. Cambia el daño de todas las habilidades de ataque por ataque mágico. Si combinas ciertas habilidades una detrás de otra, se activará el efecto de Lingüística que corresponda a la combinación. Lingüística: Valor obstinado Al usar una habilidad de fuerza tras una habilidad de tenacidad, se acelera el tiempo de espera

		Lingüística: Valor obstinado Velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades: +20 % Duración: 5 s	de tus habilidades. [Escenario] PM máx.: +100 Ataque mágico: +15 % Lingüística: Valor obstinado Velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades: +30 % Duración: 8 s [JcJ] PM máx.: +100 Ataque mágico: +6 % Lingüística: Valor obstinado Velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades: +20 % Duración: 5 s
Tejedora de mitos	Alabanza del arroj	Nv.4 Hace mucho tiempo, todos los espíritus vivían juntos. La noble elfa siguió hablando en voz baja. Era la historia de una persona muy valiente de aquella época. Mientras contaba el relato, su voz llegaba al corazón de todo el mundo y les daba coraje. Al activar el efecto de Lingüística, aumenta el daño de tu habilidad especial activa durante un tiempo determinado. Puedes utilizar #CCCFF66Lingüística: Voluntad de hierro#CX. Lingüística: Voluntad de hierro	Con Lingüística: Voluntad de hierro aumenta el ataque. Nv.4 Hace mucho tiempo, todos los espíritus vivían juntos. La noble elfa siguió hablando en voz baja. Era la historia de una persona muy valiente de aquella época. Mientras contaba el relato, su voz llegaba al corazón de todo el mundo y les daba coraje.

		Al utilizar una habilidad de trascendencia tras una habilidad de fuerza, aumenta el ataque mágico de tus aliados durante un tiempo determinado. [Escenario] Daño de especial activa: +15 % Duración: 20 s Lingüística: Voluntad de hierro Ataque mágico: +10 % Duración: 30 s [JcJ] Daño de especial activa: +7,5 % Duración: 20 s Lingüística: Voluntad de hierro Ataque mágico: +5 % Duración: 30 s	Al activar el efecto de Lingüística, aumenta el daño de tu habilidad especial activa durante un tiempo determinado. Puedes utilizar #CCCCFF66Lingüística: Voluntad de hierro#CX. Lingüística: Voluntad de hierro Al utilizar una habilidad de trascendencia tras una habilidad de fuerza, aumenta el ataque / ataque mágico de tus aliados durante un tiempo determinado. [Escenario] Daño de especial activa: +25 % Duración: 20 s Lingüística: Voluntad de hierro Ataque / ataque mágico: +5 % Duración: 30 s [JcJ] Daño de especial activa: +12,5 % Duración: 20 s Lingüística: Voluntad de hierro Ataque / ataque mágico: +2,5 % Duración: 30 s
--	--	--	--

Tejedora de mitos	Bendición cambiante	¡Queridísima Rena! ¡Os bendigo a ti y a tus amigos! ¿Qué te... mmh... parece? Aumenta la veneración. Al usar la tecla especial, otorgas a tus aliados la Bendición de los espíritus. (Si vuelves a utilizar la tecla especial otra vez, desaparecerá la bendición anterior). [Bendición cambiante] Activa al azar uno de los siguientes efectos: Cuando tus aliados utilizan habilidades magistrales, aumenta el ataque y el ataque mágico en un 1 % (JcJ: 0,5 %) (acumulable un máx. de 10 veces). - Al usar habilidades especiales activas, se regenera un 10 % de los PM máx. (en JcJ: 1 %) - Al utilizar habilidades activas aumenta la velocidad de ataque un 1 % (JcJ +0,5 %) (acumulable un máx. de 10 veces). - Cuando tus aliados utilizan hiperhabilidades aumenta en un 2,5 % el daño contra jefes (acumulable un máx. de 4 veces). - Al utilizar potenciadores de poder aumenta la defensa / defensa mágica en un 1 % (JcJ 0,5 %) (acumulable un máx. de 10 veces). - Con potenciador de poder, los PM máx. aumentan en 40 (JcJ: 20).	¡Queridísima Rena! ¡Os bendigo a ti y a tus amigos! ¿Qué te... mmh... parece? Aumenta la veneración. Al usar la tecla especial, otorgas a tus aliados la Bendición de los espíritus. (Si vuelves a utilizar la tecla especial otra vez, desaparecerá la bendición anterior). [Bendición cambiante] Activa al azar uno de los siguientes efectos: Cuando tus aliados utilizan habilidades magistrales, aumenta el ataque y el ataque mágico en un 1 % (JcJ: 0,5 %) (acumulable un máx. de 5 veces). - Al usar habilidades especiales activas, se regenera un 10 % de los PM máx. (en JcJ: 1 %) - Al utilizar habilidades activas aumenta la velocidad de ataque un 1 % (JcJ +0,5 %) (acumulable un máx. de 10 veces). - Cuando tus aliados utilizan hiperhabilidades aumenta en un 2,5 % el daño contra jefes (acumulable un máx. de 4 veces). - Al utilizar potenciadores de poder aumenta la defensa / defensa mágica en un 1 % (JcJ 0,5 %) (acumulable un máx. de 10 veces). - Con potenciador de poder, los PM máx. aumentan en 40 (JcJ: 20).
-------------------	---------------------	---	--

Profetisa	Ojo espiritual	Cuanto más te comuniques con los espíritus y más conocimiento adquieras, mejor comprenderás el flujo y las reglas que rigen el mundo. Desde que empezó a debilitarse el vínculo y los espíritus se replegaron, ha aumentado el sufrimiento y los peligros. Al vivir este momento de iluminación, la mirada se afina y se abre el camino. Si guiamos a todo el mundo por dicho camino y nos cogemos de la mano, seremos más fuertes. En modo potenciador de poder, disminuye el coste de PM de las habilidades especiales activas. Si se activa el efecto de Lingüística con potenciador de poder, aumenta el daño crítico durante un tiempo determinado. Al activar 'Bendición cambiante', se activan 2 efectos. (Si se había activado la habilidad 'Bendición cambiante' influida por 'Ojo espiritual', esto no se podrá deshacer). [Escenario] Coste de PM para habilidades especiales activas: -20 % Daño crítico: +15 % Duración de daño crítico aumentado: 20 s [JcJ] Coste de PM para habilidades especiales activas: -10 % Daño crítico: +7,5 % Duración de daño crítico aumentado: 20 s	Con Lingüística activado, se reduce el tiempo de espera de las habilidades especiales activas durante el potenciador de poder. Cuanto más te comuniques con los espíritus y más conocimiento adquieras, mejor comprenderás el flujo y las reglas que rigen el mundo. Desde que empezó a debilitarse el vínculo y los espíritus se replegaron, ha aumentado el sufrimiento y los peligros. Al vivir este momento de iluminación, la mirada se afina y se abre el camino. Si guiamos a todo el mundo por dicho camino y nos cogemos de la mano, seremos más fuertes. En modo potenciador de poder, disminuye el coste de PM de las habilidades especiales activas. Si se activa el efecto de Lingüística con potenciador de poder, aumenta el daño crítico durante un tiempo determinado. Al activar 'Bendición cambiante', se activan 2 efectos. (Si se había activado la habilidad 'Bendición cambiante' influida por 'Ojo espiritual', esto no se podrá deshacer). [Escenario] Coste de PM para habilidades especiales activas: -20 % Daño crítico: +18 % Duración de daño crítico aumentado: 20 s Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -2 s [JcJ] Coste de PM para habilidades especiales activas: -10 %
-----------	----------------	---	---

			Daño crítico: +9 % Duración de daño crítico aumentado: 20 s Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -2 s
Profetisa	Cantar	Una mirada que reconoce la forma auténtica de todo. La flecha que atraviesa el mundo. La canción de la luz que resuena en el poderoso flujo. Si utilizas habilidades del mismo rango una detrás de otra, podrás utilizar Lingüística: Cantar. Lingüística: Cantar tenaz Al usar habilidades de tenacidad tras una habilidad de tenacidad, se reduce la defensa mágica del enemigo dentro de un alcance determinado y aumenta el daño de las habilidades de tenacidad. Lingüística: Cantar recio Al utilizar habilidades de fuerza tras una habilidad de fuerza, disminuye el daño sufrido de tus aliados por parte de jefes y aumenta el daño de tus habilidades de fuerza. Lingüística: Cantar trascendente Al utilizar habilidades de trascendencia tras una habilidad de trascendencia, otorgarás un escudo protector a tus aliados y aumentarán todos los tipos de daño. Aumenta el daño de tus habilidades de	Con Lingüística: Cantar tenaz, se reduce la defensa. Una mirada que reconoce la forma auténtica de todo. La flecha que atraviesa el mundo. La canción de la luz que resuena en el poderoso flujo. Si utilizas habilidades del mismo rango una detrás de otra, podrás utilizar Lingüística: Cantar. Lingüística: Cantar tenaz Al usar habilidades de tenacidad tras una habilidad de tenacidad, se reduce la defensa / defensa mágica del enemigo dentro de un alcance determinado y aumenta el daño de tus habilidades de tenacidad. Lingüística: Cantar recio Al utilizar habilidades de fuerza

		trascendencia. [Escenario] Lingüística: Cantar tenaz Defensa mágica: -20 % Duración: 30 s Daño de tus habilidades de tenacidad: +20 % Duración: 30 s Lingüística: Cantar recio Daño que infligen los jefes: -15 % Daño de tus habilidades de fuerza: +20 % Duración: 30 s Lingüística: Cantar trascendente Escudo protector con 10 % de los PV máx. Daño total: +10 % Daño de tus habilidades de trascendencia: +20 % Duración: 30 s [JcJ] Lingüística: Cantar tenaz Defensa mágica: -10 % Duración: 15 s Daño de tus habilidades de tenacidad: +10 % Duración: 30 s Lingüística: Cantar recio Daño que infligen los jefes: -15 % Daño de tus habilidades de fuerza: +10 % Duración: 30 s Lingüística: Cantar trascendente Escudo protector con 5 % de los PV máx. Daño total: +5 % Daño de tus habilidades de trascendencia: +10 % Duración: 30 s	tras una habilidad de fuerza, disminuye el daño sufrido de tus aliados por parte de jefes y aumenta el daño de tus habilidades de fuerza. Lingüística: Cantar trascendente Al utilizar habilidades de trascendencia tras una habilidad de trascendencia, otorgarás un escudo protector a tus aliados y aumentarán todos los tipos de daño. Aumenta el daño de tus habilidades de trascendencia. [Escenario] Lingüística: Cantar tenaz Defensa / defensa mágica: -10 % Duración: 30 s Daño de tus habilidades de tenacidad: +25 % Duración: 30 s Lingüística: Cantar recio Daño que infligen los jefes: -15 % Daño de tus habilidades de fuerza: +25 % Duración: 30 s Lingüística: Cantar trascendente Escudo protector con 10 % de los PV máx. Daño total: +10 % Daño de tus habilidades de trascendencia: +25 % Duración: 30 s
--	--	---	---

			[JcJ] Lingüística: Cantar tenaz Defensa / defensa mágica: -5 % Duración: 15 s Daño de tus habilidades de tenacidad: +12,5 % Duración: 30 s Lingüística: Cantar recio Daño que infligen los jefes: -15 % Daño de tus habilidades de fuerza: +12,5 % Duración: 30 s Lingüística: Cantar trascendente Escudo protector con 5 % de los PV máx. Daño total: +5 % Daño de tus habilidades de trascendencia: +12,5 % Duración: 30 s
--	--	--	---

[Raven]

Personaje / clase	Nombre de la habilidad	Antes de la corrección	Después de la corrección
Portador de espada	Foco	Nv.4 [Escenario] Velocidad de ataque +13 % Ataque con potenciador de poder: +10 % Duración del potenciador de poder: +10 % [JcJ] Velocidad de ataque: +4 % Ataque con potenciador de poder:	Nv.4 [Escenario] Velocidad de ataque +13 % Ataque con potenciador de poder: +18 % Duración del potenciador de poder: +10 % [JcJ] Velocidad de ataque: +4 % Ataque con potenciador de poder:

		+2 % Duración del potenciador de poder: +10 %	+7,2 % Duración del potenciador de poder: +10 %
Portador de espada	Armadura rota	[Escenario] Puñetazo: 815 % del ataque Rotura de la armadura: defensa del enemigo -25 % Duración: 7 s [JcJ] Puñetazo: 203 % del ataque Rotura de la armadura: defensa del enemigo -12,5 % Duración: 7 s	Disminuye la defensa mágica. [Escenario] Puñetazo: 815 % del ataque Rotura de la armadura: defensa / defensa mágica: -15 % Duración: 20 s [JcJ] Puñetazo: 203 % del ataque Rotura de la armadura: defensa / defensa mágica: -7,5 % Duración: 10 s
Maestro de la espada	Estrategia infalible	Nv.4 Cada quinto impacto de combo recibe un potenciador que aumenta la obtención de maná. Tiempo de espera: 1 s. (Acumulable un máximo de 4 veces). Si atacas a un enemigo con habilidades de trascendencia mientras tienes un potenciador de poder, el daño recibido por el enemigo aumenta durante un tiempo determinado. [Escenario] Regeneración de PM: +5 % Daño recibido por ataques: +15 % Duración: 10 s [JcJ] Regeneración de PM: +5 % Daño recibido por ataques: +7,5 % Duración: 10 s	Aumenta el daño recibido por ataques mágicos Nv.4 Cada quinto impacto de combo recibe un potenciador que aumenta la obtención de maná. Tiempo de espera: 1 s. (Acumulable un máximo de 4 veces). Si atacas a un enemigo con habilidades de trascendencia mientras tienes un potenciador de poder, el daño / daño mágico recibido por el enemigo aumenta durante un tiempo determinado. [Escenario] Regeneración de PM: +5 %

			- Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +12 % Duración: 10 s [JcJ] Regeneración de PM: +5 % - Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +6 % Duración: 10 s
Maestro de la espada	Ataque	El tercer [Espadazo] consume menos PM e ignora una parte de la defensa. Habilidades de [Espadazo]: Onda de choque - Tijera, Golpe volador, Golpe cantarín, Triunfo sangriento, Potencia máxima - Delimitador, Onda de choque - Corte, Danza flotante, Asesinato en traje y corbata, Ataque afilado, [Cambio] Carga de poder: Destructor y [Cambio] Siete explosiones: Yesca [Escenario] - Coste de PM: -30 % Ignorar defensa enemiga: 30 % [JcJ] - Coste de PM: -10 % Ignorar defensa enemiga: 10 %	Al activar Espadazo, se reduce la velocidad del tiempo de espera de las habilidades especiales activas. El tercer [Espadazo] consume menos PM e ignora una parte de la defensa. Al activarla, se acelera el tiempo de espera de las habilidades especiales activas durante algún tiempo. Habilidades de [Espadazo]: Onda de choque - Tijera, Golpe volador, Golpe cantarín, Triunfo sangriento, Potencia máxima - Delimitador, Onda de choque - Corte, Danza flotante, Asesinato en traje y corbata, Ataque afilado, [Cambio] Carga de poder: Destructor y [Cambio] Siete explosiones: Yesca [Escenario] - Coste de PM: -30 % Ignorar defensa enemiga: 30 %

			Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +30 % Duración: 5 s [JcJ] - Coste de PM: -10 % Ignorar defensa enemiga: 10 % Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +15 % Duración: 5 s
Portador de cuchilla	Mano Nasod en llamas	Nv.4 [Escenario] Potencia de ataque de habilidades de mano nasod: +15% [JcJ] Potencia de ataque de habilidades de mano nasod: +3%	Nv.4 [Escenario] Potencia de ataque de habilidades de mano nasod: +20 % [JcJ] Potencia de ataque de habilidades de mano nasod: +4 %
Corazón enfurecido	Fuerza de asalto	[Escenario] Daño al usar repetidamente la habilidad: +12 % Tiempo de espera: -30 % Tiempo de espera de reactivación: 4 s [JcJ] Daño al usar repetidamente la habilidad: +6 % Tiempo de espera: -15 % Tiempo de espera para reactivación: 4 s	[Escenario] Daño al usar repetidamente la habilidad: +15 % Tiempo de espera: -30 % Tiempo de espera de reactivación: 4 s [JcJ] Daño al usar repetidamente la habilidad: +7.5 % Tiempo de espera: -15 % Tiempo de espera de reactivación: 4 s
Corazón enfurecido	[Cambio] Ataque nuclear	Invocas una gigantesca Lanza Nasod que explota y deja un humo denso tras de sí. La defensa mágica y resistencia de los adversarios en el humo bajan durante un tiempo determinado y los daños recibidos por impactos	- Se ha añadido reducción de la defensa. Invocas una gigantesca Lanza nasod que explota y

		críticos aumentan. [Escenario] Aplastar: 922 % del ataque mágico Explosión: 267 % del ataque mágico reiteradamente Defensa mágica: -25 % Todas las resistencias: -150 Daño sufrido por impacto crítico dentro de la zona: +18 % Duración: 10 s [JcJ] Aplastar: 297 % del ataque mágico Explosión: 76 % del ataque mágico reiteradamente Defensa mágica: -12,5 % Todas las resistencias: -150 Daño sufrido por impacto crítico dentro de la zona: +9 % Duración: 10 s	deja un humo denso tras de sí. La defensa / defensa mágica y resistencia de los adversarios en el humo bajan durante un tiempo determinado y los daños recibidos por impactos críticos aumentan. [Escenario] Aplastar: 922 % del ataque mágico Explosión: 267 % del ataque mágico reiteradamente Defensa/defensa mágica: -20 % Todas las resistencias: -150 Daño sufrido por impacto crítico dentro de la zona: +12 % Duración: 10 s [JcJ] Aplastar: 297 % del ataque mágico Explosión: 76 % del ataque mágico reiteradamente Defensa / defensa mágica: -10 % Todas las resistencias: -150 Daño sufrido por impacto crítico dentro de la zona: +6 % Duración: 10 s
--	--	---	---

Comandante de las llamas	Estrategia de supervivencia mercenaria	Nv.4 [Escenario] Por debajo del 75 % de PV se activa el efecto 'Instinto de supervivencia del mercenario' en todos los combatientes. - Ataque / ataque mágico: +12 % - Defensa / defensa mágica: +12 % Duración: 15 s (tiempo de espera: 7 s) [JcJ] Por debajo del 20 % de PV se activa el efecto 'Instinto de supervivencia del mercenario' en todos los combatientes. - Ataque / ataque mágico: +4,8 % - Defensa / defensa mágica: +4,8 % Duración: 15 s (tiempo de espera: 7 s)	Nv.4 [Escenario] Por debajo del 75 % de PV se activa el efecto 'Instinto de supervivencia del mercenario' en todos los combatientes. - Ataque / ataque mágico: +10 % - Defensa / defensa mágica: +12 % Duración: 15 s (tiempo de espera: 7 s) [JcJ] Por debajo del 20 % de PV se activa el efecto 'Instinto de supervivencia del mercenario' en todos los combatientes. - Ataque / ataque mágico: +5 % - Defensa / defensa mágica: +4,8 % Duración: 15 s (tiempo de espera: 7 s)
Comandante de las llamas	Llama del ifrit	[Escenario] Bola explosiva: 1064 % del ataque mágico Fuego infernal - 30 % de la media del ataque y el ataque mágico por segundo reiteradamente - Defensa / defensa mágica: -15 % - Todas las resistencias: -150 - Duración: 10 s [JcJ] Bola explosiva: 306 % del ataque mágico Fuego infernal - 30 % de la media del ataque y el ataque mágico por segundo reiteradamente	La defensa/defensa mágica ya no se reduce. [Escenario] Bola explosiva: 1.176 % del ataque mágico Fuego infernal - 30 % de la media del ataque y el ataque mágico por segundo reiteradamente - Todas las resistencias: -150 - Duración: 10 s [JcJ] Bola explosiva: 338 % del

		- Defensa / defensa mágica: -15 % - Todas las resistencias: -150 - Duración: 10 s	ataque mágico Fuego infernal - 30 % de la media del ataque y el ataque mágico por segundo reiteradamente - Todas las resistencias: -150 - Duración: 10 s
Comandante de las llamas	Grito ardoroso - Cremación	Lanzas una onda de cuervos ígneos que incendia a los enemigos. Los enemigos impactados arden, infligen Abrasar a los objetivos en el entorno y sufren más daño por ataques mágicos. Sobrecalentamiento - consume PV para hacer más daño - Pulsa la tecla de habilidad nuevamente tras activarla. - +5 % de potencia de ataque durante 10 s [Escenario] Cuervos ígneos: 3552 % del ataque mágico (con Sobrecalentamiento: 4937 %) Abrasar - Daño continuado para ti y tu entorno - Daño recibido por ataques mágicos: +12 % - Duración: 10 s (con Sobrecalentamiento, 15 s) [JcJ]	Aumenta de forma adicional los daños recibidos en ataques. Lanzas una onda de cuervos ígneos que incendia a los enemigos. Los enemigos impactados arden, infligen Abrasar a los objetivos en el entorno y sufren más daño por ataques / ataques mágicos. Sobrecalentamiento - consume PV para hacer más daño - Pulsa la tecla de habilidad nuevamente tras activarla. - +5 % de potencia de ataque durante 10 s [Escenario] Cuervos ígneos: 3552 % del

		Cuervos ígneos: 1285 % del ataque mágico (con Sobrecalentamiento: 1787 %) Abrasar - Daño continuado para ti y tu entorno - Daño recibido por ataques mágicos: +6 % - Duración: 10 s (con Sobrecalentamiento, 15 s)	ataque mágico (con Sobrecalentamiento: 4937 %) Abrasar - Daño continuado para ti y tu entorno - Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +12 % - Duración: 10 s (con Sobrecalentamiento, 15 s) [JcJ] Cuervos ígneos: 1285 % del ataque mágico (con Sobrecalentamiento: 1787 %) Abrasar - Daño continuado para ti y tu entorno - Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +6 % - Duración: 10 s (con Sobrecalentamiento, 15 s)
--	--	--	--

Nova Imperator	Maestro de combate	La modificación corporal te deja perfectamente equipado para el combate. Refuerzo de ataque - Refuerza los ataques combo. Modo detección térmica - El potenciador Detección térmica se activa cuando las habilidades producen un Sobrecalentamiento. - Si Detección térmica se acumula, aumentan el impacto crítico, la velocidad de desplazamiento y la potencia de salto (acumulable un máximo de 5 veces). - Cuando se alcanzan las acumulaciones máximas de Detección térmica, se regenera parte de los PM de tus aliados de inmediato. WnTus PM se regeneran adicionalmente durante un tiempo determinado. - Cuando se alcanzan las acumulaciones máximas de Detección térmica, aumenta tu daño crítico. [Escenario] Ataques de combo: +10 % Detección térmica - Impacto crítico por cada carga: +4 % - Velocidad de desplazamiento y potencia de salto por acumulación: +2 % - Duración: 20 s - Con carga máx.: regeneración de PM de los aliados +100 - Con carga máx.: regeneración de PM por segundo: +20	Con Refuerzo del ataque, durante el potenciador de poder aumentan los daños de habilidades especiales activas. La modificación corporal te deja perfectamente equipado para el combate. Refuerzo del ataque - Refuerza los ataques combo. - Aumenta el daño de habilidades especiales activas con potenciador de poder. Modo detección térmica - El potenciador Detección térmica se activa cuando las habilidades producen un Sobrecalentamiento. - Si Detección térmica se acumula, aumentan el impacto crítico, la velocidad de desplazamiento y la potencia de salto (acumulable un máximo de 5 veces). - Cuando se alcanzan las acumulaciones máximas de Detección térmica, se regenera parte de los PM de
-------------------	-----------------------	--	---

		- Con carga máx.: daño crítico +10 % - Duración de la carga máx.: 10 s (tiempo de espera: 5 s) [JcJ] Ataques de combo: +5 % Detección térmica - Impacto crítico por cada carga: +4 % - Velocidad de desplazamiento y potencia de salto por acumulación: +1 % - Duración: 20 s - Con carga máx.: regeneración de PM de los aliados +10 - Con carga máx.: regeneración de PM por segundo +0,5 - Con carga máx.: daño crítico +5 % - Duración de la carga máx.: 10 s (tiempo de espera: 5 s)	tus aliados de inmediato. WnTus PM se regeneran adicionalmente durante un tiempo determinado. - Cuando se alcanzan las acumulaciones máximas de Detección térmica, aumenta tu daño crítico. [Escenario] Ataques de combo: +10 % Daño de habilidades especiales activas: +10 % Detección térmica - Impacto crítico por cada carga: +4 % - Velocidad de desplazamiento y potencia de salto por acumulación: +2 % - Duración: 20 s - Con carga máx.: regeneración de PM de los aliados +100 - Con carga máx.: regeneración de PM por segundo: +20 - Con carga máx.: daño crítico +10 % - Duración de la carga máx.: 10 s (tiempo de espera: 5 s) [JcJ]
--	--	---	---

			Ataques de combo: +5 % Daño de habilidades especiales activas: +5 % Detección térmica - Impacto crítico por cada carga: +4 % - Velocidad de desplazamiento y potencia de salto por acumulación: +1 % - Duración: 20 s - Con carga máx.: regeneración de PM de los aliados +10 - Con carga máx.: regeneración de PM por segundo +0,5 - Con carga máx.: daño crítico +5 % - Duración de la carga máx.: 10 s (tiempo de espera: 5 s)
--	--	--	---

Nova Imperator	[Cambio] Grito ardoroso - Cremación	Lanzas una onda de cuervos ígneos que explotan e incendian a los enemigos. Los enemigos impactados arden, infligen Abrasar a los objetivos en el entorno y sufren más daño por ataques mágicos. (También se puede usar durante el salto). Sobrecalentamiento - consume PV para hacer más daño - Pulsa la tecla de habilidad nuevamente tras activarla. - +5 % de potencia de ataque durante 10 s [Escenario] Cuervos ígneos: 1487 % del ataque mágico Explosión: 2761 % del ataque mágico (con Sobrecalentamiento: 3838 %) Abrasar - Daño continuado para ti y tu entorno - Daño recibido por ataques mágicos: +12 % - Duración: 10 s (con Sobrecalentamiento, 15 s) [JcJ] Cuervos ígneos: 508 % del ataque mágico Explosión: 944 % del ataque mágico (con Sobrecalentamiento: 1312 %) Abrasar - Daño continuado para ti y tu entorno - Daño recibido por ataques mágicos: +6 %	Aumenta de forma adicional los daños recibidos en ataques. Lanzas una onda de cuervos ígneos que explotan e incendian a los enemigos. Los enemigos impactados arden, infligen Abrasar a los objetivos en el entorno y sufren más daño por ataques / ataques mágicos. (También se puede usar durante el salto). Sobrecalentamiento - consume PV para hacer más daño - Pulsa la tecla de habilidad nuevamente tras activarla. - +5 % de potencia de ataque durante 10 s [Escenario] Cuervos ígneos: 1487 % del ataque mágico Explosión: 2761 % del ataque mágico (con Sobrecalentamiento: 3838 %) Abrasar - Daño continuado para ti y tu entorno
-------------------	---	--	---

		- Duración: 10 s (con Sobrecalentamiento, 15 s)	- Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +12 % - Duración: 10 s (con Sobrecalentamiento, 15 s) [JcJ] Cuervos ígneos: 508 % del ataque mágico Explosión: 944 % del ataque mágico (con Sobrecalentamiento: 1312 %) Abrasar - Daño continuado para ti y tu entorno - Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +6 % - Duración: 10 s (con Sobrecalentamiento, 15 s)
--	--	--	--

Nova Imperator	[Cambio] Siete explosiones: Superexplosión	Aparece un inmenso cuervo sobre ti. Con el batir de las alas del cuervo, caen numerosas granadas de napalm que atacan a los enemigos ante ti. Sobrecalentamiento - consume PV para hacer más daño - Pulsa la tecla de habilidad nuevamente tras activarla. - +5 % de potencia de ataque durante 10 s [Escenario] Explosión: 357 % del ataque mágico reiteradamente (con sobrecalentamiento 496 %) [JcJ] Explosión: 63 % del ataque mágico reiteradamente (con sobrecalentamiento 88 %)	Con explosión, se ignora la defensa. Aparece un inmenso cuervo sobre ti. Con el batir de las alas del cuervo, caen numerosas granadas de napalm que atacan a los enemigos ante ti. Al explotar, infligen daño a los enemigos que ignora parte de su defensa. Sobrecalentamiento - consume PV para hacer más daño - Pulsa la tecla de habilidad nuevamente tras activarla. - +5 % de potencia de ataque durante 10 s [Escenario] Explosión: 393 % del ataque mágico reiteradamente (con sobrecalentamiento 546 %) Ignorar defensa: 40 % [JcJ] Explosión: 70 % del ataque mágico reiteradamente (con sobrecalentamiento 97 %) Ignorar defensa: 10 %
Portador de ponzoña	Destrucción de almas	[Escenario] Puñetazo: 917 % del ataque Enemigo en pánico: 1 s Destrucción de almas: daño recibido por impacto crítico +6 % Duración: 7 s [JcJ]	[Escenario] Puñetazo: 917 % del ataque Enemigo en pánico: 1 s Destrucción de almas: daño recibido por impacto crítico +4 % Duración: 20 s [JcJ]

		Puñetazo: 326 % del ataque Enemigo en pánico: 1 s Destrucción de almas: daño recibido por impacto crítico +6 % Duración: 7 s	Puñetazo: 326 % del ataque Enemigo en pánico: 1 s Destrucción de almas: daño recibido por impacto crítico +2 % Duración: 10 s
Portador de ponzoña	Aura espinosa	Lanzas hacia delante un aura de cuchilla llena de Valesia. Si impacta sobre un objetivo, brotará un zarcillo de Valesia y atacará al objetivo. (También se puede usar durante el salto). Habilidad de Reacción de Valesia Si el objetivo tiene pegada una semilla de Valesia, aumentarán los daños que reciba. [Escenario] Energía de la espada: 1607 % del ataque reiteradamente Brote de Valesia: 901 % del ataque reiteradamente Reacción de Valesia Los enemigos sufren daños mayores por los ataques (en función del crecimiento de la semilla) Nivel de crecimiento 1: 8 % Nivel de crecimiento 2: 10 % Nivel de crecimiento 3: 12 % Duración: 15 s [JcJ] Energía de la espada: 612 % del ataque reiteradamente Brote de Valesia: 344 % del ataque reiteradamente Reacción de Valesia	Aumenta el daño recibido por ataques mágicos Lanzas hacia delante un aura de cuchilla llena de Valesia. Si impacta sobre un objetivo, brotará un zarcillo de Valesia y atacará al objetivo. (También se puede usar durante el salto). Habilidad de Reacción de Valesia Si el objetivo tiene pegada una semilla de Valesia, aumentarán los daños que reciba en ataques / ataques mágicos. [Escenario] Energía de la espada: 1607 % del ataque reiteradamente Brote de Valesia: 1001 % del ataque reiteradamente Reacción de Valesia

		Los enemigos sufren daños mayores por los ataques (en función del crecimiento de la semilla) Nivel de crecimiento 1: 4 % Nivel de crecimiento 2: 5 % Nivel de crecimiento 3: 6 % Duración: 15 s	Los enemigos sufren daños mayores por los ataques / ataques mágicos (en función del crecimiento de la semilla) Nivel de crecimiento 1: 4 % Nivel de crecimiento 2: +6 % Nivel de crecimiento 3: +8 % Duración: 15 s [JcJ] Energía de la espada: 612 % del ataque reiteradamente Brote de Valesia: 382 % del ataque reiteradamente Reacción de Valesia Los enemigos sufren daños mayores por los ataques / ataques mágicos (en función del crecimiento de la semilla) Nivel de crecimiento 1: +2 % Nivel de crecimiento 2: +3 % Nivel de crecimiento 3: +4 % Duración: 15 s
--	--	--	--

Segador mutante	Mareo marino	Nv.4 Las semillas de Valesia germinan en los cuerpos de tus enemigos y los descomponen desde dentro hacia fuera. La planta parásita utiliza los nutrientes obtenidos así para fortalecerse a sí misma y a su maestro. Regenera una parte de tus PV y PM cuando impactas con una habilidad especial activa en un enemigo que tenga pegada una semilla de Valesia. Reduce la defensa del objetivo cuando los aliados con habilidades impactan en un enemigo que tenga pegada una semilla de Valesia. Si los PV del rival son inferiores al 50 %, la defensa se puede destruir aún más fácilmente. [Escenario] Regeneración de PV: +10 % Regeneración de PM: +10 % Defensa / defensa mágica del enemigo: -2 % (acumulable un máx. de 10 veces) (Cuando los PV del objetivo están por debajo del 50 %, se añaden 2 acumulaciones por impacto). Duración: 30 s [JcJ] Recuperación de PV: 1 % Regeneración de PM: +1 % Defensa / defensa mágica del enemigo: -1 % (acumulable un máx. de 10 veces) (Cuando los PV del objetivo están por debajo del 50 %, se añaden 2 acumulaciones	Si golpeas a enemigos afectados con habilidades especiales activas, se acelerará el tiempo de espera de tus habilidades especiales activas. Nv.4 Las semillas de Valesia germinan en los cuerpos de tus enemigos y los descomponen desde dentro hacia fuera. La planta parásita utiliza los nutrientes obtenidos así para fortalecerse a sí misma y a su maestro. Si golpeas a enemigos afectados con habilidades especiales activas, se acelerará el tiempo de espera de tus habilidades especiales activas y se regenerará una parte de tus PV y PM. Reduce la defensa del objetivo cuando los aliados con habilidades impactan en un enemigo que tenga pegada una semilla de Valesia. Si los PV del rival son inferiores al 50 %, la
-----------------	--------------	--	---

		por impacto). Duración: 30 s	defensa se puede destruir aún más fácilmente. [Escenario] Regeneración de PV: +10 % Regeneración de PM: +10 % Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +30 % Duración: 5 s Defensa / defensa mágica del enemigo: -2 % (acumulable un máx. de 5 veces) (Cuando los PV del objetivo están por debajo del 50 %, se añaden 2 acumulaciones por impacto). Duración: 30 s [JcJ] Recuperación de PV: 1 % Regeneración de PM: +1 % Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +15 % Duración: 5 s Defensa / defensa mágica del enemigo: -1 % (acumulable un máx. de 5 veces) (Cuando los PV del objetivo están por debajo del 50 %, se añaden 2 acumulaciones por impacto). Duración: 30 s
--	--	--	---

Segador mutante	Catacumba	Invocas un santuario en el que habitan las almas de los difuntos. Habilidad de Reacción de Valesia Si el objetivo tiene pegada una semilla de Valesia, escapa el alma de un muerto. Las almas escapadas se acercan volando hacia tus aliados y aumentan el daño de determinadas habilidades. [Escenario] Santuario: 570 % de ataque reiteradamente Reacción de Valesia Absorber almas de los caídos: aumenta el daño de habilidades (en función del crecimiento de la semilla) Nivel de crecimiento 1: +2 % a los daños de habilidades de tenacidad (acumulable un máx. de 5 veces) Nivel de crecimiento 2: +2 % a los daños de habilidades de tenacidad y fuerza (acumulable un máx. de 5 veces) Nivel de crecimiento 3: +2 % a los daños de habilidades de tenacidad, fuerza y trascendencia (acumulable un máx. de 5 veces) Duración: 30 s (al terminarse se pierden 3 acumulaciones). [JcJ] Santuario: 217 % de ataque reiteradamente Reacción de Valesia Absorber almas de los caídos: aumenta el daño de habilidades (en función del crecimiento de la	Las almas ahuyentadas solo flotan hacia ti. Invocas un santuario en el que habitan las almas de los difuntos. Habilidad de Reacción de Valesia Si el objetivo tiene pegada una semilla de Valesia, escapa el alma de un muerto. Las almas perdidas flotan hacia ti y las absorbes, lo que aumenta el daño de algunas de tus habilidades. [Escenario] Santuario: 570 % de ataque reiteradamente Reacción de Valesia Absorber almas de los caídos: aumenta el daño de habilidades (en función del crecimiento de la semilla) Nivel de crecimiento 1: +3 % a los daños de habilidades de tenacidad (acumulable un máx. de 5 veces) Nivel de crecimiento 2: +3 % a los daños de
-----------------	-----------	---	--

		semilla) Nivel de crecimiento 1: +1 % a los daños de habilidades de tenacidad (acumulable un máx. de 5 veces) Nivel de crecimiento 2: +1 % a los daños de habilidades de tenacidad y fuerza (acumulable un máx. de 5 veces) Nivel de crecimiento 3: +1 % a los daños de habilidades de tenacidad, fuerza y trascendencia (acumulable un máx. de 5 veces) Duración: 30 s (al terminarse se pierden 3 acumulaciones).	habilidades de tenacidad y fuerza (acumulable un máx. de 5 veces) Nivel de crecimiento 3: +3 % a los daños de habilidades de tenacidad, fuerza y trascendencia (acumulable un máx. de 5 veces) Duración: 30 s (al terminarse se pierden 3 acumulaciones). [JcJ] Santuario: 217 % de ataque reiteradamente Reacción de Valesia Absorber almas de los caídos: aumenta el daño de habilidades (en función del crecimiento de la semilla) Nivel de crecimiento 1: +1,5 % a los daños de habilidades de tenacidad (acumulable un máx. de 5 veces) Nivel de crecimiento 2: +1,5 % a los daños de habilidades de tenacidad y fuerza (acumulable un máx. de 5 veces) Nivel de crecimiento 3: +1,5 % a los daños de habilidades de tenacidad, fuerza y trascendencia
--	--	--	---

			(acumulable un máx. de 5 veces) Duración: 30 s (al terminarse se pierden 3 acumulaciones).
Segador mutante	Descomposición	Nv.4 Allá donde lo lleve su viaje, Raven no deja tras de sí nada más que restos de su venganza. En caso de que un oponente que tenga pegada una semilla de Valesia muera, hay cierta probabilidad de que escape su Alma perdida. Si se trata de un jefe o un jefe medio, escapará un Alma poderosa. El tiempo de espera de una habilidad en reposo de tus aliados dentro del alcance de Alma perdida se reduce y aumentan todas las velocidades. (La habilidad especial activa se reduce en primer lugar/hiperhabilidades excluidas) Con los efectos de Alma poderosa, surten efecto todos los efectos de Alma perdida. Además, aumenta la obtención de PM al impactar y al recibir daño.	La aceleración del tiempo de espera se aplica solo al propio jugador. Nv.4 Allá donde lo lleve su viaje, Raven no deja tras de sí nada más que restos de su venganza. En caso de que un oponente que tenga pegada una semilla de Valesia muera, hay cierta probabilidad de que escape su Alma perdida. Si se trata de un jefe o un jefe medio, escapará un Alma poderosa. El tiempo de espera de una

		[Escenario] Probabilidad de Alma perdida: 30 % Probabilidad de Alma poderosa: 100 % Tiempo de espera: -3 s Potencia de salto y velocidad de ataque y desplazamiento: +10 % Aumenta la regeneración de PM en caso de impacto y daño recibido: +50 % Duración: 20 s [JcJ] Probabilidad de Alma perdida: 30 % Probabilidad de Alma poderosa: 100 % Tiempo de espera: -3 s Potencia de salto y velocidad de ataque y desplazamiento: +5 % Aumenta la regeneración de PM en caso de impacto y daño recibido: +25 % Duración: 10 s	de tus habilidades en reposo dentro de Alma perdida se reduce y aumentan todas las velocidades de tus aliados. (La habilidad especial activa se reduce en primer lugar/hiperhabilidades excluidas) Con los efectos de Alma poderosa, surten efecto todos los efectos de Alma perdida. Además, aumenta la obtención de PM al impactar y al recibir daño. [Escenario] Probabilidad de Alma perdida: 30 % Probabilidad de Alma poderosa: 100 % Tiempo de espera: -3 s Potencia de salto y velocidad de ataque y desplazamiento: +10 % Aumenta la regeneración de PM en caso de impacto y daño recibido: +50 % Duración: 20 s [JcJ] Probabilidad de Alma perdida: 30 % Probabilidad de Alma poderosa: 100 % Tiempo de espera: -3 s
--	--	--	---

			Potencia de salto y velocidad de ataque y desplazamiento: +5 % Aumenta la regeneración de PM en caso de impacto y daño recibido: +25 % Duración: 10 s
Segador mutante	Venganza despiadada	[Escenario] Hendidura espacial: 662 % del ataque reiteradamente Reacción de Valesia Los enemigos sufren daños mayores por Fractura del espacio (en función del crecimiento de la semilla) Nivel de crecimiento 1: 9 % Nivel de crecimiento 2: 12 % Nivel de crecimiento 3: +15 % [JcJ] Hendidura espacial: 252 % del ataque reiteradamente Reacción de Valesia Los enemigos sufren daños mayores por Fractura del espacio (en función del crecimiento de la semilla) Nivel de crecimiento 1: 4 % Nivel de crecimiento 2: +6 % Nivel de crecimiento 3: 7 %	[Escenario] Hendidura espacial: 732 % del ataque reiteradamente Reacción de Valesia Los enemigos sufren daños mayores por Fractura del espacio (en función del crecimiento de la semilla) Nivel de crecimiento 1: 9 % Nivel de crecimiento 2: 12 % Nivel de crecimiento 3: +15 % [JcJ] Hendidura espacial: 279 % del ataque reiteradamente Reacción de Valesia Los enemigos sufren daños mayores por Fractura del espacio (en función del crecimiento de la semilla) Nivel de crecimiento 1: 4 % Nivel de crecimiento 2: +6 % Nivel de crecimiento 3: 7 %
Segador mutante	Voluntad liberada: Segador mutante	[Escenario] Daños recibidos en objetivos con menos del 50 % de PV: +10 % Daños recibidos en objetivos con menos del 10 % de PV: +15 % Furia de Valesia: 218 % del ataque reiteradamente [JcJ] Daños recibidos en objetivos con	[Escenario] Daños recibidos en objetivos con menos del 50 % de PV: +8 % Daños recibidos en objetivos con menos del 10 % de PV: +10 % Furia de Valesia: 218 % del ataque reiteradamente [JcJ] Daños recibidos en objetivos con

		menos del 50 % de PV: +5 % Daños recibidos en objetivos con menos del 10 % de PV: +7 % Furia de Valesia: 86 % del ataque reiteradamente	menos del 50 % de PV: +4 % Daños recibidos en objetivos con menos del 10 % de PV: +5 % Furia de Valesia: 86 % del ataque reiteradamente
Revivido	[Cambio] Aura espinosa	Lanzas un aura diagonal de cuchillas ante ti, repleta de Valesia. Si impacta sobre un objetivo, brotará un zarcillo de Valesia y atacará al objetivo. Habilidad de Reacción de Valesia Si el objetivo tiene pegada una semilla de Valesia, aumentarán los daños que reciba. [Escenario] Energía de la espada: 1299 % del ataque reiteradamente Brote de Valesia: 414 % del ataque reiteradamente Reacción de Valesia Los enemigos sufren daños mayores por los ataques (en función del crecimiento de la semilla) Nivel de crecimiento 1: 8 % Nivel de crecimiento 2: 10 % Nivel de crecimiento 3: 12 % Duración: 15 s [JcJ] Aura de cuchillas: 494 % del ataque reiteradamente Brote de Valesia: 158 % del ataque reiteradamente Reacción de Valesia Los enemigos sufren daños mayores por los ataques (en	Aumenta el daño recibido por ataques mágicos Lanzas un aura diagonal de cuchillas ante ti, repleta de Valesia. Si impacta sobre un objetivo, brotará un zarcillo de Valesia y atacará al objetivo. Habilidad de Reacción de Valesia Si el objetivo tiene pegada una semilla de Valesia, aumentarán los daños que reciba en ataques / ataques mágicos. [Escenario] Energía de la espada: 1299 % del ataque reiteradamente Brote de Valesia: 414 % del ataque reiteradamente Reacción de Valesia Los enemigos sufren daños mayores por los ataques / ataques mágicos (en función

		función del crecimiento de la semilla) Nivel de crecimiento 1: 4 % Nivel de crecimiento 2: 5 % Nivel de crecimiento 3: 6 % Duración: 15 s	del crecimiento de la semilla) Nivel de crecimiento 1: 4 % Nivel de crecimiento 2: +6 % Nivel de crecimiento 3: +8 % Duración: 15 s [JcJ] Aura de cuchillas: 494 % del ataque reiteradamente Brote de Valesia: 158 % del ataque reiteradamente Reacción de Valesia Los enemigos sufren daños mayores por los ataques / ataques mágicos (en función del crecimiento de la semilla) Nivel de crecimiento 1: +2 % Nivel de crecimiento 2: +3 % Nivel de crecimiento 3: +4 % Duración: 15 s
Revivido	Juramento de inmortalidad	Cuando cierras los ojos, te vienen a la mente recuerdos imprecisos. Tus seres queridos y tus compañeros, aquellos que confiaban en ti... Momentos felices. Y al final el momento de la destrucción. Recuperas la compostura y recuerdas la promesa que te hiciste a ti mismo.	Con el potenciador de poder 3 aumenta el ataque. Cuando cierras los ojos, te vienen a la mente recuerdos imprecisos. Tus seres queridos y tus compañeros,

		Un día, cuando llegue al final de este camino y vuelva contigo, puede que me recompenses con esa sonrisa que tanto tiempo llevo anhelando... Con el tercer potenciador de poder aumenta el daño del campo magnético y el daño crítico. Se reduce el consumo de PM de las habilidades de Reacción de Valesia. Al activar el tercer potenciador de poder, los enemigos a tu alrededor sufren confusión. [Escenario] Daño de campo magnético: +15 % Daño crítico: +20 % Consumo de PM de las habilidades de Reacción de Valesia: -15 % Duración de la Confusión: 1,5 s [JcJ] Daño de campo magnético: +7,5 % Daño crítico: +10 % Consumo de PM de las habilidades de Reacción de Valesia: -7,5 % Duración de la Confusión: 1,5 s	aquellos que confiaban en ti... Momentos felices. Y al final el momento de la destrucción. Recuperas la compostura y recuerdas la promesa que te hiciste a ti mismo. Un día, cuando llegue al final de este camino y vuelva contigo, puede que me recompenses con esa sonrisa que tanto tiempo llevo anhelando... Con el potenciador de poder triple aumenta el daño del campo magnético. Tu ataque y el daño crítico aumentan y el consumo de PM de las habilidades de Reacción de Valesia se reduce. Al activar el tercer potenciador de poder, los enemigos a tu alrededor sufren confusión. [Escenario] Daño de campo magnético: +15 % Ataque: +20 % Daño crítico: +20 % Consumo de PM de las habilidades de Reacción de Valesia: -15 % Duración de la Confusión:
--	--	---	---

			1,5 s [JcJ] Daño de campo magnético: +7,5 % Ataque: +10 % Daño crítico: +10 % Consumo de PM de las habilidades de Reacción de Valesia: -7,5 % Duración de la Confusión: 1,5 s
Revivido	[Cambio] Siete explosiones: Perdición	Lanzas espinas de Valesia. Cuando un enemigo toca las espinas crecientes o tras un tiempo determinado, estas explotan y envían al enemigo directamente al infierno. Habilidad de Reacción de Valesia Si el objetivo tiene pegada una semilla de Valesia, el alcance de las explosiones y los daños de las espinas crecientes aumentan. [Escenario] Espinass crecientes: 151 % del ataque Explosión: 330 % del ataque reiteradamente Reacción de Valesia Aumento de daños y área de efecto (en función del crecimiento de la semilla) Nivel de crecimiento 1: 4 % Nivel de crecimiento 2: +8 % Nivel de crecimiento 3: 12 % [JcJ] Espinass crecientes: 28 % del	Con explosión, se ignora la defensa. Lanzas espinas de Valesia. Cuando un enemigo toca las espinas crecientes o tras un tiempo determinado, estas explotan y envían al enemigo directamente al infierno. La explosión genera daños que ignoran parte de la defensa. Habilidad de Reacción de Valesia Si el objetivo tiene pegada una semilla de Valesia, el alcance de las explosiones y los daños de las espinas crecientes aumentan. [Escenario] Espinass crecientes: 151 % del ataque Explosión: 367 % del ataque reiteradamente

		ataque Explosión: 63% del ataque reiteradamente Reacción de Valesia Aumento de daños y área de efecto (en función del crecimiento de la semilla) Nivel de crecimiento 1: +2 % Nivel de crecimiento 2: +4 % Nivel de crecimiento 3: 6 %	Ignorar defensa: 50 % Reacción de Valesia Aumento de daños y área de efecto (en función del crecimiento de la semilla) Nivel de crecimiento 1: 4 % Nivel de crecimiento 2: +8 % Nivel de crecimiento 3: 12 % [JcJ] Espinas crecientes: 28 % del ataque Explosión: 70% del ataque reiteradamente Ignorar defensa: 10 % Reacción de Valesia Aumento de daños y área de efecto (en función del crecimiento de la semilla) Nivel de crecimiento 1: +2 % Nivel de crecimiento 2: +4 % Nivel de crecimiento 3: 6 %
Revivido	Camino de los muertos	[Escenario] Velocidad de recarga del potenciador de poder: +50 % Daño contra jefes: +15 % Duración de Camino de los muertos: 15 s Tiempo de espera: 30 s [JcJ] Velocidad de recarga del potenciador de poder: +50 %	[Escenario] Velocidad de recarga del potenciador de poder: +50 % Daño contra jefes: +20 % Duración de Camino de los muertos: 30 s Tiempo de espera: 30 s [JcJ] Velocidad de recarga del potenciador de poder: +50 %

		Daño contra jefes: +7,5 % Duración de Camino de los muertos: 9 s Tiempo de espera: 180 s (comienza con la activación)	Daño contra jefes: +10 % Duración de Camino de los muertos: 12 s Tiempo de espera: 180 s (comienza con la activación)
--	--	---	---

Eve

Personaje / clase	Nombre de la habilidad	Antes de la corrección	Después de la corrección
Eve	Emblema de destrucción	[Escenario] Ataque: +10 % Ataque mágico: +10 % Veneración: +20 % Duración: 30 s [JcJ] Ataque: +5 % Ataque mágico: +5 % Veneración: +10 % Duración: 15 s	[Escenario] Ataque: +15 % Ataque mágico: +15 % Veneración: +20 % Duración: 30 s [JcJ] Ataque: +7,5 % Ataque mágico: +7,5 % Veneración: +10 % Duración: 15 s
Vengadora Nasod	Energía concentrada	Nv.4 Las habilidades de emblema se vuelven más efectivas. Al usar habilidades de emblema, recibes un efecto adicional y, si atacas mientras tanto al enemigo con habilidades especiales activas, su defensa mágica se reduce un tiempo determinado. [Escenario] Potenciador de emblema - Daño crítico: +15 % - Duración: +25 s - Coste de PM: -20 % Defensa mágica: -30 % Duración: 10 s [JcJ]	- Se ha añadido reducción de la defensa. Nv.4 Las habilidades de emblema se vuelven más efectivas. Al usar habilidades de emblema, recibes un efecto adicional y, si atacas mientras tanto al enemigo con habilidades especiales activas, su defensa mágica se reduce un tiempo determinado.

		Potenciador de emblema - Daño crítico: +7,5 % - Duración: +12,5 s - Coste de PM: -5 % Defensa mágica: -15 % Duración: 10 s	[Escenario] Potenciador de emblema - Daño crítico: +15 % - Duración: +25 s - Coste de PM: -20 % Defensa/defensa mágica: -20 % Duración: 10 s [JcJ] Potenciador de emblema - Daño crítico: +7,5 % - Duración: +12,5 s - Coste de PM: -5 % Defensa / defensa mágica: -10 % Duración: 10 s
--	--	---	---

Némesis Nasod	Código: Destrucción	Al ejecutar Trono de la reina, aumenta considerablemente la obtención de maná mediante ataques durante un tiempo determinado. Se reduce el tiempo de espera de la lanza Nasod. Hay un 100 % de probabilidad de que se emplee el daño de combo adicional de Sobrecarga. Los daños recibidos por ataques mágicos del enemigo impactado causados por Lanza Nasod con potenciador de poder aumentan durante un tiempo determinado. Su los PV de los enemigos se reducen por debajo del 50 %, sufren grandes daños. [Escenario] Obtención de maná (ataque normal): +150 % Tiempo de espera de Lanza Nasod: -10 % Probabilidad de activación de sobrecarga: 100 % Daño recibido por ataques mágicos: +10 % Daños recibidos por ataques mágicos en objetivos con menos del 50 % de PV: +20 % Duración: 15 s [JcJ] Obtención de maná (ataque normal): +150 % Tiempo de espera de Lanza Nasod: -5 % Probabilidad de activación de sobrecarga: 100 % Daño recibido por ataques mágicos:	Aumenta de forma adicional los daños recibidos en ataques. Al ejecutar Trono de la reina, aumenta considerablemente la obtención de maná mediante ataques durante un tiempo determinado. Se reduce el tiempo de espera de la lanza Nasod. Hay un 100 % de probabilidad de que se emplee el daño de combo adicional de Sobrecarga. Incrementa durante un tiempo determinado el daño de ataques / ataques mágicos al utilizar una habilidad de lanza Nasod con potenciador de poder. Su los PV de los enemigos se reducen por debajo del 50 %, sufren grandes daños. [Escenario] Obtención de maná (ataque normal): +150 % Tiempo de espera de Lanza Nasod: -10 % Probabilidad de activación de sobrecarga: 100 % Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +10 % Daños recibidos por ataques / ataques mágicos en objetivos con menos del 50 % de PV: +14 % Duración: 15 s [JcJ]
---------------	---------------------	---	---

		+5 % Daños recibidos por ataques mágicos en objetivos con menos del 50 % de PV: +10 % Duración: 15 s	Obtención de maná (ataque normal): +150 % Tiempo de espera de Lanza Nasod: -5 % Probabilidad de activación de sobrecarga: 100 % Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +5 % Daños recibidos por ataques / ataques mágicos en objetivos con menos del 50 % de PV: +7 % Duración: 15 s
Némesis Nasod	Escudo atómico	Con ayuda de la máquina Nasod, creas un campo de energía. En el campo de energía, tus aliados sufren menos daños. Se reduce la velocidad del tiempo de espera de habilidades de trascendencia y de fuerza. [Escenario] Campo de energía - Radio: 6 metros - Daño contra aliados: -30 % - Velocidad del tiempo de espera de habilidades de fuerza/trascendencia: +30 % - Duración: 10 s	La velocidad del tiempo de espera de habilidades de fuerza y trascendencia solo se aplica al propio jugador. Con ayuda de la máquina Nasod, creas un campo de energía. En el campo de energía, tus aliados sufren menos daños. Se reduce la velocidad del tiempo de espera de tus habilidades de trascendencia y de fuerza. [Escenario] Campo de energía - Radio: 6 metros - Daño contra aliados: -30 % - Velocidad del tiempo de espera de habilidades de

		[JcJ] Campo de energía - Radio: 6 metros - Daño contra aliados: -12 % - Velocidad del tiempo de espera de habilidades de fuerza/trascendencia: +30 % - Duración: 10 s	fuerza/trascendencia: +30 % - Duración: 10 s [JcJ] Campo de energía - Radio: 6 metros - Daño contra aliados: -12 % - Velocidad del tiempo de espera de habilidades de fuerza/trascendencia: +30 % - Duración: 10 s
Emperatriz Nasod	Dominio de la reina	Nv.4 [Escenario] Daño: +20 % Regeneración de PM de las habilidades por acumulación de Dominio de la reina: 1,5 (acumulable un máx. de 10 veces) Duración: 30 s (al terminarse se pierden 3 acumulaciones). [JcJ] Daño: +2 % Regeneración de PM de las habilidades por acumulación de Dominio de la reina: 0,3 (acumulable un máx. de 10 veces) Duración: 30 s (al terminarse se pierden 3 acumulaciones).	Nv.4 [Escenario] Daño: +30 % Regeneración de PM de las habilidades por acumulación de Dominio de la reina: 1,5 (acumulable un máx. de 10 veces) Duración: 30 s (al terminarse se pierden 3 acumulaciones). [JcJ] Daño: +6 % Regeneración de PM de las habilidades por acumulación de Dominio de la reina: 0,3 (acumulable un máx. de 10 veces) Duración: 30 s (al terminarse se pierden 3 acumulaciones).

Emperatriz Nasod	Código: Infracción de las reglas	[Escenario] Regeneración de PV de ayudantes invocados: 5 % Daño de ayudantes invocados: +150 % (excepto hiperhabilidades) Duración: 30 s Aura de Oberón - Daño de habilidad especial activa: +15 % - Duración: 10 s Aura de Ofelia - Daño recibido: -20 % - Duración: 10 s Aura de Ferdinand - Daño de hiperhabilidades: +30 % - Duración: 180 s	[Escenario] Regeneración de PV de ayudantes invocados: 5 % Daño de ayudantes invocados: +150 % (excepto hiperhabilidades) Duración: 30 s Aura de Oberón - Daño de habilidad especial activa: +12 % - Duración: 10 s Aura de Ofelia - Daño recibido: -20 % - Duración: 10 s Aura de Ferdinand - Daño de hiperhabilidades: +30 % - Duración: 180 s
		[JcJ] Regeneración de PV de ayudantes invocados: 5 % Daño de ayudantes invocados: +12,5 % (excepto hiperhabilidades) Duración: 10 s Aura de Oberón - Daño de habilidad especial activa: +3 % - Duración: 10 s Aura de Ofelia - Daño recibido -2 % - Duración: 10 s Aura de Ferdinand - Daño de hiperhabilidades: +3 % - Duración: 180 s	[JcJ] Regeneración de PV de ayudantes invocados: 5 % Daño de ayudantes invocados: +12,5 % (excepto hiperhabilidades) Duración: 10 s Aura de Oberón - Daño de habilidad especial activa: +3 % - Duración: 10 s Aura de Ofelia - Daño recibido -2 % - Duración: 10 s Aura de Ferdinand - Daño de hiperhabilidades: +3 % - Duración: 180 s

Emperatriz Nasod	Orgullo excelso	Gracias al poder del código restringido que utilizas, toda una región recibe una descarga de corriente de alta intensidad y explota. La defensa y todas las resistencias de los enemigos se reducen cuando Corriente de alta intensidad impacta en ellos. Se abre un portal interdimensional que invoca a Ferdinand, Oberón y Ofelia. Habilidad de activación de núcleo: - Durante un ataque exitoso en modo potenciador de poder se activa el ataque de núcleo (únicamente si ya se ha invocado). [Escenario] Corriente de alta intensidad: 4580 % del ataque Granadas planas de Ferdinand: 192 % del ataque x8 Serie de golpes de Oberón: 176 % del ataque x4 Serie de golpes de Ofelia: 96 % del ataque x8 Defensa: -30 % Todas las resistencias: -150 Duración: 30 s [JcJ] Corriente de alta intensidad: 1653 % del ataque Granadas planas de Ferdinand: 68 % del ataque x8 Serie de golpes de Oberón: 60 % del ataque x4 Serie de golpes de Ofelia: 33 % del ataque x8 Defensa: -15 %	La defensa ya no se reduce. Gracias al poder del código restringido que utilizas, toda una región recibe una descarga de corriente de alta intensidad y explota. Todas las resistencias de los enemigos se reducen durante un tiempo cuando Corriente de alta intensidad impacta en ellos. Se abre un portal interdimensional que invoca a Ferdinand, Oberón y Ofelia. Habilidad de activación de núcleo: - Durante un ataque exitoso en modo potenciador de poder se activa el ataque de núcleo (únicamente si ya se ha invocado). [Escenario] Corriente de alta intensidad: 4580 % del ataque Granadas planas de Ferdinand: 192 % del ataque x8 Serie de golpes de Oberón: 176 % del ataque x4 Serie de golpes de Ofelia: 96 % del ataque x8 Todas las resistencias: -150 Duración: 30 s [JcJ] Corriente de alta intensidad: 1653 % del ataque Granadas planas de Ferdinand: 68 % del ataque x8 Serie de golpes de Oberón: 60 % del ataque x4 Serie de golpes de Ofelia: 33 % del ataque x8
------------------	-----------------	--	--

		Todas las resistencias: -75 Duración: 30 s	Todas las resistencias: -75 Duración: 30 s
Emperatriz Nasod	Bendición de la reina	Nv.4 Aumenta el impacto crítico de los personajes invocados Explorador, Oberón y Ofelia. En función de las acumulaciones de Dominio de la reina, se reduce el tiempo de espera de la habilidad del ayudante invocado. Si impactas con la habilidad Llamada de la reina, aumentará el daño causado en el enemigo con ataques durante un tiempo determinado. [Escenario] Probabilidad de impacto crítico: +50 % - Si tus PV bajan del 25 %, la probabilidad de impacto crítico aumenta al 100 %. Velocidad de tiempo de espera de las habilidades del ayudante invocado por acumulación de	Aumenta el daño recibido por ataques mágicos Nv.4 Aumenta el impacto crítico de los personajes invocados Explorador, Oberón y Ofelia. En función de las acumulaciones de Dominio de la reina, se reduce el tiempo de espera de la habilidad del ayudante invocado. Si impactas en el enemigo con la habilidad Llamada de la reina, aumentarán sus

		Dominio de la reina: -2 % (acumulable un máx. de 10 veces) Daño recibido por ataques: +12 % Duración: 10 s [JcJ] Probabilidad de impacto crítico: +50 % - Si tus PV bajan del 25 %, la probabilidad de impacto crítico aumenta al 100 %. Tiempo de espera de las habilidades del ayudante invocado por acumulación de Dominio de la reina: -1 % (acumulable un máx. de 10 veces) Daño recibido por ataques: +6 % Duración: 10 s	daños recibidos en ataques / ataques mágicos durante un tiempo determinado. [Escenario] Probabilidad de impacto crítico: +50 % - Si tus PV bajan del 25 %, la probabilidad de impacto crítico aumenta al 100 %. Velocidad de tiempo de espera de las habilidades del ayudante invocado por acumulación de Dominio de la reina: -2 % (acumulable un máx. de 10 veces) Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +12 % Duración: 10 s [JcJ] Probabilidad de impacto crítico: +50 % - Si tus PV bajan del 25 %, la probabilidad de impacto crítico aumenta al 100 %. Tiempo de espera de las habilidades del ayudante invocado por acumulación de Dominio de la reina: -1 % (acumulable un máx. de 10 veces) Daño recibido por ataques /
--	--	--	---

			ataques mágicos: +6 % Duración: 10 s
Essentia Nasod	[Cambio] Unión de las dimensiones - Guardián: Descubrimiento	Utilizas y mejoras el código de ataque del Guardián y generas unas ondas de escaneo con Ofelia. Las ondas buscan a los enemigos y los aniquila. Llamada de la reina: Ofelia - La Ofelia invocada activa habilidades. Habilidad de activación de núcleo: - Durante un ataque exitoso en modo potenciador de poder se activa el ataque de núcleo (únicamente si ya se ha invocado). [Escenario] Onda de escáner: 870 % del ataque reiteradamente [JcJ] Onda de escáner: 157 % del ataque reiteradamente	Al impactar con Onda de escáner, se ignora la defensa. Utilizas y mejoras el código de ataque del Guardián y generas unas ondas de escaneo con Ofelia. Las ondas buscan a los enemigos y les infligen daño que ignora parte de su defensa y los aniquila. Llamada de la reina: Ofelia - La Ofelia invocada activa habilidades. Habilidad de activación de núcleo: - Durante un ataque exitoso en modo potenciador de poder se activa el ataque de núcleo (únicamente si ya se ha invocado). [Escenario] Onda de escáner: 978 % del ataque reiteradamente Ignorar defensa: 40 % [JcJ] Onda de escáner: 177 % del ataque reiteradamente Ignorar defensa: 10 %
Essentia Nasod	[Cambio] Corte letal	[Escenario] Ataque: 725 % del ataque reiteradamente [JcJ] Ataque: 248 % del ataque reiteradamente	[Escenario] Ataque: 758 % del ataque reiteradamente [JcJ] Ataque: 259 % del ataque reiteradamente

Serafin de batalla Nasod	Choque Tesla: lanza		Al usar la habilidad en modo fusión, ahora se aplica una descarga eléctrica a los enemigos.
Serafin de batalla Nasod	Virtualidad extrema	Creas a ambos lados campos de energía conectados entre sí por un gigantesco rayo. En el interior del campo, los enemigos impactados sufren una mayor cantidad de daño por ataques mágicos durante un tiempo determinado. (También se puede usar durante el salto). Esta habilidad se ve afectada por el espectro de cristal de Éldrit. Habilidad de activación de núcleo: - Campo de refuerzo (campo rojo): Desde aquí sale el rayo que une los dos enormes campos. - Campo de prisma (campo azul): El rayo que une ambos campos ataca repetidamente al adversario. - Campo de reacción (campo verde): desde el centro del campo se disparan varias lanzas eléctricas teledirigidas. - Campo de fusión: Se crean 4 gigantesco campos de energía de cuyo centro se disparan varias lanzas	El daño recibido por ataques mágicos ya no aumentará. Creas a ambos lados campos de energía conectados entre sí por un gigantesco rayo. (También se puede usar durante el salto). Esta habilidad se ve afectada por el espectro de cristal de Éldrit. Habilidad de activación de núcleo: - Campo de refuerzo (campo rojo): Desde aquí sale el rayo que une los dos enormes campos. - Campo de prisma (campo azul): El rayo que une ambos campos ataca repetidamente al adversario. - Campo de reacción (campo verde): desde el centro del campo se disparan varias lanzas eléctricas teledirigidas. - Campo de fusión: Se crean 4 gigantesco campos de energía de cuyo centro

		eléctricas teledirigidas. Habilidad de activación de núcleo: - Durante un ataque exitoso en modo potenciador de poder se activa el ataque de núcleo (únicamente si ya se ha invocado). [Escenario] Rayo virtual: 832 % del ataque mágico reiteradamente Campo de refuerzo - Rayo virtual: 998 % del ataque mágico reiteradamente Campo de prismas - Rayos virtuales: 289 % del ataque mágico reiteradamente Campo de reacción - lanzas eléctricas: 195 % del ataque mágico reiteradamente Campo de fusión - lanzas eléctricas: 103 % del ataque mágico reiteradamente Daño recibido por ataques mágicos: +12 % Duración: 15 s [JcJ] Rayo virtual: 301 % del ataque mágico reiteradamente Campo de refuerzo - Rayo virtual: 361 % del ataque	se disparan varias lanzas eléctricas teledirigidas. Habilidad de activación de núcleo: - Durante un ataque exitoso en modo potenciador de poder se activa el ataque de núcleo (únicamente si ya se ha invocado). [Escenario] Rayo virtual: 832 % del ataque mágico reiteradamente Campo de refuerzo - Rayo virtual: 1048 % del ataque mágico reiteradamente Campo de prismas - Rayos virtuales: 302 % del ataque mágico reiteradamente Campo de reacción - lanzas eléctricas: 195 % del ataque mágico reiteradamente Campo de fusión - lanzas eléctricas: 103 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Rayo virtual: 301 % del ataque mágico reiteradamente Campo de refuerzo - Rayo virtual: 379 % del ataque mágico reiteradamente
--	--	--	---

		mágico reiteradamente Campo de prismas - Rayos virtuales: 104 % del ataque mágico reiteradamente Campo de reacción - lanzas eléctricas: 79 % del ataque mágico reiteradamente Campo de fusión - lanzas eléctricas: 42 % del ataque mágico reiteradamente Daño recibido por ataques mágicos: +6 % Duración: 15 s	Campo de prismas - Rayos virtuales: 109 % del ataque mágico reiteradamente Campo de reacción - lanzas eléctricas: 79 % del ataque mágico reiteradamente Campo de fusión, varias lanzas eléctricas: 42 % del ataque mágico reiteradamente
Serafin de batalla Nasod	Precipitación eléctrica	Abres el Campo de energía y liberas una gran cantidad de energía en vertical. (También se puede usar durante el salto). Se reduce durante un tiempo determinado la defensa mágica de enemigos en los que impacte el Campo de energía. Habilidad de activación de núcleo: - Durante un ataque exitoso en modo potenciador de poder se activa el ataque de núcleo (únicamente si ya se ha invocado). [Escenario] Campo de energía: 423 % del ataque mágico reiteradamente Defensa mágica: -20 % Duración: 15 s [JcJ]	- Se ha añadido reducción de la defensa. Abres el Campo de energía y liberas una gran cantidad de energía en vertical. (También se puede usar durante el salto). Se reduce la defensa / defensa mágica de enemigos en los que impacte el Campo de energía. Habilidad de activación de núcleo: - Durante un ataque exitoso en modo potenciador de

		Campo de energía: 137 % del ataque mágico reiteradamente Defensa mágica: -10 % Duración: 15 s	poder se activa el ataque de núcleo (únicamente si ya se ha invocado). [Escenario] Campo de energía: 423 % del ataque mágico reiteradamente Defensa/defensa mágica: -20 % Duración: 15 s [JcJ] Campo de energía: 137 % del ataque mágico reiteradamente Defensa / defensa mágica: -10 % Duración: 15 s
Sariel Nasod	[Cambio] Precipitación eléctrica	Invocas un poderoso Campo de energía ante ti. Se reduce durante un tiempo determinado la defensa mágica de enemigos en los que impacte el Campo de energía. Habilidad de activación de núcleo: - Durante un ataque exitoso en modo potenciador de poder se activa el ataque de núcleo (únicamente si ya se ha invocado). [Escenario] Campo de energía: 386 % del ataque mágico reiteradamente Defensa mágica: -20 % Duración: 15 s [JcJ] Campo de energía: 125 % del ataque	- Se ha añadido reducción de la defensa. Invocas un poderoso Campo de energía ante ti. Se reduce durante un tiempo determinado la defensa / defensa mágica de enemigos en los que impacte el Campo de energía. Habilidad de activación de núcleo: - Durante un ataque exitoso en modo potenciador de poder se activa el ataque de

		mágico reiteradamente Defensa mágica: -10 % Duración: 15 s	núcleo (únicamente si ya se ha invocado). [Escenario] Campo de energía: 386 % del ataque mágico reiteradamente Defensa/defensa mágica: - 20 % Duración: 15 s [JcJ] Campo de energía: 125 % del ataque mágico reiteradamente Defensa / defensa mágica: - 10 % Duración: 15 s
Sariel Nasod	Evolución	[Escenario] Código: Evolución - Campo de refuerzo (campo rojo): +20 % de daño - Campo de prisma (campo azul): activación mediante ataque doble (probabilidad de activación: 100 %) - Campo de reacción (campo verde): ignorar la defensa - Campo de fusión: +20 % de daño, activación mediante ataque doble, ignorar la defensa - Velocidad de ataque: +10 % - Duración: 10 s (tiempo de espera: 15 s) Eliminación del bloqueo: Espectro - Daño crítico recibido: +10 % - Duración: 10 s - Duración de Limitación de zonas: 30 s.	[Escenario] Código: Evolución - Campo de refuerzo (campo rojo): +20 % de daño - Campo de prisma (campo azul): activación mediante ataque doble (probabilidad de activación: 100 %) - Campo de reacción (campo verde): ignorar la defensa - Campo de fusión: +20 % de daño, activación mediante ataque doble, ignorar la defensa - Velocidad de ataque: +10 % - Duración: 10 s (tiempo de espera: 15 s) Eliminación del bloqueo: Espectro - Daño sufrido por impacto crítico: +12 % - Duración: 10 s - Duración de Limitación de zonas: 30 s.

		[JcJ] Código: Evolución - Campo de refuerzo (campo rojo): +20 % de daño - Campo de prisma (campo azul): activación mediante ataque doble (probabilidad de activación: 50 %) - Campo de reacción (campo verde): ignorar la defensa - Campo de fusión: +20 % de daño, activación mediante ataque doble, ignorar la defensa - Velocidad de ataque: +10 % - Duración: 10 s (tiempo de espera: 15 s) Eliminación del bloqueo: Espectro - Daño crítico recibido: +5 % - Duración: 10 s - Duración de Limitación de zonas: 30 s.	[JcJ] Código: Evolución - Campo de refuerzo (campo rojo): +20 % de daño - Campo de prisma (campo azul): activación mediante ataque doble (probabilidad de activación: 50 %) - Campo de reacción (campo verde): ignorar la defensa - Campo de fusión: +20 % de daño, activación mediante ataque doble, ignorar la defensa - Velocidad de ataque: +10 % - Duración: 10 s (tiempo de espera: 15 s) Eliminación del bloqueo: Espectro - Daño sufrido por impacto crítico: +6 % - Duración: 10 s - Duración de Limitación de zonas: 30 s.
Sariel Nasod	[Cambio] Gigacaudal	[Escenario] Rayo de energía: 499 % del ataque mágico reiteradamente Campo de refuerzo - Rayo: 599 % del ataque mágico reiteradamente Campo de prismas - Rayo: 441 % del ataque mágico reiteradamente Campo de reacción - varias lanzas eléctricas: 150 % del ataque mágico reiteradamente Campo de fusión, varias lanzas eléctricas: 74 % del ataque mágico reiteradamente Ignorar defensa: 50 % [JcJ] Rayo de energía: 161 % del ataque mágico reiteradamente Campo de refuerzo - Rayo: 193 % del ataque mágico reiteradamente	[Escenario] Rayo de energía: 499 % del ataque mágico reiteradamente Campo de refuerzo - Rayo: 629 % del ataque mágico reiteradamente Campo de prismas - Rayo: 463 % del ataque mágico reiteradamente Campo de reacción - varias lanzas eléctricas: 150 % del ataque mágico reiteradamente Campo de fusión, varias lanzas eléctricas: 74 % del ataque mágico reiteradamente Ignorar defensa: 50 % [JcJ] Rayo de energía: 161 % del ataque mágico reiteradamente Campo de refuerzo - Rayo: 203 % del ataque mágico reiteradamente

		Campo de prismas - Rayo: 142 % del ataque mágico reiteradamente Campo de reacción - varias lanzas eléctricas: 48 % del ataque mágico reiteradamente Campo de fusión, varias lanzas eléctricas: 23 % del ataque mágico reiteradamente Ignorar defensa: 10 %	Campo de prismas - Rayo: 149 % del ataque mágico reiteradamente Campo de reacción - varias lanzas eléctricas: 48 % del ataque mágico reiteradamente Campo de fusión, varias lanzas eléctricas: 23 % del ataque mágico reiteradamente Ignorar defensa: 10 %
Absoluta Nasod	Mascarada	Ataque de Moby Se celebra un baile de máscaras en el que no hay forma de saber quién es quién o dónde está cada cual. El ataque de los aliados en el baile de máscaras aumenta y reciben 2 penalizadores misteriosos durante 20 s. Cuanto mayor sea el nivel de 'Código: Negativo', mayores serán los efectos. Habilidad de activación de núcleo: - Durante un ataque exitoso en modo potenciador de poder se activa el ataque de núcleo (únicamente si ya se ha invocado). [Escenario] Mascarada: 809 % del ataque reiteradamente Daños: +10 % por nivel del 'Código: Negativo' Ataque: +10 % [JcJ] Mascarada: 248 % del ataque reiteradamente Daños: +5 % por nivel del 'Código:	El ataque aumenta. Ataque de Moby Se celebra un baile de máscaras en el que no hay forma de saber quién es quién o dónde está cada cual. En el baile de máscaras, los aliados reciben 2 penalizadores misteriosos durante 20 s. Cuanto mayor sea el nivel de 'Código: Negativo', mayores serán los efectos. Habilidad de activación de núcleo: - Durante un ataque exitoso en modo potenciador de poder se activa el ataque de núcleo (únicamente si ya se

		Negativo' Ataque: +5 % Los adversarios pueden infligirse daños mutuamente.	ha invocado). [Escenario] Mascarada: 809 % del ataque reiteradamente Daños: +10 % por nivel del 'Código: Negativo' [JcJ] Mascarada: 248 % del ataque reiteradamente Daños: +5 % por nivel del 'Código: Negativo' Los adversarios pueden infligirse daños mutuamente.
Absoluta Nasod	Voluntad liberada: Absoluta Nasod	Todo va como la seda. ¿Qué entiendes tú por deficiente? Con el tercer potenciador de poder, el Núcleo Nasod se refuerza. Con el tercer potenciador de poder, se refuerza el modo de ataque del núcleo. El tipo de ataque cambia, la defensa de los enemigos afectados se reduce y los daños recibidos en ataques aumentan. [Escenario] Defensa: -20 % Daño recibido por ataques: +12 % Duración: 10 s [JcJ] Defensa: -10 %	Disminuye la defensa mágica. Aumenta el daño recibido por ataques mágicos Todo va como la seda. ¿Qué entiendes tú por deficiente? Con el tercer potenciador de poder, el Núcleo Nasod se refuerza. Con el tercer potenciador de poder, se refuerza el modo de ataque del núcleo. El tipo

		Daño recibido por ataques: +4,8 % Duración: 5 s	de ataque cambia, la defensa / defensa mágica de los enemigos afectados se reduce y sus daños recibidos en ataques / ataques mágicos aumentan. [Escenario] Defensa/defensa mágica: - 20 % Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +12 % Duración: 10 s [JcJ] Defensa / defensa mágica: - 10 % Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +4,8 % Duración: 5 s
Absoluta Nasod	Sombrero blanco	Nv.4 El 'Código: Negativo' siempre está cifrado de forma segura. Cuanto más lo codifiques, más daños sufrirá Levy. Se reduce aún más el daño recibido. Al utilizar 'Código: Recuperación - Despertar' se regeneran tus PV y PM permanentemente. Se reduce el consumo de PM de tus habilidades especiales activas. [Escenario] Reducción del daño recibido: +20 % Al utilizar 'Código: Recuperación - Despertar': Regeneración de PV/PM: 5 % Coste en PM de las habilidades	Al utilizar 'Código: Recuperación - Despertar', se acelera el tiempo de espera de habilidades especiales activas. Nv.4 El 'Código: Negativo' siempre está cifrado de forma segura. Cuanto más lo codifiques, más daños sufrirá Levy. Se reduce aún más el daño

		especiales activas: -20 % Duración: 25 s [JcJ] Daño recibido: -10 % Al utilizar 'Código: Recuperación - Despertar': Regeneración de PV/PM: 0,5 % Coste en PM de las habilidades especiales activas: -8 % Duración: 2,5 s	recibido. Al utilizar 'Código: Recuperación - Despertar' se regeneran tus PV y PM permanentemente. Se reduce el consumo de PM de tus habilidades especiales activas. [Escenario] Reducción del daño recibido: +20 % Al utilizar 'Código: Recuperación - Despertar': Regeneración de PV/PM: 5 % Coste en PM de las habilidades especiales activas: -20 % Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -25 % Duración: 25 s [JcJ] Daño recibido: -10 % Al utilizar 'Código: Recuperación - Despertar': Regeneración de PV/PM: 0,5 % Coste en PM de las habilidades especiales activas: -8 %
--	--	--	--

			Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -12,5 % Duración: 2,5 s
Absoluta Nasod	Friday	[Escenario] Friday: 100 % del ataque reiteradamente Código de Friday Todas las velocidades: +15 % Velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades: +25 % Duración: 25 s Onda holográfica Daños totales: +30 %/Daños recibidos: +20 % Duración: 15 s [JcJ] Friday: 32 % del ataque reiteradamente Código de Friday Todas las velocidades: +15 % Velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades: +25 % Duración: 12,5 s Onda holográfica Daños totales: +20 %/Daños	[Escenario] Friday: 100 % del ataque reiteradamente Código de Friday Todas las velocidades: +15 % Velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades: +35 % Duración: 25 s Onda holográfica Daños totales: +30 %/Daños recibidos: +20 % Duración: 15 s [JcJ] Friday: 32 % del ataque reiteradamente Código de Friday Todas las velocidades: +15 % Velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades: +35 % Duración: 12,5 s Onda holográfica Daños totales: +20 %/Daños

		recibidos: +10 % Duración: 15 s	recibidos: +10 % Duración: 15 s
--	--	------------------------------------	------------------------------------

Chung

Personaje / clase	Nombre de la habilidad	Antes de la corrección	Después de la corrección
Guardián de la furia	Pandemonio	[Escenario] Grito: 2772 % del ataque Terror - Daño recibido por ataques: +15 % - Duración: 15 s [JcJ] Grito: 501 % del ataque Terror - Daño recibido por ataques: +6 % - Imposible ejecutar la habilidad - Duración: 4 s	Cuando se sufre Terror, el daño infligido por ataques mágicos aumenta. [Escenario] Grito: 2772 % del ataque Terror - Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +12 % - Duración: 15 s

			[JcJ] Grito: 501 % del ataque Terror - Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +6 % - Imposible ejecutar la habilidad - Duración: 4 s
Guardián de la furia	Entrenamiento de resistencias	Nv.4 [Escenario] Resistencia contra todos los atributos: +100 Resistencia contra abrasar, rigidez, congelamiento, envenenamiento, aplastamiento, heridas, hemorragia, aturdimiento, maldición: 60 % Si la suma de todos los valores de resistencia supera 1000: +10 % de daño de especiales activas [JcJ] Resistencia contra todos los atributos: +50 Resistencia contra abrasar, rigidez, congelamiento, envenenamiento, aplastamiento, heridas, hemorragia, aturdimiento, maldición: 30 % Si la suma de todos los valores de resistencia supera 1000: +4 % de daño de especiales activas	Nv.4 [Escenario] Resistencia contra todos los atributos: +100 Resistencia contra abrasar, rigidez, congelamiento, envenenamiento, aplastamiento, heridas, hemorragia, aturdimiento, maldición: 60 % Si la suma de todos los valores de resistencia supera 1000: +20 % de daño de especiales activas [JcJ] Resistencia contra todos los atributos: +50 Resistencia contra abrasar, rigidez, congelamiento, envenenamiento, aplastamiento, heridas, hemorragia, aturdimiento, maldición: 30 % Si la suma de todos los valores de resistencia supera 1000: +8 % de daño de especiales activas
Paladín adamantino	Grito de hierro	Un grito que hace estallar el hielo. El grito empuja a los enemigos hacia atrás y reduce su defensa durante 5 s en un 10 %. También	La defensa ya no se reduce. Un grito que hace estallar el hielo. El grito hace retroceder a los enemigos y elimina las

		elimina las penalizaciones de los aliados que estén dentro de su radio de alcance.	penalizaciones de los aliados que estén dentro de su radio de alcance.
Paladín adamantino	Golpe del defensor	[Escenario] Supresión de poder Ataque y ataque mágico: -10 % (acumulable un máx. de 3 veces) Defensa y defensa mágica: -5 % (acumulable un máx. de 3 veces) Duración: 20 s [JcJ] Supresión de poder Ataque y ataque mágico: -10 % (acumulable un máx. de 3 veces) Defensa y defensa mágica: -5 % (acumulable un máx. de 3 veces) Duración: 8 s	[Escenario] Supresión de poder Ataque y ataque mágico: -10 % (acumulable un máx. de 2 veces) Defensa y defensa mágica: -10 % (acumulable un máx. de 2 veces) Duración: 20 s [JcJ] Supresión de poder Ataque y ataque mágico: -10 % (acumulable un máx. de 2 veces) Defensa y defensa mágica: -10 % (acumulable un máx. de 2 veces) Duración: 8 s
Paladín adamantino	Guardián rápido	Reduces a los adversarios con un grito y pasas al estado Guardián rápido. (También se puede usar durante el salto). [Escenario] Grito: 4934 % del ataque Guardián rápido Velocidad del tiempo de espera: +30 % (excepto hiperhabilidades y habilidades de compañero) Regeneración de PM en caso de impacto: +200 % Velocidad de ataque: +8 % Duración: 12 s	Guardián rápido se aplica solo al propio jugador. Reduces a los adversarios cercanos con un grito y pasas al estado Guardián rápido. (También se puede usar durante el salto). [Escenario] Grito: 4934 % del ataque Guardián rápido Velocidad del tiempo de espera: +60 % (excepto hiperhabilidades y habilidades de compañero) Regeneración de PM en caso

		[JcJ] Grito: 1.879 % del ataque Guardián rápido Velocidad del tiempo de espera: +15 % (excepto hiperhabilidades y habilidades de compañero) Regeneración de PM en caso de impacto: +150 % Velocidad de ataque: +8 % Duración: 6 s	de impacto: +200 % Velocidad de ataque: +8 % Duración: 12 s [JcJ] Grito: 1.879 % del ataque Guardián rápido Velocidad del tiempo de espera: +30 % (excepto hiperhabilidades y habilidades de compañero) Regeneración de PM en caso de impacto: +150 % Velocidad de ataque: +8 % Duración: 6 s
Paladín adamantino	Metabolismo mejorado	Nv.4 [Escenario] Probabilidad de obtener una perla de potenciador de poder al impactar con una habilidad especial activa: 20 % Tiempo de espera de todas las habilidades en el Modo bersérker: - 20 % [JcJ] Probabilidad de obtener una perla de potenciador de poder al impactar con una habilidad especial activa: 10 % Tiempo de espera de todas las habilidades en el Modo bersérker: - 10 %	Nv.4 [Escenario] Probabilidad de obtener una perla de potenciador de poder al impactar con una habilidad especial activa: 20 % Tiempo de espera de todas las habilidades en el Modo bersérker: - 30 % [JcJ] Probabilidad de obtener una perla de potenciador de poder al impactar con una habilidad especial activa: 10 % Tiempo de espera de todas las habilidades en el Modo bersérker: - 15 %

Cruzado del cometa	[Cambio] Aullido del lobo	[Escenario] Onda de choque: 320 % del ataque reiteradamente Terror - Daño recibido por ataques: +6 % - Duración: 4 s [JcJ] Onda de choque: 103 % del ataque reiteradamente Terror - Daño recibido por ataques: +3 % - Imposible ejecutar la habilidad - Duración: 1 s	Cuando se sufre Terror, el daño infligido por ataques mágicos aumenta. [Escenario] Onda de choque: 320 % del ataque reiteradamente Terror - Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +6 % - Duración: 4 s [JcJ] Onda de choque: 103 % del ataque reiteradamente Terror - Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +3 % - Imposible ejecutar la habilidad - Duración: 1 s
Guardián tirador	Síndrome del francotirador	[Escenario] Emisión de energía: 510 % del ataque mágico Ojo del maestro arquero: - Ataque mágico: +24 % - Velocidad de ataque +18 % - Probabilidad de impacto en la cabeza con balas mágicas de combo: 15 % - Duración: 30 s [JcJ] Emisión de energía: 96 % del ataque mágico	Con Ojo del maestro arquero, aumenta el ataque. [Escenario] Emisión de energía: 510 % del ataque mágico Ojo del maestro arquero: - Ataque / ataque mágico: +20 % - Velocidad de ataque +18 %

		Ojo del maestro arquero: - Ataque mágico: +12 % - Velocidad de ataque +18 % - Probabilidad de impacto en la cabeza con balas mágicas de combo: 15 % - Duración: 30 s	- Probabilidad de impacto en la cabeza con balas mágicas de combo: 15 % - Duración: 30 s [JcJ] Emisión de energía: 96 % del ataque mágico Ojo del maestro arquero: - Ataque / ataque mágico: +10 % - Velocidad de ataque +18 % - Probabilidad de impacto en la cabeza con balas mágicas de combo: 15 % - Duración: 30 s
Heraldo mortal	Castigo ardiente	[Escenario] Granada mágica: 820 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Granada mágica: 223 % del ataque mágico reiteradamente	[Escenario] Granada mágica: 738 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Granada mágica: 201 % del ataque mágico reiteradamente
Heraldo mortal	Disparo atronador	[Escenario] Explosión en cadena: 521 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Explosión en cadena: 148 % del ataque mágico reiteradamente	[Escenario] Explosión en cadena: 466 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Explosión en cadena: 132 % del ataque mágico reiteradamente

Fantasma letal	[Cambio] Síndrome del francotirador	[Escenario] Emisión de energía: 561 % del ataque mágico Ojo del maestro arquero: - Ataque mágico: +24 % - Impacto crítico: +10 % - Probabilidad de impacto en la cabeza con balas mágicas de combo: 15 % - Duración: 30 s [JcJ] Emisión de energía: 80 % del ataque mágico Ojo del maestro arquero: - Ataque mágico: +12 % - Impacto crítico: +10 % - Probabilidad de impacto en la cabeza con balas mágicas de combo: 15 % - Duración: 30 s	Con Ojo del maestro arquero, aumenta el ataque. [Escenario] Emisión de energía: 561 % del ataque mágico Ojo del maestro arquero: - Ataque / ataque mágico: +20 % - Impacto crítico: +10 % - Probabilidad de impacto en la cabeza con balas mágicas de combo: 15 % - Duración: 30 s [JcJ] Emisión de energía: 80 % del ataque mágico Ojo del maestro arquero: - Ataque / ataque mágico: +10 % - Impacto crítico: +10 % - Probabilidad de impacto en la cabeza con balas mágicas de combo: 15 % - Duración: 30 s
-------------------	---	--	---

Cañonero comando	Cañón letal	Lanzas una bala de cañón reforzada hacia delante. A los enemigos impactados se les reduce la defensa mágica. Consume balas de cañón: - Consume 1 bala de cañón. [Escenario] Explosión (bala de cañón): 1357 % del ataque mágico Defensa mágica: -20 % (Duración: 15 s) [JcJ] Explosión (bala de cañón): 457 % del ataque mágico Defensa mágica: -10 % (Duración: 7,5 s)	- Se ha añadido reducción de la defensa. Lanzas una bala de cañón hacia delante. A los enemigos impactados se les reduce la defensa / defensa mágica. Consume balas de cañón: - Consume 1 bala de cañón. [Escenario] Explosión (bala de cañón): 1357 % del ataque mágico Defensa / defensa mágica: -10 % (Duración: 15 s) [JcJ] Explosión (bala de cañón): 457 % del ataque mágico Defensa / defensa mágica: -5 % (Duración: 7,5 s)
Cañonero comando	Campo gravitatorio	[Escenario] Crear campo: 7247 % del ataque mágico Campo gravitatorio Daño recibido por ataques mágicos: +10 % Duración: 10 s [JcJ] Crear campo: 2348 % del ataque mágico Campo gravitatorio No es posible correr / saltar	Aumenta de forma adicional los daños recibidos en ataques. [Escenario] Crear campo: 7247 % del ataque mágico Campo gravitatorio Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +12 %

		Daño recibido por ataques mágicos: +5 % Duración: 10 s	Duración: 10 s [JcJ] Crear campo: 2348 % del ataque mágico Campo gravitatorio No es posible correr / saltar Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +6 % Duración: 10 s
Cañonero comando	Armadura reactiva	Nv.4 [Escenario] Ataque mágico: +2 % por nivel del potenciador de poder -5 % de daño x número de Perlas del potenciador de poder Tiempo de espera del uso de habilidades en el Modo bersérker: -20 % [JcJ] Ataque mágico: +2 % por nivel del potenciador de poder Daños: -2,5 % x cantidad de niveles de potenciador de poder Tiempo de espera del uso de habilidades en el Modo bersérker: -10 %	Nv.4 [Escenario] Ataque mágico: +3,5 % por nivel del potenciador de poder -5 % de daño x número de Perlas del potenciador de poder Tiempo de espera del uso de habilidades en el Modo bersérker: -30 % [JcJ] Ataque mágico: +3,5 % por nivel del potenciador de poder Daños: -2,5 % x cantidad de niveles de potenciador de poder Tiempo de espera del uso de habilidades en el Modo bersérker: -15 %
Centurión	[Cambio] Campo táctico	[Escenario] Crear campo: 759% del ataque mágico reiteradamente Mientras avanzas eres invulnerable. Los combatientes que se encuentren dentro del campo reciben protección contra K.O. Daño a monstruos jefes / jefes medios: +40% Daños: -40% Regeneración de PM: 6 por s	[Escenario] Crear campo: 759% del ataque mágico reiteradamente Mientras avanzas eres invulnerable. Los combatientes que se encuentren dentro del campo reciben protección contra K.O. Daño a monstruos jefes / jefes medios: +12 % Daños: -40% Regeneración de PM: 6 por s

		Duración máx: 10 s [JcJ] Crear campo: 170% del ataque mágico reiteradamente Los combatientes que se encuentren dentro del campo reciben protección contra K.O. Daño a monstruos jefes / jefes medios: +40% Daño: -20 % Regeneración de PM: 3 por s Duración máx: 10 s	Duración máx: 10 s [JcJ] Crear campo: 170% del ataque mágico reiteradamente Los combatientes que se encuentren dentro del campo reciben protección contra K.O. Daño a monstruos jefes / jefes medios: +12 % Daño: -20 % Regeneración de PM: 3 por s Duración máx: 10 s
Centurión	[Fuerte] Cañón letal	Refuerza: - Reducción de la defensa mágica: +40 % (JcJ: +20 %)	- Se ha añadido reducción de la defensa. Refuerza - Reducción de la defensa/defensa mágica: +20 % (JcJ: +10 %)
Centurión	[Cambio] Cañón letal	Lanzas una bala de cañón reforzada hacia la espalda del enemigo. A los enemigos impactados se les reduce la defensa mágica. Consume balas de cañón: - Consume 1 bala de cañón. [Escenario] Explosión (bala de cañón): 1474 % del ataque mágico Defensa mágica: -40 % (Duración: 15 s) [JcJ] Explosión (bala de cañón): 499 % del ataque mágico	- Se ha añadido reducción de la defensa. Lanzas una bala de cañón reforzada hacia la espalda del enemigo. A los enemigos impactados se les reduce la defensa / defensa mágica. Consume balas de cañón: - Consume 1 bala de cañón. [Escenario] Explosión (bala de cañón): 1474 % del ataque mágico Defensa / defensa mágica: -20 % (Duración: 15 s) [JcJ] Explosión (bala de cañón): 499 % del ataque mágico Defensa / defensa mágica: -10 % (Duración: 7,5 s)

		Defensa mágica: -20 % (Duración: 7,5 s)	
Centurión	[Cambio] Campo gravitatorio	[Escenario] Crear campo: 5834 % del ataque mágico Campo gravitatorio Daño recibido por ataques mágicos: +10 % Duración: 10 s [JcJ] Crear campo: 2111 % del ataque mágico Campo gravitatorio No es posible correr / saltar Daño recibido por ataques mágicos: +5 % Duración: 10 s	Aumenta de forma adicional los daños recibidos en ataques. [Escenario] Crear campo: 5834 % del ataque mágico Campo gravitatorio Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +12 % Duración: 10 s [JcJ] Crear campo: 2111 % del ataque mágico Campo gravitatorio No es posible correr / saltar Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +6 % Duración: 10 s

Sagrado Fanes	Santo Grial	[Escenario] Agua consagrada: 682 % del ataque reiteradamente Todos los miembros del grupo dentro del alcance regeneran continuamente un 18 % de PV/PM Duración: 5 s [JcJ] Agua consagrada: 231 % del ataque reiteradamente Todos los miembros del grupo dentro del alcance regeneran continuamente un 0,9 % de PV/PM Duración: 5 s	Se regeneran PV por segundo en función del poder de combate. Se ha optimizado la descripción de la habilidad. [Escenario] Agua consagrada: 682 % del ataque reiteradamente - Regeneración de PV / PM por segundo: 20 % Regeneración de PV por cada 0,5 s y 100 000 de poder de combate: +0,075 % Duración: 5 s [JcJ] Agua consagrada: 231 % del ataque reiteradamente - Regeneración de PV / PM por segundo: 1 % Regeneración de PV por cada 0,5 s y 100 000 de poder de combate: +0,00375 % Duración: 5 s
Sagrado Fanes	Gesta del martirio	Nv.4 [Escenario] Daño de especial activa: +12 % Regeneración de PV/PM de los aliados por Martirio: 5 % [JcJ] Daño de especial activa: +6 %	Nv.4 [Escenario] Daño de especial activa: +18 % Regeneración de PV/PM de los aliados por Martirio: 5 % [JcJ] Daño de especial activa: +9 %

		Regeneración de PV/PM de los aliados por Martirio: 0,25 %	Regeneración de PV/PM de los aliados por Martirio: 0,25 %
Sagrado Fanes	Oráculo	Los enemigos dentro del alcance sufren daños. El ataque/ataque mágico de los aliados aumenta durante cierto tiempo. [Escenario] Luz sagrada: 2184 % del ataque Balas de luz: 1849 % del ataque reiteradamente Ataque / ataque mágico: +18 % Duración: 12 s [JC] Luz sagrada: 701 % del ataque Balas de luz: 334 % del ataque reiteradamente Ataque / ataque mágico: +9 % Duración: 6 s	Se reduce el daño recibido. Los enemigos dentro del alcance sufren daños. El ataque/ataque mágico de los aliados aumenta durante cierto tiempo y se reducen sus daños recibidos. [Escenario] Luz sagrada: 2184 % del ataque Balas de luz: 1849 % del ataque reiteradamente - Ataque / ataque mágico: +12 % - Daño recibido: -20 % - Duración: 60 s [JC] Luz sagrada: 701 % del ataque Balas de luz: 334 % del ataque reiteradamente - Ataque / ataque mágico: +6 % Daño recibido: -10 % - Duración: 12 s

Sagrado Fanes	Canción esférica	Invocas una Piedra protectora ante ti. De ella brota una luz muy clara que reduce todas las resistencias de los enemigos dentro del alcance. [Escenario] Círculo de luces: 261 % del ataque reiteradamente Resistencias de atributo: -120 [JcJ] Círculo de luces: 103 % del ataque reiteradamente Resistencias de atributo: -60	La defensa/defensa mágica se reducen. Los efectos de los penalizadores ya no se aplican dentro de un área de efecto concreta, sino que se mantienen durante un tiempo fijo. Invocas una Piedra protectora ante ti. De ella brota una luz muy clara que reduce todas las resistencias de los enemigos dentro del alcance y disminuye su defensa / defensa mágica. [Escenario] Círculo de luces: 261 % del ataque reiteradamente - Resistencias de atributo: -120 - Defensa / defensa mágica: -15 % - Duración: 60 s [JcJ] Círculo de luces: 103 % del ataque reiteradamente - Resistencias de atributo: -60 - Defensa / defensa mágica: -7,5 % - Duración: 12 s
---------------	------------------	--	---

Sagrado Fanes	Filantropía	Creas una cruz inmensa que irradia una luz sagrada. Durante la duración de la habilidad, los aliados quedan libres de penalizadores. (También se puede usar durante el salto). [Escenario] Círculo de luces: 131 % del ataque reiteradamente [JcJ] Círculo de luces: 45 % del ataque reiteradamente	Se acelera la velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades. La inmunidad a los penalizadores y su eliminación ya no se aplican dentro de un área determinada, sino durante un tiempo fijo. Creas una cruz inmensa que irradia una luz sagrada y acelera el tiempo de espera de todas las habilidades de tus aliados. Durante la duración de la habilidad, los aliados quedan libres de penalizadores y son inmunes contra ellos. (También se puede usar durante el salto). [Escenario] Círculo de luces: 131 % del ataque reiteradamente - Velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades: +20 % - Duración: 60 s Inmunidad y resolución de penalizador - Duración: 8 s [JcJ] Círculo de luces: 45 % del ataque reiteradamente - Velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades: +20 % - Duración: 12 s Inmunidad y resolución de
---------------	-------------	--	---

			penalizador - Duración: 8 s
Sagrado Fanes	Símbolo de las alas	[Escenario] Símbolo de las alas: 3165 % del ataque Velocidad de desplazamiento/potencia de salto: +15 % Velocidad de ataque: +12 % Duración: 15 s [JcJ] Símbolo de las alas: 1072 % del ataque Velocidad de desplazamiento/potencia de salto: +15 % Velocidad de ataque: +12 % Duración: 15 s	Se modifica la característica: Más seguro (2) -> Reforzado [Escenario] Símbolo de las alas: 3165 % del ataque Velocidad de desplazamiento/potencia de salto: +15 % Velocidad de ataque: +15 % Duración: 60 s [JcJ] Símbolo de las alas: 1072 % del ataque Velocidad de desplazamiento/potencia de salto: +15 % Velocidad de ataque: +15 % Duración: 12 s

Sagrado Fanes	Coraje del mártir	Cuando Martirio está activado, otorga Coraje del mártir. Con la segunda acumulación de este potenciador, otorga Bendición del mártir, que reduce el tiempo de espera de tus habilidades especiales activas y aumenta los daños de las habilidades de tus aliados. [Escenario] Velocidad de tiempo de espera de habilidades especiales activas: -2 s Daño de todas las habilidades de los aliados: +18 % Duración: 15 s [JcJ] Velocidad de tiempo de espera de habilidades especiales activas: -2 s Daño de todas las habilidades de los aliados: +9 % Duración: 15 s	Aumenta la obtención de PM. Cuando Martirio está activado, otorga Coraje del mártir. Con la segunda acumulación de este potenciador, otorga Bendición del mártir, que reduce el tiempo de espera de tus habilidades especiales activas y aumenta los daños de las habilidades y la obtención de PM de tus aliados. [Escenario] Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -1 s Daño de todas las habilidades de los aliados: +12 % Obtención de PM: +40 % Duración: 60 s [JcJ] Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -1 s Daño de todas las habilidades de los aliados: +6 % Obtención de PM de aliados: +20 % Duración: 12 s
---------------	-------------------	---	--

Dius Aer	Corazón sagrado	Cuando se usa Oráculo, tus aliados reciben adicionalmente protección contra K.O.	Se ha optimizado la descripción de la habilidad. Cuando se usa Oráculo, tus aliados reciben adicionalmente protección contra K.O. [Escenario] - Otorga protección contra K.O. a tus aliados - Duración: 20 s [JcJ] - Otorga protección contra K.O. a tus aliados - Duración: 10 s
Dius Aer	[Cambio] Canción esférica	Emite una luz muy clara y reduce todas las resistencias de los enemigos dentro del alcance. (También se puede usar durante el salto). [Escenario] Círculo de luces: 1.957 % del ataque reiteradamente Resistencias de atributo: -150 Duración: 10 s [JcJ] Círculo de luces: 782 % del ataque reiteradamente Resistencias de atributo: -75 Duración: 10 s	Emite una luz muy clara y reduce todas las resistencias y la defensa / defensa mágica de los enemigos dentro del alcance. (También se puede usar durante el salto). [Escenario] Círculo de luces: 1.957 % del ataque reiteradamente - Resistencias de atributo: -150 - Defensa / defensa mágica: -15 % - Duración: 60 s [JcJ] Círculo de luces: 782 % del ataque reiteradamente - Resistencias de atributo: -75 - Defensa / defensa mágica: -7,5 % - Duración: 12 s

Dius Aer	[Cambio] Escolta	Utilizas la luz sagrada para empujar hacia atrás a los enemigos cercanos y reduces los daños causados a los aliados que tienes alrededor. [Escenario] Luz sagrada: 2.912 % del ataque Resistencia al daño: +15 % Duración: 15 s [JC] Luz sagrada: 1.164 % del ataque Resistencia al daño: +7,5 % Duración: 15 s	La resistencia al daño ya no se reducirá. Utilizas la luz sagrada para empujar hacia atrás a los enemigos cercanos. [Escenario] Luz sagrada: 2.912 % del ataque [JC] Luz sagrada: 1.164 % del ataque
Dius Aer	Dius Aer (nivel 3)	Creas una explosión de lluvia de luz de la que surge un ángel gigantesco. El ángel otorga durante un tiempo determinado un potenciador que aumenta las velocidades de tiempo de espera de las habilidades especiales activas y reduce los costes de los recursos especiales a 0. EN, balas de cañón, energía espectral, punto de transducción de dinamo, punto de combinación, punto de poder, punto de sensibilidad, piedras preciosas.	Los recursos especiales, en lugar de consumirse por completo, ahora se regeneran durante el efecto. Ya no se reduce la velocidad del tiempo de espera de las habilidades especiales activas. Creas una explosión de lluvia de luz de la que surge un ángel gigantesco. El ángel otorga durante un tiempo determinado un potenciador que regenera los siguientes recursos especiales: EN, balas de cañón, energía espectral, punto de transducción de dinamo, punto de combinación, punto de poder, punto de sensibilidad, piedras preciosas. [Escenario] Círculo de luces: 2034 % del

		[Escenario] Círculo de luces: 2034 % del ataque reiteradamente Alas de ángel: 6563 % del ataque Cruces: 3886 % del ataque Explosión de luz: 4194 % del ataque Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +20 % Duración: 15 s [JcJ] Círculo de luces: 237 % del ataque reiteradamente Alas de ángel: 682 % del ataque Cruces: 454 % del ataque Explosión de luz: 490 % del ataque Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +12 % Duración: 3 s	ataque reiteradamente Alas de ángel: 6563 % del ataque Cruces: 3886 % del ataque Explosión de luz: 4194 % del ataque Regeneración de recursos especiales por s.: +20 % Duración: 15 s [JcJ] Círculo de luces: 237 % del ataque reiteradamente Alas de ángel: 682 % del ataque Cruces: 454 % del ataque Explosión de luz: 490 % del ataque Regeneración de recursos especiales por s.: +20 % Duración: 3 s
--	--	--	--

Dius Aer	Dius Aer (nivel 4)	Chung ofrece la sagrada protección de Dius Aer a todos aquellos a quienes ama. El ángel otorga durante un tiempo determinado un potenciador que aumenta las velocidades de tiempo de espera de las habilidades especiales activas y reduce los costes de los recursos especiales a 0. EN, balas de cañón, energía espectral, punto de transducción de dinamo, punto de combinación, punto de poder, punto de sensibilidad, piedras preciosas. [Escenario] Círculo de luces: 2339 % del ataque reiteradamente Alas de ángel: 8021 % del ataque Cruces: 4194 % del ataque Ángel del agua: 894 % del ataque reiteradamente Explosión de luz: 4825 % del ataque Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +20 % Duración: 15 s	Los recursos especiales, en lugar de consumirse por completo, ahora se regeneran durante el efecto. Ya no se reduce la velocidad del tiempo de espera de las habilidades especiales activas. Chung ofrece la sagrada protección de Dius Aer a todos aquellos a quienes ama. El ángel otorga durante un tiempo determinado un potenciador que regenera los siguientes recursos especiales: EN, balas de cañón, energía espectral, punto de transducción de dinamo, punto de combinación, punto de poder, punto de sensibilidad, piedras preciosas. [Escenario] Círculo de luces: 2339 % del ataque reiteradamente Alas de ángel: 8021 % del ataque Cruces: 4194 % del ataque Ángel del agua: 894 % del ataque reiteradamente Explosión de luz: 4825 % del ataque Regeneración de recursos especiales por s.: +20 % Duración: 15 s [JcJ] Círculo de luces: 238 % del ataque reiteradamente
----------	-----------------------	---	---

		[JC] Círculo de luces: 238 % del ataque reiteradamente Alas de ángel: 721 % del ataque Cruces: 427 % del ataque Ángel del agua: 91 % del ataque reiteradamente Explosión de luz: 492 % del ataque Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +12 % Duración: 3 s	Alas de ángel: 721 % del ataque Cruces: 427 % del ataque Ángel del agua: 91 % del ataque reiteradamente Explosión de luz: 492 % del ataque Regeneración de recursos especiales por s.: +20 % Duración: 3 s
--	--	---	--

Ara

Personaje / clase	Nombre de la habilidad	Antes de la corrección	Después de la corrección
Ara	Supresión		Ahora es posible acumular simultáneamente los penalizadores de las habilidades de Supresión de diferentes vías.
Pequeña Hsien	Supresión	[Escenario] Supresión: 5400 % del ataque Aturdimiento: 3 s Endeblez - Todas las velocidades: -20 % - Defensa/defensa mágica: -25 % - Duración: 8 s [JC]	[Escenario] Supresión: 5400 % del ataque Aturdimiento: 3 s Endeblez - Todas las velocidades: -20 % - Defensa / defensa mágica: -10 % - Duración: 8 s [JC]

		Supresión: 1161 % del ataque Aturdimiento: 3 s Endeblez - Todas las velocidades: -20 % - Defensa/defensa mágica: -25 % - Duración: 5 s	Supresión: 1161 % del ataque Aturdimiento: 3 s Endeblez - Todas las velocidades: -20 % - Defensa / defensa mágica: -10 % - Duración: 5 s
Pequeña Hsien	[Fuerte] Supresión	Creas una bola de energía que atrae y sujeta a tus adversarios. Quedan aturridos y luego se quedan sin fuerzas durante un cierto tiempo. Elimina todos los potenciadores de las habilidades de emblema. Consume energía espectral: - 10 orbes Refuerza - +10 % de reducción de todas las velocidades - +10 % de reducción de defensa y defensa mágica [Escenario] Supresión: 5400 % del ataque Aturdimiento: 3 s Endeblez - Todas las velocidades: -30 % - Defensa/defensa mágica: -35 % - Duración: 8 s [JcJ] Supresión: 1161 % del ataque Aturdimiento: 3 s Endeblez - Todas las velocidades: -30 % - Defensa/defensa mágica: -35 % - Duración: 5 s	Creas una bola de energía que atrae y sujeta a tus adversarios. Quedan aturridos y luego se quedan sin fuerzas durante un cierto tiempo. Elimina todos los potenciadores de las habilidades de emblema. Consume energía espectral: - 10 orbes Refuerza - +10 % de reducción de todas las velocidades - Reducción de la defensa / defensa mágica: +5 % [Escenario] Supresión: 5400 % del ataque Aturdimiento: 3 s Endeblez - Todas las velocidades: -30 % - Defensa / defensa mágica: -15 % - Duración: 8 s [JcJ] Supresión: 1161 % del ataque Aturdimiento: 3 s Endeblez - Todas las velocidades: -30 % - Defensa / defensa mágica: -15 % - Duración: 5 s

Pequeña Hsien	Golpe de tigre	[Escenario] Poder del tigre: 3722 % del ataque Aura del tigre de las nieves - Daños a todos los enemigos, a excepción de jefes y jefes medios: +10 % - Ataque: +10 % - Velocidad de ataque: +10 % - Duración: 30 s [JcJ] Poder del tigre: 1194 % del ataque Aura del tigre de las nieves - Daños a todos los enemigos, a excepción de jefes y jefes medios: +1 % - Ataque: +4 % - Velocidad de ataque: +10 % - Duración: 30 s	El ataque aumenta. [Escenario] Poder del tigre: 3722 % del ataque Aura del tigre de las nieves - Daños a todos los enemigos, a excepción de jefes y jefes medios: +10 % - Velocidad de ataque: +10 % - Duración: 30 s [JcJ] Poder del tigre: 1194 % del ataque Aura del tigre de las nieves - Daños a todos los enemigos, a excepción de jefes y jefes medios: +1 % - Velocidad de ataque: +10 % - Duración: 30 s
Sakra devanam	Orquídeas brillantes	[Escenario] Brotes de orquídeas: 265 % del ataque reiteradamente [JcJ] Brotes de orquídeas: 85 % del ataque reiteradamente	[Escenario] Brotes de orquídeas: 281 % del ataque reiteradamente [JcJ] Brotes de orquídeas: 90 % del ataque reiteradamente
Sakra devanam	Poder del tigre	Aumenta el daño de la Técnica secreta del tigre y las habilidades en cadena de la técnica secreta se llevan a cabo más deprisa. Ejecutar la técnica secreta del	Rugido del tigre se aplica solo al propio jugador.

		tigre otorga a tu entorno el potenciador 'Rugido del tigre'. [Escenario] Técnica secreta de tigre: +30 % de daño Velocidad de combo de la técnica secreta del Tigre: - Tigre 1: +30 % - Tigre 2: +20 % - Tigre 3: +20 % - Tigre 4: +20 % Rugido del tigre Daño crítico: +15 % Duración: 30 s [JcJ] Técnica secreta de tigre: +30 % de daño Velocidad de combo de la técnica secreta del Tigre: - Tigre 1: +30 % - Tigre 2: +20 % - Tigre 3: +20 % - Tigre 4: +20 % Rugido del tigre Daño crítico: +15 % Duración: 30 s	Nv.4 Aumenta el daño de la Técnica secreta del tigre y las habilidades en cadena de la técnica secreta se llevan a cabo más deprisa. Ejecutar la técnica secreta del tigre otorga a tu entorno el potenciador 'Rugido del tigre'. [Escenario] Técnica secreta de tigre: +30 % de daño Velocidad de combo de la técnica secreta del Tigre: - Tigre 1: +30 % - Tigre 2: +20 % - Tigre 3: +20 % - Tigre 4: +20 % Rugido del tigre Daño crítico: +15 % Duración: 60 s [JcJ] Técnica secreta de tigre: +30 % de daño Velocidad de combo de la técnica secreta del Tigre: - Tigre 1: +30 % - Tigre 2: +20 % - Tigre 3: +20 % - Tigre 4: +20 %
--	--	---	---

			Rugido del tigre Daño crítico: +15 % Duración: 30 s
Sakra devanam	Tigre 4: Ola de ataque		El jugador ya no queda inmovilizado al recibir un impacto con Tigre furioso.
Sakra devanam	Estilo de tigre - Lanzamiento		Se modifica el tiempo de espera. 22 s -> 17 s
Sakra devanam	Dragón de la invocación de espíritus	[Escenario] Dragón de la invocación de espíritus: 3.425% del ataque reiteradamente [JcJ] Dragón de la invocación de espíritus: 1.171% del ataque reiteradamente	[Escenario] Dragón de la invocación de espíritus: 3.596% del ataque reiteradamente [JcJ] Dragón de la invocación de espíritus: 1.229% del ataque reiteradamente
Sakra devanam	Entrega valiente	[Escenario] Entrega valiente - Velocidad de desplazamiento, potencia de salto: +20 % - Velocidad de ataque: +10 % - Duración: 30 s [JcJ] Entrega valiente - Velocidad de desplazamiento, potencia de salto: +20 % - Velocidad de ataque: +10 % - Duración: 30 s	Con Entrega valiente, aumentan los daños de las habilidades activas y especiales activas. [Escenario] Entrega valiente - Daño de habilidades activas y especiales activas: +15 % - Velocidad de desplazamiento, potencia de salto: +20 % - Velocidad de ataque: +10 % - Duración: 30 s [JcJ] Entrega valiente - Daño de habilidades activas y

			especiales activas: +7,5 % - Velocidad de desplazamiento, potencia de salto: +20 % - Velocidad de ataque: +10 % - Duración: 30 s
Sakra devanam	Técnica con la lanza mejorada	Nv.4 Al impactar con combos, habilidades activas y especiales activas, se atraviesa la armadura del enemigo. Si la armadura se rompe, la defensa/defensa mágica del enemigo disminuye durante 5 s y aumentan los daños recibidos en ataques físicos. [Escenario] - Defensa / defensa mágica: -5 % Daño recibido por ataques: +12 % [JcJ] Defensa / defensa mágica: -2,5 % Daño recibido por ataques: +6 %	Aumenta el daño recibido por ataques mágicos Nv.4 Al impactar con combos, habilidades activas y especiales activas, se atraviesa la armadura del enemigo. Si la armadura se rompe, la defensa / defensa mágica del enemigo disminuye durante 5 s y aumentan los daños recibidos en ataques / ataques mágicos. [Escenario] Defensa / defensa mágica: -5 % Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +12 % [JcJ] Defensa / defensa mágica: -2,5 % Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +6 %

Apsara	Era de la iluminación	[Escenario] Tiempo de espera: -33 % Tiempo de espera para reactivación: 3 s Era de la iluminación - Ataque: +3 % (acumulable un máx. de 10 veces, reducción cada 3 acumulaciones) - Duración: 20 s [JcJ] Tiempo de espera: -13 % Tiempo de espera para reactivación: 6 s Era de la iluminación - Ataque: +1,5 % (acumulable un máx. de 10 veces, reducción cada 3 acumulaciones) - Duración: 10 s	[Escenario] Tiempo de espera: -33 % Tiempo de espera para reactivación: 3 s Era de la iluminación - Ataque: +6 % (acumulable un máx. de 5 veces, reducción cada 3 acumulaciones) - Duración: 20 s [JcJ] Tiempo de espera: -13 % Tiempo de espera para reactivación: 6 s Era de la iluminación - Ataque: +3 % (acumulable un máx. de 5 veces, reducción cada 3 acumulaciones) - Duración: 10 s
Apsara	[Cambio] Nudo sombrío: Albor del día	[Escenario] Anudar: 861 % del ataque reiteradamente Albor del día: 2431 % del ataque [JcJ] Anudar: 130 % del ataque reiteradamente Albor del día: 371 % del ataque	[Escenario] Anudar: 904 % del ataque reiteradamente Albor del día: 2431 % del ataque [JcJ] Anudar: 137 % del ataque reiteradamente Albor del día: 371 % del ataque
Pequeña diablesa	Supresión: energía	[Escenario] Supresión: 4259% del ataque mágico Aturdimiento: 3 s Endeblez - Todas las velocidades: -20 % - Defensa/defensa mágica: -25 % - Duración: 8 s [JcJ] Supresión: 962% del ataque mágico	[Escenario] Supresión: 4259% del ataque mágico Aturdimiento: 3 s Endeblez - Todas las velocidades: -20 % - Defensa / defensa mágica: -10 % - Duración: 8 s [JcJ] Supresión: 962% del ataque mágico Aturdimiento: 3 s

		Aturdimiento: 3 s Endeblez - Todas las velocidades: -20 % - Defensa/defensa mágica: -25 % - Duración: 5 s	Endeblez - Todas las velocidades: -20 % - Defensa / defensa mágica: -10 % - Duración: 5 s
Pequeña diablesa	[Fuerte] Supresión: energía	Creas una bola de energía que atrae y sujeta a tus adversarios. Quedan aturridos y luego se quedan sin fuerzas durante un cierto tiempo. Elimina todos los potenciadores de las habilidades de emblema. Consume energía espectral: - 3 orbes Refuerza - +10 % de reducción de todas las velocidades - +10 % de reducción de defensa y defensa mágica [Escenario] Supresión: 4259% del ataque mágico Aturdimiento: 3 s Endeblez - Todas las velocidades: -30 % - Defensa/defensa mágica: -35 % - Duración: 8 s [JcJ] Supresión: 962% del ataque	Creas una bola de energía que atrae y sujeta a tus adversarios. Quedan aturridos y luego se quedan sin fuerzas durante un cierto tiempo. Elimina todos los potenciadores de las habilidades de emblema. Consume energía espectral: - 3 orbes Refuerza - +10 % de reducción de todas las velocidades - Reducción de la defensa / defensa mágica: +5 % [Escenario] Supresión: 4259% del ataque mágico Aturdimiento: 3 s Endeblez - Todas las velocidades: -30 % - Defensa / defensa mágica: -15 % - Duración: 8 s [JcJ] Supresión: 962% del ataque mágico Aturdimiento: 3 s Endeblez

		mágico Aturdimiento: 3 s Endeblez - Todas las velocidades: -30 % - Defensa/defensa mágica: -35 % - Duración: 5 s	- Todas las velocidades: -30 % - Defensa / defensa mágica: -15 % - Duración: 5 s
Yama-rajá	Puertas del infierno	Nv.4 Aumenta el daño de la Técnica secreta de Rakshasa y las habilidades en cadena de la técnica secreta se llevan a cabo más deprisa. Ejecutar la Técnica secreta de Rakshasa reduce el tiempo de espera de las habilidades especiales activas. [Escenario] Daño: +40 % Tiempo de espera: -7 s Velocidad de combo de la técnica secreta de Rakshasa: - Tigre 1: +30 % - Cazaespíritus 2: +30 % - Rakshasa 3: +20 % (cambio: +20 %) - Cazaespíritus 4: +30 % [JcJ] Daño: +10 % Tiempo de espera: -7 s Velocidad de combo de la técnica secreta de Rakshasa: - Tigre 1: +30 % - Cazaespíritus 2: +30 % - Rakshasa 3: +20 % (cambio: +20 %) - Cazaespíritus 4: +30 %	Con técnica secreta de Rakshasa, ya no se reduce el tiempo de espera de las habilidades especiales activas. Nv.4 Aumenta el daño de la Técnica secreta de Rakshasa y las habilidades en cadena de la técnica secreta se llevan a cabo más deprisa. [Escenario] Daño: +40 % Velocidad de combo de la técnica secreta de Rakshasa: - Rakshasa 1: +30 % - Cazaespíritus 2: +30 % - Rakshasa 3: +20 % (cambio: +20 %) - Cazaespíritus 4: +30 % [JcJ] Daño: +10 % Velocidad de combo de la técnica secreta de Rakshasa: - Rakshasa 1: +30 % - Cazaespíritus 2: +30 % - Rakshasa 3: +20 % (cambio:

			+20 %) - Cazaespíritus 4: +30 %
Yama-rajá	Reflector	[Escenario] Ataque mágico: +10 % Defensa mágica: +10% Duración: 10 s [JcJ] Ataque mágico: +10 % Defensa mágica: +10% Duración: 5 s	[Escenario] Ataque mágico: +14 % Defensa mágica: +10% Duración: 10 s [JcJ] Ataque mágico: +7 % Defensa mágica: +5 % Duración: 5 s

Devi	Emisión de energía espectral	[Escenario] Activación del efecto al utilizar Colmillo de lobo o Técnica secreta de Rakshasa: - Daño de habilidad especial activa: +30 % - Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +50 % - Duración: 30 s Al impactar con la Técnica secreta del colmillo de lobo se activa el efecto Miedo lobuno. - Daño crítico: +20 % - Duración: 30 s Al impactar con la Técnica secreta de Rakshasa se activa el efecto Miedo de Rakshasa. - Defensa mágica: -20 % - Daño recibido por ataques mágicos: +12 % - Duración: 30 s [JcJ] Activación del efecto al utilizar Colmillo de lobo o Técnica secreta de Rakshasa: - Daño de habilidad especial activa: +12 % - Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +50 % - Duración: 30 s Al impactar con la Técnica secreta del colmillo de lobo se activa el efecto Miedo lobuno. - Daño crítico: +10 % - Duración: 30 s Al impactar con la Técnica	Con Miedo de Rakshasa, se reduce la defensa. Con Miedo de Rakshasa, aumenta el daño recibido por ataques. [Escenario] Activación del efecto al utilizar Colmillo de lobo o Técnica secreta de Rakshasa: - Daño de habilidad especial activa: +30 % - Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +50 % - Duración: 30 s Al impactar con la Técnica secreta del colmillo de lobo se activa el efecto Miedo lobuno. - Daño crítico: +20 % - Duración: 30 s Al impactar con la Técnica secreta de Rakshasa se activa el efecto Miedo de Rakshasa. Defensa / defensa mágica: -5 % - Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +12 % - Duración: 30 s [JcJ] Activación del efecto al utilizar
------	------------------------------	--	--

		secreta de Rakshasa se activa el efecto Miedo de Rakshasa. - Defensa mágica: -10 % - Daño recibido por ataques mágicos: +6 % - Duración: 30 s	Colmillo de lobo o Técnica secreta de Rakshasa: - Daño de habilidad especial activa: +12 % - Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +50 % - Duración: 30 s Al impactar con la Técnica secreta del colmillo de lobo se activa el efecto Miedo lobuno. - Daño crítico: +10 % - Duración: 30 s Al impactar con la Técnica secreta de Rakshasa se activa el efecto Miedo de Rakshasa. - Defensa / defensa mágica: -2,5 % - Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +6 % - Duración: 30 s
Devi	Baile de mariposa nivel 3	Haces fluir poderosa energía espectral hacia el suelo y creas bolas de poder de la tierra. Los adversarios impactados por los orbes sufren más daño durante cierto tiempo. Las habilidades magistrales no se ven afectadas por efectos de mejora de	El daño recibido ya no aumenta. Haces fluir poderosa energía espectral hacia el suelo y creas bolas de poder de la tierra. Las habilidades magistrales no se ven afectadas por efectos de mejora de habilidades (excepto efectos de habilidad magistral especiales). [Escenario] Orbes de energía espectral: 793 % del

		habilidades (excepto efectos de habilidad magistral especiales). [Escenario] Orbes de energía espectral: 793 % del ataque mágico reiteradamente Explosión de granadas pequeña: 3798 % del ataque mágico Baile de mariposas Daño recibido de enemigos impactados: +5 % - Duración: 5 s [JcJ] Orbes de energía espectral: 124 % del ataque mágico reiteradamente Explosión de granadas pequeña: 596 % del ataque mágico Baile de mariposas Daño recibido de enemigos impactados: +5 % - Duración: 5 s	ataque mágico reiteradamente Explosión de granadas pequeña: 3798 % del ataque mágico [JcJ] Orbes de energía espectral: 124 % del ataque mágico reiteradamente Explosión de granadas pequeña: 596 % del ataque mágico
--	--	--	---

Devi	Baile de mariposa nivel 4	Haces fluir poderosa energía espectral hacia el suelo y creas bolas de poder de la tierra. Los adversarios impactados por los orbes sufren más daño durante cierto tiempo. Finalmente acabas con el enemigo ante ti con tu lanza, repleta de energía de Rakshasa. Las habilidades magistrales no se ven afectadas por efectos de mejora de habilidades (excepto efectos de habilidad magistral especiales). [Escenario] Orbes de energía espectral: 934 % del ataque mágico reiteradamente Explosión de granadas pequeña: 4471 % del ataque mágico Lanza de Rakshasa: 5651 % del ataque mágico reiteradamente Baile de mariposas Daño recibido de enemigos impactados: +5 % - Duración: 5 s [JcJ] Orbes de energía espectral: 125 % del ataque mágico reiteradamente	El daño recibido ya no aumenta. Haces fluir poderosa energía espectral hacia el suelo y creas bolas de poder de la tierra. Finalmente acabas con el enemigo ante ti con tu lanza, repleta de energía de Rakshasa. Las habilidades magistrales no se ven afectadas por efectos de mejora de habilidades (excepto efectos de habilidad magistral especiales). [Escenario] Orbes de energía espectral: 934 % del ataque mágico reiteradamente Explosión de granadas pequeña: 4471 % del ataque mágico Lanza de Rakshasa: 5651 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Orbes de energía espectral: 125 % del ataque mágico reiteradamente Explosión de granadas pequeña: 599 % del ataque mágico Lanza de Rakshasa: 796 % del ataque mágico reiteradamente
------	---------------------------	--	---

		Explosión de granadas pequeña: 599 % del ataque mágico Lanza de Rakshasa: 796 % del ataque mágico reiteradamente Baile de mariposas Daño recibido de enemigos impactados: +5 % - Duración: 5 s	
--	--	--	--

Devi	Energía espectral liberada	La energía espectral que albergas en lo más profundo de tu ser se despliega y regenera tu cuerpo. En Modo dios zorro regeneras constantemente energía espectral. Puedes utilizar las esferas de energía espectral todavía mejor y al usar técnicas secretas recibes durante cierto tiempo energía espectral adicional. [Escenario] El modo dios zorro regenera energía espectral: 1 por s Reducción de la duración del penalizador: 30 % Costes de PM de los combos de energía espectral: -2 Efecto de impacto de los combos de energía espectral Velocidad de desplazamiento/velocidad de ataque: -2 % (acumulable un máx. de 10 veces) - Duración: 5 s Efecto de Colmillo de lobo o Técnica secreta de Rakshasa: - Obtención de energía espectral adicional cuando se genera energía espectral: 2 unidades - Probabilidad de activación: 100 % - Duración: 30 s [JcJ] El modo dios zorro regenera energía espectral: 1 por cada 5 s	En el modo de dios zorro, el tiempo de espera de una habilidad especial activa que se está recargando se reduce al usar otra habilidad especial activa. La energía espectral que albergas en lo más profundo de tu ser se despliega y regenera tu cuerpo. En Modo dios zorro regeneras constantemente energía espectral. Al usar una habilidad especial activa, se reduce el tiempo de espera de una de las habilidades especiales activas en reposo. Puedes utilizar las esferas de energía espectral todavía mejor y al usar técnicas secretas recibes durante cierto tiempo energía espectral adicional. [Escenario] El modo dios zorro regenera energía espectral: 1 por s Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -1 s Reducción de la duración del penalizador: 30 % Costes de PM de los combos de
------	----------------------------	---	--

		Reducción de la duración del penalizador: 30 % Costes de PM de los combos de energía espectral: -2 Efecto de impacto de los combos de energía espectral - Velocidad de desplazamiento/velocidad de ataque: -1 % (acumulable un máx. de 10 veces) - Duración: 5 s Efecto de Colmillo de lobo o Técnica secreta de Rakshasa: - Obtención de energía espectral adicional cuando se genera energía espectral: 1 unidad - Probabilidad de activación: 100 % - Duración: 30 s	energía espectral: -2 Efecto de impacto de los combos de energía espectral Velocidad de desplazamiento/velocidad de ataque: -2 % (acumulable un máx. de 10 veces) - Duración: 5 s Efecto de Colmillo de lobo o Técnica secreta de Rakshasa: - Obtención de energía espectral adicional cuando se genera energía espectral: 2 unidades - Probabilidad de activación: 100 % - Duración: 30 s [JcJ] El modo dios zorro regenera energía espectral: 1 por cada 5 s Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -1 s Reducción de la duración del penalizador: 30 % Costes de PM de los combos de energía espectral: -2 Efecto de impacto de los combos de energía espectral - Velocidad de desplazamiento/velocidad de
--	--	--	---

			ataque: -1 % (acumulable un máx. de 10 veces) - Duración: 5 s Efecto de Colmillo de lobo o Técnica secreta de Rakshasa: - Obtención de energía espectral adicional cuando se genera energía espectral: 1 unidad - Probabilidad de activación: 100 % - Duración: 30 s
Pequeña fantasma	Opresión espectral	[Escenario] Arte de la supresión: 538 % del ataque reiteradamente Aturdimiento: 3 s Endeblez - Todas las velocidades: -20 % - Defensa/defensa mágica: -25 % - Duración: 8 s [JcJ] Arte de la supresión: 115 % del ataque reiteradamente Aturdimiento: 3 s Endeblez - Todas las velocidades: -20 %	[Escenario] Arte de la supresión: 538 % del ataque reiteradamente Aturdimiento: 3 s Endeblez - Todas las velocidades: -20 % - Defensa / defensa mágica: -10 % - Duración: 8 s [JcJ] Arte de la supresión: 115 % del ataque reiteradamente Aturdimiento: 3 s Endeblez - Todas las velocidades: -20 %

		- Defensa/defensa mágica: -25 % - Duración: 5 s	- Defensa / defensa mágica: -10 % - Duración: 5 s
Pequeña fantasma	[Fuerte] Opresión espectral	Constríñes el poder espectral del adversario. Queda aturdido brevemente y luego se queda sin fuerzas durante un cierto tiempo. Se eliminan todos los potenciadores de emblema. Genera energía espectral: - 1 Orbe Refuerza - +10 % de reducción de todas las velocidades - +10 % de reducción de defensa y defensa mágica [Escenario] Arte de la supresión: 538 % del ataque reiteradamente Aturdimiento: 3 s Endeblez - Todas las velocidades: -30 % - Defensa/defensa mágica: -35 % - Duración: 8 s [JcJ] Arte de la supresión: 115 % del ataque reiteradamente	Constríñes el poder espectral del adversario. Queda aturdido brevemente y luego se queda sin fuerzas durante un cierto tiempo. Se eliminan todos los potenciadores de emblema. Genera energía espectral: - 1 Orbe Refuerza - +10 % de reducción de todas las velocidades - Reducción de la defensa / defensa mágica: +5 % [Escenario] Arte de la supresión: 538 % del ataque reiteradamente Aturdimiento: 3 s Endeblez - Todas las velocidades: -30 % - Defensa / defensa mágica: -15 % - Duración: 8 s [JcJ] Arte de la supresión: 115 % del ataque reiteradamente

		Aturdimiento: 3 s Endeblez - Todas las velocidades: -30 % - Defensa/defensa mágica: -35 % - Duración: 5 s	Aturdimiento: 3 s Endeblez - Todas las velocidades: -30 % - Defensa / defensa mágica: -15 % - Duración: 5 s
Asura	Invocación espectral	Provoca daños a todos los adversarios cercanos y concede un potenciador a todos tus aliados durante 20 s. Además, tus combos obtienen en adelante un ataque de garras adicional. Los aliados reciben un potenciador que aumenta en un 5 % los daños de habilidades especiales activas (en JcJ: +2,5 %). Genera energía espectral: - 1 Orbe	Provoca daños a todos los adversarios cercanos y concede un potenciador a todos tus aliados durante 20 s. Además, tus combos obtienen en adelante un ataque de garras adicional. Los aliados reciben un potenciador que aumenta en un 3 % los daños de habilidades especiales activas (en JcJ: +1,5 %). Genera energía espectral: - 1 Orbe

Asura	Liberar energía fantasmal	Nv.4 Liberas energía fantasmal para aumentar tu ataque y reducir el valor de K.O. de tus combos. En modo potenciador de poder regeneras una pequeña cantidad de PM con cada orbe de energía espectral consumido. [Escenario] Valor de K.O.: -15 % Regeneración de PM: +10 Ataque: +15 % [JcJ] Valor de K.O.: -15 % Regeneración de PM: +5 Ataque: +6 %	Con potenciador de poder, aumenta el daño de habilidades especiales activas. Nv.4 Liberas energía fantasmal para aumentar tu ataque y reducir el valor de K.O. de tus combos. En modo potenciador de poder regeneras PM con cada orbe de energía espectral consumido y aumentan tus daños de habilidades especiales activas. [Escenario] Valor de K.O.: -15 % Daño de habilidades especiales activas: +8 % Regeneración de PM: +10 Ataque: +15 % [JcJ] Valor de K.O.: -15 % Daño de habilidades especiales activas: +4 % Regeneración de PM: +5 Ataque: +6 %
-------	---------------------------	--	---

Asura	Reposo de las almas	Nv.4 Una ceremonia que muestra a las almas el camino hacia el nirvana. Refuerza tu técnica secreta de Cazafantasmas. La activación de la Técnica secreta de Cazafantasmas genera Orbes de Reposo de las almas en las inmediaciones. Si tus aliados reciben el impacto de un Orbe de Reposo de las almas, regenerarán PM y los tiempos de espera de sus habilidades especiales activas se acelerarán. [Escenario] Técnica secreta de cazafantasmas: +40 % de daño Velocidad de combo de la técnica secreta Cazaespíritus: - Cazaespíritus 2: +30 % - Cazaespíritus 3: +20 % - Cazaespíritus 4: +30 % Orbe de Reposo de las almas Regeneración de PM: +10 % Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +50 % Duración: 1 s [JcJ] Técnica secreta de cazafantasmas: +40 % de daño Velocidad de combo de la técnica secreta Cazaespíritus: - Cazaespíritus 2: +30 % - Cazaespíritus 3: +20 % - Cazaespíritus 4: +30 % Orbe de Reposo de las almas Regeneración de PM: +1 %	Los Orbes de Reposo de las almas ahora se aplican al jugador. Nv.4 Una ceremonia que muestra a las almas el camino hacia el nirvana. Refuerza tu técnica secreta de Cazafantasmas. La activación de la Técnica secreta de Cazafantasmas genera Orbes de Reposo de las almas en las inmediaciones. Si recibes el impacto de un Orbe de Reposo de las almas, regenerarás PM y los tiempos de espera de tus habilidades especiales activas se acelerarán. [Escenario] Técnica secreta de cazafantasmas: +40 % de daño Velocidad de combo de la técnica secreta Cazaespíritus: - Cazaespíritus 2: +30 % - Cazaespíritus 3: +20 % - Cazaespíritus 4: +30 % Orbe de Reposo de las almas Regeneración de PM: +2 % Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +50 % Duración: 1 s [JcJ] Técnica secreta de cazafantasmas: +40 % de daño Velocidad de combo de la
-------	------------------------	--	---

		Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +50 % Duración: 1 s	técnica secreta Cazaespíritus: - Cazaespíritus 2: +30 % - Cazaespíritus 3: +20 % - Cazaespíritus 4: +30 % Orbe de Reposo de las almas Regeneración de PM: +0,2 % Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +50 % Duración: 1 s
Asura	Espíritu zorruno	Invocas un espíritu zorruno que detecta a los enemigos cercanos y los atosiga continuamente. Vuela hasta el enemigo en pie más cercano y reduce su potencia de defensa física. Consume energía espectral: - 1 Orbe [Escenario] Espíritu zorruno: 267 % del ataque x3 Defensa: -10 % Duración: 12 s [JcJ]	Disminuye la defensa mágica. Invocas un espíritu zorruno que detecta a los enemigos cercanos y los atosiga continuamente. Vuela hasta el enemigo en pie más cercano y reduce su potencia de defensa / defensa mágica. Consume energía espectral: - 1 Orbe

		Espíritu zorruno: 112 % del ataque x3 Defensa: -5 % Duración: 6 s	[Escenario] Espíritu zorruno: 267 % del ataque x3 Defensa / defensa mágica: -3 % Duración: 12 s [JcJ] Espíritu zorruno: 112 % del ataque x3 Defensa / defensa mágica: -1,5 % Duración: 6 s
Shakti	[Cambio] Invocación espectral	Provoca daños a todos los adversarios cercanos y concede un potenciador a todos tus aliados durante 20 s. Además, tus combos obtienen en adelante un ataque de garras adicional. Los aliados reciben un potenciador que aumenta en un 10 % los daños de habilidades de fuerza y trascendencia (en JcJ: +5 %). Genera energía espectral: - 1 Orbe	Provoca daños a todos los adversarios cercanos y concede un potenciador a todos tus aliados durante 20 s. Además, tus combos obtienen en adelante un ataque de garras adicional. Los aliados reciben un potenciador que aumenta en un 6 % los daños de habilidades de fuerza y trascendencia (en JcJ: +3 %). Genera energía espectral: - 1 Orbe
Shakti	Magia liberada	[Escenario] Activación del efecto Magia liberada al usar habilidades de espíritu. - Velocidad del tiempo de espera de habilidades especiales activas: velocidad de regeneración x2 (excepto hiperhabilidades y habilidades de compañero) - Coste de PM de las habilidades: -20 % - Duración: 3 s - Al usar habilidades se elimina el efecto Magia liberada	Con Poder de la oscuridad, aumentan los daños recibidos por ataques mágicos. [Escenario] Activación del efecto Magia liberada al usar habilidades de espíritu. - Velocidad del tiempo de espera de habilidades especiales

	independientemente del tiempo restante. - Se aplica a las habilidades: Espíritu de la tormenta, Espíritu del rayo, Invocación espectral, Espíritu de las cuchillas Los enemigos impactados por habilidades de sombras sufren del efecto Poder de la oscuridad. - Daño recibido por ataques: +10 % - Duración: 8 s - Se aplica a las habilidades: Cazaespíritus 2: Ataduras espectrales, Cazaespíritus 3: Sombras, Cazaespíritus 4: Cortar la oscuridad y Capullo sombrío [JcJ] Activación del efecto Magia liberada al usar habilidades de espíritu. - Velocidad del tiempo de espera de habilidades especiales activas: velocidad de regeneración x2 (excepto hiperabilidades y habilidades de compañero) - Coste de PM de las habilidades: -20 % - Duración: 3 s - Al usar habilidades se elimina el efecto Magia liberada independientemente del tiempo restante. - Se aplica a las habilidades: Espíritu de la tormenta, Espíritu del rayo, Invocación espectral, Espíritu de las cuchillas Los enemigos impactados por habilidades de sombras sufren del efecto Poder de la oscuridad.	activas: velocidad de regeneración x2 (excepto hiperabilidades y habilidades de compañero) - Coste de PM de las habilidades: -20 % - Duración: 3 s - Al usar habilidades se elimina el efecto Magia liberada independientemente del tiempo restante. - Se aplica a las habilidades: Espíritu de la tormenta, Espíritu del rayo, Invocación espectral, Espíritu de las cuchillas Los enemigos impactados por habilidades de sombras sufren del efecto Poder de la oscuridad. - Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +7 % - Duración: 8 s - Se aplica a las habilidades: Cazaespíritus 2: Ataduras espectrales, Cazaespíritus 3: Sombras, Cazaespíritus 4: Cortar la oscuridad y Capullo sombrío [JcJ] Activación del efecto Magia liberada al usar habilidades de espíritu. - Velocidad del tiempo de espera de habilidades especiales activas: velocidad de
--	--	--

		- Daño recibido por ataques: +5 % - Duración: 8 s - Se aplica a las habilidades: Cazaespíritus 2: Ataduras espectrales, Cazaespíritus 3: Sombras, Cazaespíritus 4: Cortar la oscuridad y Capullo sombrío	regeneración x2 (excepto hiperabilidades y habilidades de compañero) - Coste de PM de las habilidades: -20 % - Duración: 3 s - Al usar habilidades se elimina el efecto Magia liberada independientemente del tiempo restante. - Se aplica a las habilidades: Espíritu de la tormenta, Espíritu del rayo, Invocación espectral, Espíritu de las cuchillas Los enemigos impactados por habilidades de sombras sufren del efecto Poder de la oscuridad. - Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +3,5 % - Duración: 8 s - Se aplica a las habilidades: Cazaespíritus 2: Ataduras espectrales, Cazaespíritus 3: Sombras, Cazaespíritus 4: Cortar la oscuridad y Capullo sombrío
--	--	--	---

Shakti	[Fuerte] Espíritu zorruno	Invocas un espíritu zorruno que detecta a los enemigos cercanos y los atosiga continuamente. Vuela hasta el enemigo en pie más cercano y reduce su potencia de defensa física. Consume energía espectral: - 1 Orbe Refuerza - Reducción de la defensa: +5% [Escenario] Espíritu zorruno: 267 % del ataque x3 Defensa: -15 % Duración: 12 s [JcJ] Espíritu zorruno: 112 % del ataque x3 Defensa: -7,5 % Duración: 6 s	Disminuye la defensa mágica. Invocas un espíritu zorruno que detecta a los enemigos cercanos y los atosiga continuamente. Vuela hasta el enemigo en pie más cercano y reduce su potencia de defensa / defensa mágica. Consume energía espectral: - 1 Orbe Refuerza - Reducción de la defensa / defensa mágica: +2 % [Escenario] Espíritu zorruno: 267 % del ataque x3 Defensa / defensa mágica: -5 % Duración: 12 s [JcJ] Espíritu zorruno: 112 % del ataque x3 Defensa / defensa mágica: -2,5 % Duración: 6 s
Pequeña ayudante	Estrellas del deseo	El cielo cumple tu deseo. Las Estrellas del deseo causan daños de superficie y el ataque/ataque mágico de tus aliados aumenta durante un tiempo	Se acelera la velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades. El cielo cumple tu deseo. Las Estrellas del deseo causan daños de superficie, el ataque / ataque mágico de tus aliados

		determinado. [Escenario] Estrellas del deseo: 1689 % del ataque mágico reiteradamente * (3 % por orbe consumido) Estrellas del deseo Ataque / ataque mágico: +8 % - Duración: 30 s [JcJ] Estrellas del deseo: 381 % del ataque mágico reiteradamente * (1 % por orbe consumido) Estrellas del deseo Ataque/ataque mágico: +4 % - Duración: 30 s	aumenta durante un tiempo determinado y se acelera el tiempo de espera de sus habilidades. [Escenario] Estrellas del deseo: 1689 % del ataque mágico reiteradamente * (3 % por orbe consumido) Estrellas del deseo - Ataque / ataque mágico: +12 % - Velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades: +20 % - Duración: 60 s [JcJ] Estrellas del deseo: 381 % del ataque mágico reiteradamente * (1 % por orbe consumido) Estrellas del deseo - Ataque / ataque mágico: +6 % - Velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades: +20 % - Duración: 12 s
Pequeña ayudante	[Fuerte] Estrellas del deseo	Refuerza: - Ataque / ataque mágico: +12 %	Refuerza: - Tiempo de espera: -3 s

Pequeña ayudante	Supresión (martillo)	[Escenario] Martillo: 5119 % del ataque mágico Aturdimiento: 3 s Endeblez - Todas las velocidades: -20 % - Defensa/defensa mágica: -25 % - Duración: 8 s [JcJ] Martillo: 1218 % del ataque mágico Aturdimiento: 3 s Endeblez - Todas las velocidades: -20 % - Defensa/defensa mágica: -25 % - Duración: 5 s	La defensa/defensa mágica ya no se reduce. [Escenario] Martillo: 5119 % del ataque mágico Aturdimiento: 3 s Endeblez - Todas las velocidades: -20 % - Duración: 8 s [JcJ] Martillo: 1218 % del ataque mágico Aturdimiento: 3 s Endeblez - Todas las velocidades: -20 % - Duración: 5 s
Pequeña ayudante	[Fuerte] Supresión (martillo)	Refuerza: - +10 % de reducción de todas las velocidades - +10 % de reducción de defensa y defensa mágica	Refuerza: - +10 % de reducción de todas las velocidades
Marici	Transformación	Conviertes tus PM en energía espectral (1 orbe de energía espectral por cada 30 PM). Por cada orbe de energía espectral recibido, aumenta el tiempo de espera en 1 s. Cuando hayas recibido más de 6 orbes de energía espectral, todos los aliados recibirán protección contra	Se elimina la protección contra K.O. Conviertes tus PM en energía espectral (1 orbe de energía espectral por cada 30 PM). Por cada orbe de energía espectral recibido, aumenta el tiempo de espera en 1 s.

		K.O. Categoría de habilidad: Ayuda - Apoyo, Ayuda - Vitalidad [Escenario] Transformación - Otorga protección contra K.O. a tus aliados - Duración: 5 s [JcJ] Transformación - Otorga protección contra K.O. a tus aliados - Duración: 2 s	Categoría de habilidad: Ayuda - Apoyo, Ayuda - Vitalidad
Marici	Aullido de zorro	Eun se materializa a través de Ara. Todos los enemigos que escuchen su aullido sufren daños. Además, se reducen todas sus resistencias. Categoría de habilidad: [Eun] [Escenario] Aullido de zorro: 3960 % del ataque mágico Aullido de zorro - Todas las resistencias del enemigo: -150 - Duración: 10 s [JcJ] Aullido de zorro: 795 % del ataque mágico Aullido de zorro - Todas las resistencias del	La defensa/defensa mágica se reducen. La velocidad de activación de la habilidad aumenta un 30 %. Eun se materializa a través de Ara. Todos los enemigos que escuchen su aullido sufren daños. Además, se reducen todas sus resistencias y su defensa / defensa mágica. Categoría de habilidad [Eun] [Escenario] Aullido de zorro: 3960 % del ataque mágico Aullido de zorro - Defensa / defensa mágica: -15 % - Todas las resistencias del enemigo: -

		enemigo: -75 - Duración: 10 s	150 - Duración: 60 s [JcJ] Aullido de zorro: 795 % del ataque mágico Aullido de zorro - Defensa / defensa mágica: - 7,5 % - Todas las resistencias del enemigo: -75 - Duración: 12 s
Marici	Postura de tortuga 4 (barrera)	La lanza se llena del poder de la Postura de tortuga. Ara la blande a toda velocidad y crea con la energía una barrera que acaba explotando. La energía reduce el daño que sufren tus aliados durante un tiempo determinado. [Escenario] Barrera: 347 % del ataque mágico reiteradamente * (3 % por orbe consumido) Explosión: 622 % del ataque mágico * (3 % por orbe consumido) Postura de tortuga 4 (barrera) Daño recibido: -10 % - Duración: 30 s Técnica secreta de Postura de tortuga Destrucción: 5932 % del ataque mágico [JcJ] Barrera: 73 % del ataque mágico	La lanza se llena del poder de la Postura de tortuga. Ara la blande a toda velocidad y crea con la energía una barrera que acaba explotando. La energía reduce el daño que sufren tus aliados durante un tiempo determinado. [Escenario] Barrera: 347 % del ataque mágico reiteradamente * (3 % por orbe consumido) Explosión: 622 % del ataque mágico * (3 % por orbe consumido) Postura de tortuga 4 (barrera) - Daño recibido: -20 % - Duración: 60 s Técnica secreta de Postura de tortuga Destrucción: 5932 % del ataque mágico [JcJ] Barrera: 73 % del ataque mágico reiteradamente * (1 % por orbe consumido) Explosión: 132 % del ataque mágico * (1 % por orbe consumido)

		reiteradamente * (1 % por orbe consumido) Explosión: 132 % del ataque mágico * (1 % por orbe consumido) Postura de tortuga 4 (barrera) - Daño recibido: -5 % - Duración: 30 s Técnica secreta de Postura de tortuga Destrucción: 2260 % del ataque mágico	Postura de tortuga 4 (barrera) Daño recibido: -10 % - Duración: 12 s Técnica secreta de Postura de tortuga Destrucción: 2260 % del ataque mágico
Marici	Unidad	Nv.4 Unidad Acumulación máxima: 50 Acumulación por nivel de habilidad: - Flexible: 1 - Tenacidad: 2 - Fuerza: 3 - Transcendencia: 4 [Escenario] Fantasmagórico Daño de habilidad: +0,4 % x el número de acumulaciones de Unidad Duración: 30 s [JcJ] Fantasmagórico Daño de habilidad: +0,2 % x el número de acumulaciones de Unidad Duración: 30 s	Se ha optimizado la descripción de la habilidad. Independientemente del número de acumulaciones de Unidad, el daño aumentado de todas las habilidades se ajusta al valor máximo. Se reduce el consumo de PM al usar habilidades. Nv.4 Unidad Acumulación máxima: 30 Acumulación por nivel de habilidad: - Flexible: 1 - Tenacidad: 2 - Fuerza: 3 - Transcendencia: 4 [Escenario] Fantasmagórico Daño de todas las habilidades: +12 % Consumo de PM de todas las habilidades: -(número de

			acumulaciones de Unidad x 0,2 %) (máx. 6 %) Duración: 60 s [JcJ] Fantasmagórico Daño de todas las habilidades: +6 % Consumo de PM de todas las habilidades: -(número de acumulaciones de Unidad x 0,1 %) (máx. 3 %) Duración: 12 s
Marici	Rugido llameante	[Escenario] Rugido llameante: 4379 % del ataque mágico reiteradamente * (3 % por orbe consumido) Rugido llameante - Regeneración de PV / PM por segundo: +18 % - Duración: 5 s [JcJ] Rugido llameante: 1042 % del ataque mágico reiteradamente * (1 % por orbe consumido) Rugido llameante - Regeneración de PV / PM por segundo: +0,9 % - Duración: 5 s	Se regeneran PV por segundo en función del poder de combate. [Escenario] Rugido llameante: 4379 % del ataque mágico reiteradamente * (3 % por orbe consumido) Rugido llameante - Regeneración de PV / PM por segundo: 20 % - Regeneración de PV por cada 0,5 s y 100 000 de poder de combate: +0,075 % - Duración: 5 s

			[JcJ] Rugido llameante: 1042 % del ataque mágico reiteradamente * (1 % por orbe consumido) Rugido llameante - Regeneración de PV / PM por segundo: 1 % - Regeneración de PV por cada 0,5 s y 100 000 de poder de combate: +0,00375 % - Duración: 5 s
Marici	Adaptación	Nv.4 [Escenario] - Daños de habilidades de Postura de tortuga: +15 % - Velocidad de combos de habilidades de Postura de tortuga: +30 % - Refuerza las habilidades de Postura de tortuga - Postura de tortuga 1: regeneración de energía espectral por adversario impactado - Postura de tortuga 2: +30 % de alcance de invocación - Postura de tortuga 3: daños adicionales durante el salto - Patada alta: 412 % del ataque mágico - Postura de tortuga 4 se convierte en: -20 % de daños recibidos - Técnica secreta de Postura de tortuga: potenciador de Destrucción	Se ha eliminado la descripción emergente de Postura de tortuga 4. Nv.4 [Escenario] - Daños de habilidades de Postura de tortuga: +15 % - Velocidad de combos de habilidades de Postura de tortuga: +30 % - Refuerza las habilidades de Postura de tortuga - Postura de tortuga 1: regeneración de energía espectral por adversario impactado - Postura de tortuga 2: +30 % de alcance de invocación - Postura de tortuga 3: daños

		- Aumento de los PV máx. en un 10 % de tus PV (uso: aliados) - Duración: 30 s [JcJ] - Daños de habilidades de Postura de tortuga: +15 % - Velocidad de combos de habilidades de Postura de tortuga: +30 % - Refuerza las habilidades de Postura de tortuga - Postura de tortuga 1: regeneración de energía espectral por adversario impactado - Postura de tortuga 2: +30 % de alcance de invocación - Postura de tortuga 3: daños adicionales durante el salto - Patada alta: 149 % del ataque mágico - Postura de tortuga 4 se convierte en: -10 % de daños recibidos - Técnica secreta de Postura de tortuga: potenciador de Destrucción - Aumento de los PV máx. en un 3 % de tus PV (uso: aliados) - Duración: 30 s	adicionales durante el salto - Patada alta: 412 % del ataque mágico - Técnica secreta de Postura de tortuga: potenciador de Destrucción - Aumento de los PV máx. en un 10 % de tus PV (uso: aliados) - Duración: 30 s [JcJ] - Daños de habilidades de Postura de tortuga: +15 % - Velocidad de combos de habilidades de Postura de tortuga: +30 % - Refuerza las habilidades de Postura de tortuga - Postura de tortuga 1: regeneración de energía espectral por adversario impactado - Postura de tortuga 2: +30 % de alcance de invocación - Postura de tortuga 3: daños adicionales durante el salto - Patada alta: 149 % del ataque mágico - Técnica secreta de Postura de tortuga: potenciador de Destrucción - Aumento de los PV máx. en un 3 % de tus PV (uso:
--	--	--	--

			aliados) - Duración: 30 s
Marici	Vínculo	[Escenario] Vínculo - Ataque mágico: +2 % x cantidad de potenciadores de Ayuda - Apoyo - Duración: 30 s [JcJ] Vínculo - Ataque mágico: +1 % x cantidad de potenciadores de Ayuda - Apoyo - Duración: 30 s	Ayuda - Apoyo puede acumularse hasta 3 veces. [Escenario] Vínculo - Ataque mágico: +(4 % x cantidad de potenciadores de #C00D8FFAyuda - Apoyo#CX) - Duración: 60 s [JcJ] Vínculo - Ataque mágico: +2 % x cantidad de potenciadores de Ayuda - Apoyo - Duración: 60 s

Suria	[Cambio] Círculo de hechizos de Eun	Se crea un Círculo de hechizos de Eun durante un tiempo determinado. Los aliados dentro del Círculo de hechizos de Eun se vuelven invisibles y sus penalizadores se eliminan. No se aplica a aliados que estén siendo atacados o que no puedan moverse. Categoría de habilidad: [Eun] [Escenario] Círculo de hechizos de Eun: 499 % del ataque mágico reiteradamente Círculo de hechizos de Eun - Duración: 5 s [JcJ] Círculo de hechizos de Eun: 142 % del ataque mágico reiteradamente Círculo de hechizos de Eun - Duración: 5 s	Se elimina la protección contra K.O. La inmunidad a los penalizadores y su eliminación ya no se aplican dentro de un área determinada, sino durante un tiempo fijo. Se crea un Círculo de hechizos de Eun durante un tiempo determinado. Se crea un círculo de hechizos que se propaga y, durante un tiempo, le otorga a tus aliados invisibilidad. No se aplica a aliados que estén siendo atacados o que no puedan moverse. Categoría de habilidad: [Eun] [Escenario] Círculo de hechizos de Eun: 499 % del ataque mágico reiteradamente - Otorga protección contra K.O. a tus aliados - Duración: 20 s - Otorga inmunidad y resolución de penalizadores - Duración: 8 s Círculo de hechizos de Eun - Duración: 5 s [JcJ] Círculo de hechizos de Eun: 142 % del ataque mágico
-------	--	---	--

			reiteradamente - Otorga protección contra K.O. a tus aliados - Duración: 10 s - Otorga inmunidad y resolución de penalizadores - Duración: 8 s Círculo de hechizos de Eun - Duración: 5 s
Suria	[Cambio] Transformación	Conviertes tus PM en energía espectral (1 orbe de energía espectral por cada 30 PM). Por cada orbe de energía espectral recibido, aumenta el tiempo de espera en 1 s. Al utilizar la habilidad recibes durante cierto tiempo protección contra K.O. Categoría de habilidad: Ayuda - Apoyo, Ayuda - Vitalidad	Se elimina la protección contra K.O. Conviertes tus PM en energía espectral (1 orbe de energía espectral por cada 20 PM). Por cada orbe de energía espectral recibido, aumenta el tiempo de espera en 1 s. Categoría de habilidad: Ayuda - Apoyo, Ayuda - Vitalidad

		[Escenario] Transformación - Otorga protección contra K.O. a tus aliados - Duración: 7 s [JcJ] Transformación - Otorga protección contra K.O. a tus aliados - Duración: 4 s	
Suria	Liberación	Liberas parte del poder sellado de Eun. Con el potenciador de poder, aumentan los daños críticos y se reducen los tiempos de espera. [Escenario] Daño crítico: +10 % Tiempo de espera de habilidad: -20 % [JcJ] Daño crítico: +5 % Tiempo de espera de habilidad: +8 %	Liberas parte del poder sellado de Eun. Con el potenciador de poder, aumentan los daños críticos y se reducen los tiempos de espera. [Escenario] Daño crítico: +25 % Tiempo de espera de habilidad: -20 % [JcJ] Daño crítico: +12,5 % Tiempo de espera de habilidad: +8 %
Suria	[Cambio] Supresión (martillo)	La Liebre lunar quiere pasárselo bien. Golpea con su martillo al vacío, lo que refuerza a tus aliados y paraliza a tus enemigos. La fuerza del martillo se utiliza para aumentar todas las velocidades de tus aliados. Los enemigos paralizados quedan aturdidos y su defensa se reduce durante un tiempo determinado. Elimina todos los potenciadores de las habilidades de emblema. [Escenario]	La defensa/defensa mágica ya no se reducen. Se ha optimizado la descripción de la habilidad. La Liebre lunar quiere pasárselo bien. Golpea con su martillo al vacío y refuerza a los aliados cercanos, aumentando todas sus

		Martillo: 2797 % del ataque mágico x2 Aturdimiento: 3 s Liebre lunar - Todas las velocidades: +15 % - Duración: 15 s Supresión (martillo) - Defensa/defensa mágica: -35 % - Duración: 8 s [JcJ] Martillo: 506 % del ataque mágico x2 Aturdimiento: 3 s Liebre lunar - Todas las velocidades: +15 % - Duración: 15 s Supresión (martillo) - Defensa/defensa mágica: -35 % - Duración: 5 s	velocidades durante un tiempo. Los enemigos se quedan impotentes durante un tiempo y resultan aturridos. Elimina todos los potenciadores de las habilidades de emblema. [Escenario] Martillo: 2797 % del ataque mágico x2 Aturdimiento: 3 s Liebre lunar - Todas las velocidades: +15 % - Duración: 60 s [JcJ] Martillo: 506 % del ataque mágico x2 Aturdimiento: 3 s Liebre lunar - Todas las velocidades: +15 % - Duración: 12 s
Suria	[Cambio] Nudo sombrío: Myomyo	Invocas a la Liebre lunar. Con el paso firme, la Liebre lunar emprende su largo viaje. Al utilizarse, el tiempo de espera de las habilidades de #C00D8FFLiebre lunar y Eun#CX se reduce en 4 s. Categoría de habilidad: Liebre lunar	Se ha añadido un efecto que restablece la duración de Infierno gélido. Invocas a la Liebre lunar. Con el paso firme, la Liebre lunar emprende su largo viaje. Al utilizarse, el tiempo de espera de las habilidades de #C00D8FFLiebre lunar y Eun#CX se reduce en 4 s.

			En los aliados, se renueva la duración de un efecto de Infierno gélido activo. Categoría de habilidad: Liebre lunar
Suria	Infierno gélido (nivel 3)	Una vez que Ara invoca la Postura de tortuga, ambas hacen que el suelo se tambalee y varios icebergs salen disparados del suelo. Además, el aullido provoca que caiga granizo del cielo. [Escenario] Invocación: 1272 % del ataque mágico reiteradamente Iceberg: 1391 % del ataque mágico reiteradamente Granizo: 1735 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Invocación: 148 % del ataque mágico reiteradamente Iceberg: 162 % del ataque mágico reiteradamente Granizo: 202 % del ataque mágico reiteradamente	Se regeneran recursos especiales a lo largo de su duración. Una vez que Ara invoca la Postura de tortuga, ambas hacen que el suelo se tambalee y varios icebergs salen disparados del suelo. Además, el aullido provoca que caiga granizo del cielo. El poder de la Postura de tortuga regenera en los aliados cercanos los siguientes recursos especiales durante un tiempo: EN, balas de cañón, energía espectral, punto de transducción de dinamo, punto de combinación, punto de poder, punto de sensibilidad, piedras preciosas. [Escenario] Invocación: 1272 % del ataque mágico reiteradamente - Regeneración de recursos especiales por s.: +20 % - Duración: 15 s Iceberg: 1391 % del ataque

			mágico reiteradamente Granizo: 1735 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Invocación: 148 % del ataque mágico reiteradamente - Regeneración de recursos especiales por s.: +20 % - Duración: 3 s Iceberg: 162 % del ataque mágico reiteradamente Granizo: 202 % del ataque mágico reiteradamente
Suria	Infierno gélido (nivel 4)	Una vez que Ara invoca la Postura de tortuga, ambas hacen que el suelo se tambalee y varios icebergs salen disparados del suelo. Además, el aullido provoca que caiga granizo del cielo. Los icebergs explotan y dejan tras de sí solo un frío amargo. [Escenario] Invocación: 1463 % del ataque mágico reiteradamente Iceberg: 1310 % del ataque mágico reiteradamente Granizo: 1995 % del ataque mágico reiteradamente Explosión: 2575 % del ataque mágico [JcJ] Invocación: 149 % del ataque mágico reiteradamente Iceberg: 133 % del ataque mágico reiteradamente	Se regeneran recursos especiales a lo largo de su duración. Una vez que Ara invoca la Postura de tortuga, ambas hacen que el suelo se tambalee y varios icebergs salen disparados del suelo. Además, el aullido provoca que caiga granizo del cielo. Los icebergs explotan y dejan tras de sí solo un frío amargo. El poder de la Postura de tortuga regenera en los aliados cercanos los siguientes recursos especiales durante un tiempo: EN, balas de cañón, energía espectral, punto de transducción de dinamo, punto de

		Granizo: 201 % del ataque mágico reiteradamente Explosión: 260% del ataque mágico	combinación, punto de poder, punto de sensibilidad, piedras preciosas. [Escenario] Invocación: 1463 % del ataque mágico reiteradamente - Regeneración de recursos especiales por s.: +20 % - Duración: 15 s Iceberg: 1310 % del ataque mágico reiteradamente Granizo: 1995 % del ataque mágico reiteradamente Explosión: 2575 % del ataque mágico [JcJ] Invocación: 149 % del ataque mágico reiteradamente - Regeneración de recursos especiales por s.: +20 % - Duración: 3 s Iceberg: 133 % del ataque mágico reiteradamente Granizo: 201 % del ataque mágico reiteradamente Explosión en cadena: 260% del ataque mágico
--	--	---	---

Elesis

Personaje / clase	Nombre de la habilidad	Antes de la corrección	Después de la corrección
-------------------	------------------------	------------------------	--------------------------

Maestra de esgrima	Extinción		Se modifica la característica: Reforzado -> Más pesado
Maestra de esgrima	Tres ondas	[Escenario] Por cada oleada de espada: 547 % del ataque reiteradamente [JcJ] Por cada oleada de espada: 198 % del ataque reiteradamente	[Escenario] Por cada oleada de espada: 574 % del ataque reiteradamente [JcJ] Por cada oleada de espada: 207 % del ataque reiteradamente
Gran maestra	Dignidad del gran maestro	[Escenario] Orden - Aumenta tu ataque y el impacto crítico, veneración, velocidad de ataque y bonificación al daño tuyo y de los miembros de tu grupo. - Tú: 10% cada uno - Miembros del equipo: cantidad de miembros x 1,5 % (máx. 4 cargas) Técnica del gran maestro - Espada victoriosa: Ignora todas las defensas de tu adversario. - Preludio de guerra: también se puede usar durante el salto. [JcJ] Orden - Aumenta tu ataque y el impacto crítico, veneración, velocidad de ataque y	[Escenario] Orden - Aumenta tu ataque y el impacto crítico, veneración, velocidad de ataque y bonificación al daño tuyo y de los miembros de tu grupo. - Tú: 15% cada uno - Miembros del equipo: cantidad de miembros x 1,5 % (máx. 4 cargas) Técnica del gran maestro - Espada victoriosa: Ignora todas las defensas de tu adversario. - Preludio de guerra: también se puede usar durante el salto. [JcJ] Orden - Aumenta tu ataque y el impacto crítico, veneración, velocidad de ataque y

		bonificación al daño tuyo y de los miembros de tu grupo. - Tú: 5% cada uno - Miembros del equipo: cantidad de miembros x 1,5 % (máx. 4 cargas) Técnica del gran maestro - Espada victoriosa: Ignora todas las defensas de tu adversario. - Preludio de guerra: también se puede usar durante el salto.	bonificación al daño tuyo y de los miembros de tu grupo. - Tú: 7,5 % cada uno - Miembros del equipo: cantidad de miembros x 1,5 % (máx. 4 cargas) Técnica del gran maestro - Espada victoriosa: Ignora todas las defensas de tu adversario. - Preludio de guerra: también se puede usar durante el salto.
Gran maestra	Vals de espadas	[Escenario] Finta ofensiva: - Al impactar recuperas los PM gastados en el ataque. - En modo destrucción: +20 % de daño. Espada aceleradora: - En modo destrucción: +20 % de daño. - Ataques adicionales posibles: 1 - Gastos de ejecución reducidos: -4 PM Daño contra jefes: +10 % Duración: 30 s [JcJ] Finta ofensiva: - Al impactar recuperas los PM gastados en el ataque. - En modo destrucción: +10 % de daño. Espada aceleradora: - En modo destrucción: +10 % de daño. - Ataques adicionales posibles: 1 - Gastos de ejecución reducidos: -4 PM	[Escenario] Finta ofensiva: - Al impactar recuperas los PM gastados en el ataque. - En modo destrucción: +20 % de daño. Espada aceleradora: - En modo destrucción: +20 % de daño. - Ataques adicionales posibles: 1 - Gastos de ejecución reducidos: -4 PM Daño contra jefes: +15 % Duración: 30 s [JcJ] Finta ofensiva: - Al impactar recuperas los PM gastados en el ataque. - En modo destrucción: +10 % de daño. Espada aceleradora: - En modo destrucción: +10 % de daño. - Ataques adicionales posibles: 1 - Gastos de ejecución reducidos: -4 PM

		Daño contra jefes: +10 % Duración: 30 s	Daño contra jefes: +15 % Duración: 30 s
Gran maestra	Poder dividido	[Escenario] Puñetazo: 1069 % del ataque Ataque espectral: 8 s de duración - Defensa y defensa mágica: -20 % - Resistencia a atributos: -50 [JcJ] Puñetazo: 255 % del ataque Ataque espectral: 8 s de duración - Defensa y defensa mágica: -15 % - Resistencia a atributos: -50	[Escenario] Puñetazo: 1069 % del ataque Ataque espectral: 8 s de duración - Defensa y defensa mágica: -10 % - Resistencia a atributos: -50 [JcJ] Puñetazo: 255 % del ataque Ataque espectral: 8 s de duración - Defensa y defensa mágica: -5 % - Resistencia a atributos: -50
Gran maestra	Gigachoque	[Escenario] Energía de la espada: 861 % del ataque reiteradamente Lluvia de espadas: 1607 % del ataque reiteradamente Los enemigos impactados caen bajo el efecto de Poder dividido. - Defensa y defensa mágica: -20 % - Resistencia a atributos: -50 - Duración: 8 s [JcJ] Energía de la espada: 328 % del ataque reiteradamente Lluvia de espadas: 612 % del ataque reiteradamente Los enemigos impactados caen bajo el efecto de Poder	[Escenario] Energía de la espada: 861 % del ataque reiteradamente Lluvia de espadas: 1607 % del ataque reiteradamente Los enemigos impactados caen bajo el efecto de Poder dividido. - Defensa y defensa mágica: -10 % - Resistencia a atributos: -50 - Duración: 8 s [JcJ] Energía de la espada: 328 % del ataque reiteradamente Lluvia de espadas: 612 % del ataque reiteradamente Los enemigos impactados caen bajo el efecto de Poder

		dividido. - Defensa y defensa mágica: - 10 % - Resistencia a atributos: -50 - Duración: 8 s	dividido. - Defensa y defensa mágica: - 5 % - Resistencia a atributos: -50 - Duración: 8 s
Gran maestra	Provocación:	[Escenario] Ataque: 1081 % del ataque Ataque adicional: 274 % del ataque Ira: - Ataque: +10 % - Daño recibido por ataques: +8 % - Duración: 6 s El golpe adicional al pulsar la tecla de habilidad consume 10 PM. [JcJ] Ataque: 244 % del ataque Ataque adicional: 61 % del ataque Ira: - Ataque: +10 % - Daño recibido por ataques: +8 % - Duración: 6 s El golpe adicional al pulsar la tecla de habilidad consume 10 PM.	Con Ira, aumenta el daño recibido por ataques mágicos. [Escenario] Ataque: 1081 % del ataque Ataque adicional: 274 % del ataque Ira - Ataque: +10 % - Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +8 % - Duración: 6 s El golpe adicional al pulsar la tecla de habilidad consume 10 PM. [JcJ] Ataque: 244 % del ataque Ataque adicional: 61 % del ataque Ira - Ataque: +10 % - Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +8 %

			- Duración: 6 s El golpe adicional al pulsar la tecla de habilidad consume 10 PM.
Gran maestra	Preludio de guerra	[Escenario] Daño: 2071 % del ataque Espíritu de lucha (potenciador) - Combos / daño de habilidades activas y especiales activas: +15 % - Proporciona inmunidad contra penalizadores - Duración: 10 s Poder apabullante (penalización): - Resistencia al daño contra habilidades especiales activas: 10 % - PM máx.: -50 - Duración: 10 s [JcJ] Daño: 492 % de ataque Espíritu de lucha (potenciador) - Combo / ataque de habilidades activas / especiales activas: +6 % - Proporciona inmunidad contra penalizadores - Duración: 10 s Poder apabullante (penalización): - Resistencia al daño contra habilidades especiales activas: 10 % - PM máx.: -50 - Duración: 10 s	[Escenario] Daño: 2071 % del ataque Espíritu de lucha (potenciador) - Combos / daño de habilidades activas y especiales activas: +10 % - Proporciona inmunidad contra penalizadores - Duración: 10 s Poder apabullante (penalización): - Resistencia al daño contra habilidades especiales activas: 10 % - PM máx.: -50 - Duración: 10 s [JcJ] Daño: 492 % de ataque Espíritu de lucha (potenciador) - Combo / ataque de habilidades activas / especiales activas: +4 % - Proporciona inmunidad contra penalizadores - Duración: 10 s Poder apabullante (penalización): - Resistencia al daño contra habilidades especiales activas: 10 % - PM máx.: -50 - Duración: 10 s

Gran maestra	Espada victoriosa:	[Escenario]	[Escenario]
		Onda de choque: 6260 % del ataque	Onda de choque: 6260 % del ataque
		Espada victoriosa: - Ataque: +18 % - Obtención de PM al impactar: +10 % - Duración: 30 s	Espada victoriosa: - Ataque: +20 % - Obtención de PM al impactar: +10 % - Duración: 30 s
		Técnica de la espada victoriosa: - El tiempo de espera de 'Finta ofensiva' se reduce a 2 s, el consumo de PM baja a 0. - Los proyectiles de 'Extinción' aumentan en un 40 % - 'Ataque juggernaut' ignora el 50 % de la defensa del enemigo o de monstruos.	Técnica de la espada victoriosa: - El tiempo de espera de 'Finta ofensiva' se reduce a 2 s, el consumo de PM baja a 0. - Los proyectiles de 'Extinción' aumentan en un 40 % - 'Ataque juggernaut' ignora el 50 % de la defensa del enemigo o de monstruos.
		[JcJ]	[JcJ]
		Onda de choque: 1339 % del ataque	Onda de choque: 1339 % del ataque
		Espada victoriosa: - Ataque: +5 % - Obtención de PM al impactar: +5 % - Duración: 15 s	Espada victoriosa: - Ataque: 7 % - Obtención de PM al impactar: +5 % - Duración: 15 s
		Técnica de la espada victoriosa: - El tiempo de espera de 'Finta ofensiva' se reduce a 2 s, el consumo de PM baja a 0. - Los proyectiles de	Técnica de la espada victoriosa: - El tiempo de espera de 'Finta ofensiva' se reduce a 2 s, el consumo de PM baja a 0. - Los proyectiles de

		'Extinción' aumentan en un 40 % - 'Ataque juggernaut' ignora el 25 % de la defensa del enemigo o de monstruos.	'Extinción' aumentan en un 40 % - 'Ataque juggernaut' ignora el 25 % de la defensa del enemigo o de monstruos.
Espada del Imperio	[Cambio] Provocación	[Escenario] Ataque: 1081 % del ataque Provocación: - Ataque: +20 % - Daño sufrido: +10 % - Duración: 10 s Ira: - Ataque: +10 % - Daño recibido por ataques: +8 % - Duración: 10 s [JcJ] Ataque: 244 % del ataque Provocación: - Ataque: +10 % - Daño sufrido: +10 % - Duración: 5 s Ira: - Ataque: +10 % - Daño recibido por ataques: +8 % - Duración: 5 s	Con Ira, aumenta el daño recibido por ataques mágicos. [Escenario] Ataque: 1081 % del ataque Provocación - Ataque: +25 % - Daño sufrido: +10 % - Duración: 10 s Ira - Ataque: +10 % - Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +8 % - Duración: 10 s [JcJ] Ataque: 244 % del ataque Provocación - Potencia de ataque: +12,5 %

			- Daño sufrido: +10 % - Duración: 5 s - Ira - Ataque: +10 % - Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +8 % - Duración: 5 s
Espada del Imperio	[Cambio] Preludio de guerra	[Escenario] Daño: 2485 % del ataque Espíritu de lucha (potenciador) - Daño de tus habilidades especiales activas: +15 % - Daño sufrido: -15 % - Duración: 30 s [JcJ] Daño: 591 % del ataque Espíritu de lucha (potenciador) - Daño de tus habilidades especiales activas: +6 % - Daño recibido: -6 % - Duración: 30 s	[Escenario] Daño: 2485 % del ataque Espíritu de lucha (potenciador) - Daño de tus combos y habilidades especiales activas +10 % - Daño sufrido: -15 % - Duración: 30 s [JcJ] Daño: 591 % del ataque Espíritu de lucha (potenciador) - Daño de tus habilidades especiales activas: +4 % - Daño recibido: -6 % - Duración: 30 s
Espada del Imperio	¡Adelante!	[Escenario] Explosión de estigma: 1748 % del ataque Resistencia al daño: +15 % Velocidad del tiempo de espera de habilidades activas y especiales activas: +100 %	[Escenario] Explosión de estigma: 1748 % del ataque Resistencia al daño: +15 % Velocidad del tiempo de espera de habilidades activas y especiales activas: +100 %

		Duración de la aceleración del tiempo de espera: 3 s. [JcJ] Explosión de estigma: 699 % del ataque Resistencia al daño: +7,5 % Velocidad del tiempo de espera de habilidades activas y especiales activas: +50 % Duración de la aceleración del tiempo de espera: 3 s.	Duración del aceleramiento del tiempo de espera: 5 s [JcJ] Explosión de estigma: 699 % del ataque Resistencia al daño: +7,5 % Velocidad del tiempo de espera de habilidades activas y especiales activas: +50 % Duración del aceleramiento del tiempo de espera: 5 s
Corazón llameante	Estigma de llamas	Los impactos con combos y habilidades activas y especiales activas marcan a los enemigos con el Estigma de llamas. La defensa mágica de los adversarios marcados se reduce. Si se produce un impacto cuando se ha acumulado 5 veces, se activa Juicio de las llamas. [Escenario] Estigma de llamas - Defensa mágica: -6 % - Acumulable un máximo de 5 veces - Duración: 10 s Tiempo de espera para reactivación: 0,5 s Juicio de las llamas: se activa automáticamente al impactar con combos, habilidades	Con Estigma de llamas, se reduce la defensa. Los impactos con combos y habilidades activas y especiales activas marcan a los enemigos con el Estigma de llamas. Disminuye la defensa / defensa mágica de enemigos marcados; si se produce un impacto cuando se ha acumulado 2 veces, se activa Juicio de las llamas. [Escenario] Estigma de llamas - Defensa / defensa mágica: - 10 % - Acumulable un máximo de 2 veces

		activas y especiales activas, o al acumular 5 veces el Estigma de llamas. - Daño: 550 % del ataque mágico - Tiempo de espera de reactivación: 3 s [JcJ] Estigma de llamas - Defensa mágica: -3 % - Acumulable un máximo de 5 veces - Duración: 10 s Tiempo de espera para reactivación: 0,5 s Juicio de las llamas: se activa automáticamente al impactar con combos, habilidades activas y especiales activas, o al acumular 5 veces el Estigma de llamas. - Daño: 275 % del ataque mágico Tiempo de espera de reactivación: 7 s	- Duración: 10 s Tiempo de espera para reactivación: 0,5 s Juicio de las llamas: se activa automáticamente al impactar con combos, habilidades activas y especiales activas, o al acumular 2 veces el Estigma de llamas. - Daño: 550 % del ataque mágico - Tiempo de espera de reactivación: 3 s [JcJ] Estigma de llamas - Defensa / defensa mágica: - 5 % - Acumulable un máximo de 2 veces - Duración: 10 s Tiempo de espera para reactivación: 0,5 s Juicio de las llamas: se activa automáticamente al impactar con combos, habilidades activas y especiales activas, o al acumular 2 veces el Estigma de llamas. - Daño: 275 % del ataque mágico Tiempo de espera de reactivación: 7 s
--	--	--	---

Corazón llameante	Llamas	[Escenario] Llamas - Megaexplosión: el valor de K.O. disminuye por impacto de Llamas en 1,5 - Espada de fuego: influye sobre velocidad de ataque, ignora defensa - Encarnación del fuego: +184 % al ataque mágico - Fuego eterno: influye sobre velocidad de ataque, ignora defensa - Columna de fuego: Un impacto con éxito tiene un 10 % de probabilidades de otorgarte la penalización Abrasar. - Alas llameantes: el primer impacto disminuye los PM del enemigo en 10 - Balas de Llamas: si utilizas la habilidad en modo de potenciador de poder, se activa el potenciador Protección llameante. - Muro de fuego: el adversario pierde 2 PM y 3 de valor de K.O. con cada impacto. - Caída de Ignis: si sucumbes al efecto 'Tormenta', los enemigos impactados reciben durante 10 s un +18 % de daño mágico.	Con Caída de Ignis, aumenta el daño recibido en ataques. [Escenario] Llamas - Megaexplosión: el valor de K.O. disminuye por impacto de Llamas en 1,5 - Espada de fuego: influye sobre velocidad de ataque, ignora defensa - Encarnación del fuego: +184 % al ataque mágico - Fuego eterno: influye sobre velocidad de ataque, ignora defensa - Columna de fuego: Un impacto con éxito tiene un 10 % de probabilidades de otorgarte la penalización Abrasar. - Alas llameantes: el primer impacto disminuye los PM del enemigo en 10 - Balas de Llamas: si utilizas la habilidad en modo de potenciador de poder, se activa el potenciador Protección llameante. - Muro de fuego: el adversario pierde 2 PM y 3 de valor de K.O. con cada impacto. - Caída de Ignis: si sucumbes al efecto 'Tormenta', los enemigos impactados reciben durante 10 s un +12 % de daño en ataques / ataques mágicos. [Jc] Llamas - Megaexplosión: el valor de K.O. disminuye por impacto de Llamas en 1,5 - Espada de fuego: influye sobre velocidad de ataque, ignora defensa - Encarnación del fuego: +184 % al
-------------------	--------	--	---

		[JcJ] Llamas - Megaexplosión: el valor de K.O. disminuye por impacto de llamas en 1,5 - Espada de fuego: influye sobre velocidad de ataque, ignora defensa - Encarnación del fuego: +184 % al ataque mágico - Fuego eterno: influye sobre velocidad de ataque, ignora defensa - Columna de fuego: Un impacto con éxito tiene un 10 % de probabilidades de otorgarte la penalización Abrasar. - Alas llameantes: el primer impacto disminuye los PM del enemigo en 10 - Balas de llamas: si utilizas la habilidad en modo de potenciador de poder, se activa el potenciador Protección llameante. - Muro de fuego: el adversario pierde 2 PM y 3 de valor de K.O. con cada impacto. - Caída de Ignis: si sucumbes al efecto 'Tormenta', los enemigos impactados reciben durante 10 s un +9 % de daño mágico.	ataque mágico - Fuego eterno: influye sobre velocidad de ataque, ignora defensa - Columna de fuego: Un impacto con éxito tiene un 10 % de probabilidades de otorgarte la penalización Abrasar. - Alas llameantes: el primer impacto disminuye los PM del enemigo en 10 - Balas de llamas: si utilizas la habilidad en modo de potenciador de poder, se activa el potenciador Protección llameante. - Muro de fuego: el adversario pierde 2 PM y 3 de valor de K.O. con cada impacto. - Caída de Ignis: si sucumbes al efecto 'Tormenta', los enemigos impactados reciben durante 10 s un +6 % de daño en ataques / ataques mágicos.
--	--	---	---

Corazón llameante	Ignición de almas	[Escenario] Fuego quemaalmas: 5737 % ataque mágico Ignición de almas - Fuego adicional: 184 % ataque mágico - Daño de habilidad especial activa: +20 % - Duración: 15 s Los enemigos impactados reciben el penalizador Calor. - Resistencia al atributo Fuego: - 250 - Duración: 15 s	[Escenario] Fuego quemaalmas: 5737 % ataque mágico Ignición de almas - Fuego adicional: 184 % ataque mágico - Daño de habilidad especial activa: +25 % - Duración: 15 s Los enemigos impactados reciben el penalizador Calor. - Resistencia al atributo Fuego: - 250 - Duración: 15 s
		[JcJ] Fuego quemaalmas: 826 % ataque mágico Ignición de almas - Fuego adicional: 27 % ataque mágico - Daño de habilidad especial activa: +10 % - Duración: 7,5 s Los enemigos impactados reciben el penalizador Calor. - Resistencia al atributo Fuego: - 250 - Duración: 15 s	[JcJ] Fuego quemaalmas: 826 % ataque mágico Ignición de almas - Fuego adicional: 27 % ataque mágico - Daño de habilidad especial activa: +12,5 % - Duración: 7,5 s Los enemigos impactados reciben el penalizador Calor. - Resistencia al atributo Fuego: - 250 - Duración: 15 s
Señora de las llamas	[Cambio] Fuego eterno		La velocidad de activación de la habilidad aumenta un 30 %. Se ha adaptado el momento de cancelar la habilidad.

Señora de las llamas	[Cambio] Shock salvaje: Cohetes	Lanzas varias bolas de fuego hacia delante. Las bolas de fuego avanzan hacia delante y atacan a los enemigos. En los lugares en los que impacten las bolas de fuego surgen chispas y atacan adicionalmente a los enemigos. (También se puede usar durante el salto). Habilidad de la tormenta - Como Caballero de la tormenta, tu consumo de PM y tus tiempos de espera se reducen. [Escenario] Bolas de fuego: 338 % del ataque mágico reiteradamente Llamas: 247% del ataque mágico reiteradamente [JC] Bolas de fuego: 63 % del ataque mágico reiteradamente Llamas: 46% del ataque mágico reiteradamente	Al usar la habilidad, se reduce el tiempo de espera de las habilidades de aniquilación. Lanzas varias bolas de fuego hacia delante. Las bolas de fuego avanzan hacia delante y atacan a los enemigos. En los lugares en los que impacten las bolas de fuego surgen chispas y atacan adicionalmente a los enemigos. (También se puede usar durante el salto). Al usarlo, se reduce de inmediato el tiempo de espera de las habilidades de aniquilación. Habilidad de la tormenta - Como Caballero de la tormenta, tu consumo de PM y tus tiempos de espera se reducen. [Escenario] Bolas de fuego: 338 % del ataque mágico reiteradamente Llamas: 247% del ataque mágico reiteradamente Tiempo de espera de habilidades de destrucción: -4 s [JC] Bolas de fuego: 63 % del ataque mágico reiteradamente Llamas: 46% del ataque mágico reiteradamente Tiempo de espera de habilidades de destrucción: -1 s
Señora de las llamas	[Cambio] Megaataque: Poder luminoso		Se renueva la habilidad.

Reina sangrienta	Sed	[Escenario] Velocidad de desplazamiento: +10 % Impacto crítico aumentado: - +15 % si los PV del oponente están entre el 100 % y el 76 %. - +25 % si los PV del oponente están entre el 75 % y el 51 %. - +30 % si los PV del oponente están entre el 50 % y el 0 %. Duración: 10 s	[Escenario] Velocidad de desplazamiento: +10 % Impacto crítico aumentado: - +10 % si los PV del oponente están entre el 100 % y el 76 %. - +20 % si los PV del oponente están entre el 75 % y el 51 %. - +25 % si los PV del oponente están entre el 50 % y el 0 %. Duración: 10 s
		[JcJ] Velocidad de desplazamiento: +10 % Impacto crítico aumentado: - PV del oponente entre 76 % - 100 %: +7,5 % - +12,5 % si los PV del oponente están entre el 75 % y el 51 %. - +15 % si los PV del oponente están entre el 50 % y el 0 %. Duración: 10 s	[JcJ] Velocidad de desplazamiento: +10 % Impacto crítico aumentado: - +5 % si los PV del oponente están entre el 100 % y el 76 %. - +10 % si los PV del oponente están entre el 75 % y el 51 %. - +12,5 % si los PV del oponente están entre el 50 % y el 0 %. Duración: 10 s

Caballera halcón	Huracán	Como un halcón que despedaza a sus presas con las garras, Divinus Manus ataca hacia delante en el espacio y ataca a los enemigos. (También se puede usar durante el salto). Divinus Manus Si utilizas la Habilidad de la tormenta durante el potenciador de poder, aumentan los daños de los impactos con ataques mágicos. Habilidad de la tormenta - Como Caballero de la tormenta, tu consumo de PM y tus tiempos de espera se reducen. [Escenario] Grito de halcón: 500 % del ataque mágico reiteradamente Divinus Manus Daño mágico: +14 % Duración: 15 s [JcJ] Grito de halcón: 200 % del ataque mágico reiteradamente	Con Divinus Manus, aumenta el daño recibido por ataques. Como un halcón que despedaza a sus presas con las garras, Divinus Manus ataca hacia delante en el espacio y ataca a los enemigos. (También se puede usar durante el salto). Divinus Manus Si utilizas la Habilidad de la tormenta durante el potenciador de poder, aumentan los daños que sufren los enemigos en impactos con ataques / ataques mágicos. Habilidad de la tormenta - Como Caballero de la tormenta, tu consumo de PM y tus tiempos de espera se reducen. [Escenario] Grito de halcón: 500 % del ataque mágico reiteradamente Divinus Manus Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +7 % Duración: 15 s [JcJ]
---------------------	---------	---	--

		Divinus Manus Daños mágicos: +7 % Duración: 15 s	Grito de halcón: 200 % del ataque mágico reiteradamente Divinus Manus Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +3,5 % Duración: 15 s
Caballera halcón	Ascenso	[Escenario] Daño de habilidades de Divinus Manus: +20 % Coste de PM de habilidades de Divinus Manus: -15 % [JcJ] Daño de habilidades de Divinus Manus: +10 % Coste de PM de habilidades de Divinus Manus: -7 %	[Escenario] Daño de habilidades de Divinus Manus: +25 % Coste de PM de habilidades de Divinus Manus: -15 % [JcJ] Daño de habilidades de Divinus Manus: +12,5 % Coste de PM de habilidades de Divinus Manus: -7 %
Patrona	Grieta	[Escenario] Impacto crítico: +15 % Daño crítico en el potenciador de poder: +15 % [JcJ] Impacto crítico: +15 % Daño crítico en el	[Escenario] Impacto crítico: +15 % Daño crítico en el potenciador de poder: +20 % [JcJ] Impacto crítico: +15 %

		potenciador de poder: +7,5 %	Daño crítico en el potenciador de poder: +10 %
Patrona	Catarsis	[Escenario] Sometimiento: 1806 % de ataque mágico Liberación: 580 % del ataque mágico reiteradamente Divinus Manus Daño crítico de Catarsis: +10 % [JcJ] Sometimiento: 686 % de ataque mágico Liberación: 220 % del ataque mágico reiteradamente Divinus Manus Daño crítico de Catarsis: +5 %	[Escenario] Sometimiento: 1.919 % de ataque mágico Liberación: 616 % del ataque mágico reiteradamente Divinus Manus Daño crítico de Catarsis: +10 % [JcJ] Sometimiento: 729 % de ataque mágico Liberación: 234 % del ataque mágico reiteradamente Divinus Manus Daño crítico de Catarsis: +5 %
Patrona	Desolación	Divinus Manus despedaza el espacio ante ti como una descomunal Espada de la depuración. Cuanto más penetra la espada en el espacio, la grieta espacial se va haciendo más grande y finalmente se rompe. Divinus Manus Si utilizas la habilidad de la destrucción durante el	Con Divinus Manus, se reduce la defensa. Divinus Manus despedaza el espacio ante ti como una descomunal Espada de la depuración. Cuanto más penetra la espada en el espacio, la grieta espacial se va haciendo más grande y finalmente se rompe.

		potenciador de poder, la defensa mágica del enemigo se reduce durante un tiempo determinado. Habilidad de la destrucción - Como Caballero de la destrucción, ignoras el 10 % de la defensa enemiga, así como las posiciones de defensa (Escudo/K.O.). [Escenario] Guillotina: 340 % del ataque mágico reiteradamente Fractura espacial: 302 % del ataque mágico reiteradamente Divinus Manus Defensa mágica: -20 % Duración: 10 s [JcJ] Guillotina: 129 % del ataque mágico reiteradamente Fractura espacial: 114 % del ataque mágico reiteradamente Divinus Manus Defensa mágica: -10 % Duración: 10 s	Divinus Manus Si utilizas la habilidad de la destrucción durante el potenciador de poder, la defensa / defensa mágica del enemigo se reduce durante un tiempo determinado. Habilidad de la destrucción - Como Caballero de la destrucción, ignoras el 10 % de la defensa enemiga, así como las posiciones de defensa (Escudo/K.O.). [Escenario] Guillotina: 340 % del ataque mágico reiteradamente Fractura espacial: 302 % del ataque mágico reiteradamente Divinus Manus Defensa/defensa mágica: -20 % Duración: 10 s [JcJ] Guillotina: 129 % del ataque mágico reiteradamente Fractura espacial: 114 % del ataque mágico reiteradamente Divinus Manus Defensa / defensa mágica: -
--	--	---	--

			10 % Duración: 10 s
Patrona	Consciencia	Por fin se te revela el conocimiento de la fuente: el EL. Aumenta tu defensa/defensa mágica y los efectos desencadenados por #C7EF8FCDivinus Manus#CX conceden potenciadores a tus aliados. Si se activa el #C7EF8FCDivinus Manus#CX de la habilidad de la destrucción como Caballero de la destrucción 3 veces, se ignora durante un tiempo determinado una parte de la defensa de los enemigos en todos los ataques de tus aliados. Si se activa el #C7EF8FCDivinus Manus#CX de la habilidad de la tormenta como Caballero de la tormenta 3 veces, se reduce el tiempo de espera de todas las habilidades especiales activas de tus aliados. [Escenario] Defensa / defensa mágica: +4 %	El efecto de Caballero de la Tormenta pasa a ser una reducción del tiempo de espera de las habilidades especiales activas y solo se aplica al propio jugador. Por fin se te revela el conocimiento de la fuente: el EL. Aumenta tu defensa/defensa mágica y los efectos desencadenados por #C7EF8FCDivinus Manus#CX conceden potenciadores en función del Camino del caballero activado. Si se activa el #C7EF8FCDivinus Manus#CX de la habilidad de la destrucción como Caballero de la destrucción 3 veces, se ignora durante un tiempo determinado una parte de la defensa de los enemigos en todos los ataques de tus aliados. Si se activa el #C7EF8FCDivinus Manus#CX de la habilidad de la tormenta como Caballero de la tormenta 3 veces, se reduce el tiempo de espera de todas tus habilidades especiales activas. [Escenario] Defensa / defensa mágica: +4 % Caballero de la destrucción Ignorar defensa total: 5 % Duración: 12 s

		Ignorar defensa total: 5 % Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -10 % Duración: 12 s [JcJ] Defensa / defensa mágica: +2 % Ignorar defensa total: 2,5 % Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -5 % Duración: 12 s	Caballero de la tormenta Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -2 s [JcJ] Defensa / defensa mágica: +2 % Caballero de la destrucción Ignorar defensa total: 2,5 % Duración: 12 s Caballero de la tormenta Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -2 s
Patrona	Lealtad	[Escenario] Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +20 % Daño de especial activa: +20 % Duración: 10 s [JcJ] Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +10 % Daño de especial activa: +10 % Duración: 10 s	[Escenario] Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +20 % Daño de especial activa: +25 % Duración: 10 s [JcJ] Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +10 % Daño de especial activa: +12,5 % Duración: 10 s

Adrestia	[Cambio] Desolación	Divinus Manus despedaza el espacio ante ti como una descomunal Espada de la depuración y se mueve hacia delante. (También se puede usar durante el salto). Divinus Manus Si utilizas la habilidad de la destrucción durante el potenciador de poder, la defensa mágica del enemigo se reduce durante un tiempo determinado. Habilidad de la destrucción - Como Caballero de la destrucción, ignoras el 10 % de la defensa enemiga, así como las posiciones de defensa (Escudo/K.O.). [Escenario] Guillotina: 2393 % del ataque mágico Fractura espacial: 358 % del ataque mágico reiteradamente Divinus Manus Defensa mágica: -20 % Duración: 10 s [JcJ] Guillotina: 911 % del ataque	Con Divinus Manus, se reduce la defensa. Divinus Manus despedaza el espacio ante ti como una descomunal Espada de la depuración y se mueve hacia delante. (También se puede usar durante el salto). Divinus Manus Si utilizas la habilidad de la destrucción durante el potenciador de poder, la defensa / defensa mágica del enemigo se reduce durante un tiempo determinado. Habilidad de la destrucción - Como Caballero de la destrucción, ignoras el 10 % de la defensa enemiga, así como las posiciones de defensa (Escudo/K.O.). [Escenario] Guillotina: 2393 % del ataque mágico Fractura espacial: 358 % del ataque mágico reiteradamente Divinus Manus Defensa/defensa mágica: -
----------	------------------------	---	--

		mágico Fractura espacial: 136 % del ataque mágico reiteradamente Divinus Manus Defensa mágica: -10 % Duración: 10 s	20 % Duración: 10 s [JcJ] Guillotina: 911 % del ataque mágico Fractura espacial: 136 % del ataque mágico reiteradamente Divinus Manus Defensa / defensa mágica: -10 % Duración: 10 s
Adrestia	Cambiarrastrros	[Escenario] Cambiarrastrros Nivel 1 (PV de monstruo: 100 %) - Velocidad de ataque: +10 % Nivel 2 (PV de monstruo: 50 %) - Velocidad de ataque: +10 % - Ataque mágico: +10 % Nivel 3 (PV de monstruo: 30 %) - Velocidad de ataque: +10 % - Ataque mágico: +10 % Daño contra jefes medios/monstruos jefes: +10 % [JcJ] Cambiarrastrros Nivel 1 (PV de monstruo: 100 %) - Velocidad de ataque: +10 %	En los niveles 2 y 3 aumenta el ataque. [Escenario] Cambiarrastrros Nivel 1 (PV de monstruo: 100 %) - Velocidad de ataque: +10 % Nivel 2 (PV de monstruo: 50 %) - Velocidad de ataque: +10 % - Ataque / ataque mágico: +10 % Nivel 3 (PV de monstruo: 30 %) - Velocidad de ataque: +10 %

		Nivel 2 (PV de monstruo: 50 %) - Velocidad de ataque: +10 % - Ataque mágico: +10 % Nivel 3 (PV de monstruo: 30 %) - Velocidad de ataque: +10 % - Ataque mágico: +10 % Daño contra jefes medios/monstruos jefes: +10 %	- Ataque / ataque mágico: +10 % Daño contra jefes medios/monstruos jefes: +10 % [JcJ] Cambiarrastrós Nivel 1 (PV de monstruo: 100 %) - Velocidad de ataque: +10 % Nivel 2 (PV de monstruo: 50 %) - Velocidad de ataque: +10 % - Ataque / ataque mágico: +10 % Nivel 3 (PV de monstruo: 30 %) - Velocidad de ataque: +10 % - Ataque / ataque mágico: +10 % Daño contra jefes medios/monstruos jefes: +10 %
Adrestia	[Cambio] Megaataque: Resplandeciente	[Escenario] Divinus Manus: 1026 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Divinus Manus: 195 % del ataque mágico reiteradamente	[Escenario] Divinus Manus: 1077 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Divinus Manus: 205 % del ataque mágico reiteradamente

Add

Personaje / clase	Nombre de la habilidad	Antes de la corrección	Después de la corrección
-------------------	------------------------	------------------------	--------------------------

Psicópata	Choque PEM	[Escenario] Impulso electromagnético: 3987 % del ataque mágico Choque PEM - Daño sufrido por impacto crítico: +22 % - Duración: 10 s - Pérdida de maná: -20 PM - Todas las habilidades: +5 s de tiempo de espera (No se superará el tiempo de espera máximo). - Los enemigos en un radio entre 7 y 12 metros reciben el 50 % del efecto. [JcJ] Impulso electromagnético: 721 % del ataque mágico Choque PEM - Daño sufrido por impacto crítico: +6,6 % - Duración: 10 s - Pérdida de maná: -20 PM - Todas las habilidades: +5 s de tiempo de espera (No se superará el tiempo de espera máximo). - Los enemigos en un radio entre 7 y 12 metros reciben el 50 % del efecto.	[Escenario] Impulso electromagnético: 3987 % del ataque mágico Choque PEM - Daño recibido por impacto crítico: +20 % - Duración: 10 s - Pérdida de maná: -20 PM - Todas las habilidades: +5 s de tiempo de espera (No se superará el tiempo de espera máximo). - Los enemigos en un radio entre 7 y 12 metros reciben el 50 % del efecto. [JcJ] Impulso electromagnético: 721 % del ataque mágico Choque PEM - Daño sufrido por impacto crítico: +6 % - Duración: 10 s - Pérdida de maná: -20 PM - Todas las habilidades: +5 s de tiempo de espera (No se superará el tiempo de espera máximo). - Los enemigos en un radio entre 7 y 12 metros reciben el 50 % del efecto.
-----------	------------	---	--

Psicópata	Transformador de energía	[Escenario] Más de 100 PD - Ataque mágico: +20 % - Resistencia al daño: +20 % - Duración: 20 s	[Escenario] Más de 100 PD - Ataque mágico: +25 % - Resistencia al daño: +20 % - Duración: 20 s
		Menos de 100 PD - Regeneración de PD: +50 % - Duración: 20 s	Menos de 100 PD - Regeneración de PD: +50 % - Duración: 20 s
		[JcJ] Más de 100 PD - Ataque mágico: +5 % - Resistencia al daño: +10 % - Duración: 20 s	[JcJ] Más de 100 PD - Ataque mágico: +6,25 % - Resistencia al daño: +10 % - Duración: 20 s
		Menos de 100 PD - Regeneración de PD: +25 % - Duración: 20 s	Menos de 100 PD - Regeneración de PD: +25 % - Duración: 20 s

Psicópata	Voluntad liberada: Psicópata	[Escenario] Activación fuera de modo dinamo (sin potenciador de poder) - Todas las velocidades: +6 % - Recarga de PD al impactar / daño: +20 % Modo dinamo (potenciador de poder) - Probabilidad de impacto crítico: +20 % - Daño crítico: +6 % - Veneración: +20 % - Todas las resistencias a atributos: +100 [JcJ] Activación fuera de modo dinamo (sin potenciador de poder) - Todas las velocidades: +6 % - Recarga de PD al impactar / daño: +20 % Modo dinamo (potenciador de poder) - Probabilidad de impacto crítico: +20 % - Daño crítico: +6 % - Veneración: +20 % - Todas las	[Escenario] Activación fuera de modo dinamo (sin potenciador de poder) - Todas las velocidades: +6 % - Recarga de PD al impactar / daño: +20 % Modo dinamo (potenciador de poder) - Probabilidad de impacto crítico: +20 % - Daño crítico: +12 % - Veneración: +20 % - Todas las resistencias a atributos: +100 [JcJ] Activación fuera de modo dinamo (sin potenciador de poder) - Todas las velocidades: +6 % - Recarga de PD al impactar / daño: +20 % Modo dinamo (potenciador de poder) - Probabilidad de impacto crítico: +20 % - Daño crítico: +12 % - Veneración: +20 % - Todas las resistencias a atributos: +100
-----------	---------------------------------	--	---

		resistencias a atributos: +100	
Devastador	[Cambio] Choque PEM	Emites un pulso electromagnético, infliges graves daños a los enemigos de tu alrededor por impacto crítico y generas una Posttormenta. Los aliados que se encuentren en el ámbito de la tormenta recibirán una vez una reducción del tiempo de espera de las habilidades especiales activas (excepto [Cambio] Choque PEM). (También se puede usar durante el salto). Genera puntos de dinamo: - Al utilizar la	La reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas se aplica solo al propio jugador. Emites un pulso electromagnético, infliges graves daños a los enemigos de tu alrededor por impacto crítico y generas una Posttormenta. Si te encuentras en el área de efecto de la tormenta, recibirás una vez una reducción del tiempo de espera de las habilidades especiales activas (excepto [Cambio] Choque PEM). (También se puede usar durante el salto).

		habilidad se regeneran 40 PD. - En el modo dinamo no se regeneran PD. Combo de armadura Nasod: En modo dinamo, pulsa Z o X una vez más al final de un combo para pasar al combo de la armadura Nasod. [Escenario] Impulso electromagnético: 4784 % del ataque mágico Velocidad de tiempo de espera de habilidades especiales activas: -4 s Daño sufrido por impacto crítico: +22 % - Duración: 10 s [JcJ] Impulso electromagnético: 865 % del ataque mágico Velocidad de tiempo de espera de habilidades especiales activas: -4 s	Genera puntos de dinamo: - Al utilizar la habilidad se regeneran 40 PD. - En el modo dinamo no se regeneran PD. Combo de armadura Nasod: En modo dinamo, pulsa Z o X una vez más al final de un combo para pasar al combo de la armadura Nasod. [Escenario] Impulso electromagnético: 4784 % del ataque mágico Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -4 s. Daño recibido por impacto crítico: +20 % - Duración: 10 s [JcJ] Impulso electromagnético: 865 % del ataque mágico Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -4 s. Daño sufrido por impacto crítico: +6 % - Duración: 10 s
--	--	---	---

		Daño sufrido por impacto crítico: +6,6 % - Duración: 10 s	
Devastador	[Cambio] Acelerador de partículas: Sismo violento	Junto con un doble que tiene el mismo poder que tú, disparas una bola de energía concentrada. La bola de energía vuela hacia delante y explota. Gracias a la poderosa energía, el uso de la habilidad no consume TD durante 10 s (en JcJ: 5 s). Consumo de PD: - Solo consume un 20 % de puntos de dinamo cuando se usa en modo dinamo. Consume transductores de dinamo: - Máx. -4 TD - Con potenciador de poder: +5 % de daño por 1 TD. (También puede utilizarse sin TD). [Escenario] Explosión de energía:	En los impactos con Explosión de energía, se ignora la defensa. Junto con un doble que tiene el mismo poder que tú, disparas una bola de energía concentrada. La bola de energía vuela hacia delante y explota, ignorando una parte de la defensa rival. Gracias a la poderosa energía, el uso de la habilidad no consume TD durante 10 s (en JcJ: 5 s). Consumo de PD: - Solo consume un 20 % de puntos de dinamo cuando se usa en modo dinamo. Consume transductores de dinamo: - Máx. -4 TD - Con potenciador de poder: +5 % de daño por 1 TD. (También puede utilizarse sin TD). [Escenario] Explosión de energía: 1.060 % del ataque mágico reiteradamente Ignorar defensa: 40 % [JcJ] Explosión de energía: 161% del ataque mágico reiteradamente Ignorar defensa: 10 %

		1.060 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Explosión de energía: 161 % del ataque mágico reiteradamente	
Rastreador autómata	Instalar - Impacto sobre marca	[Escenario] Misil: 2356% del ataque Defensa/defensa mágica: - 21,5% Duración de la marca: 9,7 s [JcJ] Misil: 501% del ataque Defensa/defensa mágica: - 21,5% Duración de la marca: 4,9 s	[Escenario] Misil: 2356% del ataque Defensa / defensa mágica: -10 % Duración de la marca: 9,7 s [JcJ] Misil: 501% del ataque Defensa / defensa mágica: -10 % Duración de la marca: 4,9 s

Genio preclaro	Instalar generador de cero Kelvin	Cambias al modo de fábrica de dinamos: Generador de cero Kelvin. Despliegas drones que al activarse causan una onda helada que congela inmediatamente a todos los enemigos en las cercanías. Tras instalarlos, puedes moverte libremente. Cada 1.5 s. se generan ondas de choque e infligen daños. En función de la cantidad de enemigos impactados, se regeneran tus PD, y los enemigos afectados por ondas de choque sufrirán más daños por ataques durante cierto tiempo. Consumo de PD: - Solo consume un 20 % de puntos de dinamo cuando se usa en modo dinamo. Fábrica de dinamos - Activar fábrica de dinamos: 30 PD - El modo cambia a	Con Onda de choque aumenta el daño recibido por ataques mágicos. Cambias al modo de fábrica de dinamos: Generador de cero Kelvin. Despliegas drones que al activarse causan una onda helada que congela inmediatamente a todos los enemigos en las cercanías. Tras instalarlos, puedes moverte libremente. Cada 1.5 s. se generan ondas de choque e infligen daños. En función de la cantidad de enemigos impactados, se regeneran tus PD, y los enemigos afectados por ondas de choque sufrirán más daños por ataques / ataques mágicos durante cierto tiempo. Consumo de PD: - Solo consume un 20 % de puntos de dinamo cuando se usa en modo dinamo. Fábrica de dinamos - Activar fábrica de dinamos: 30 PD - El modo cambia a modo
----------------	-----------------------------------	--	---

		modo [Generador de cero Kelvin]. - Al utilizarlo en el modo, se activará la habilidad Generador de cero Kelvin - Si el modo se cambia, recibes 1 TD. - Generador de Kelvin cero cuesta 200 PM. - Duración: 30 s Consume transductores de dinamo: -3 TD - Daño sufrido por ataques al utilizar TD: +50 %. (También puede utilizarse sin TD). [Escenario] Helada: 392 % de ataque reiteradamente - Duración de Congelar: 5 s. Onda de choque: 610 % del ataque - Regeneración de PD por impacto: 5 (máximo 30 por cada onda de choque) Duración: 10 s Daño recibido por ataques:	[Generador de cero Kelvin]. - Al utilizarlo en el modo, se activará la habilidad Generador de cero Kelvin - Si ya hay otro modo activo, el modo cambia y recibes 1 punto de transducción de dinamo. - Generador de Kelvin cero cuesta 200 PM. - Duración: 30 s Consume transductores de dinamo: -3 TD - Daño sufrido por ataques / ataques mágicos al utilizar TD: +30 %. (También puede utilizarse sin TD). [Escenario] Helada: 392 % de ataque reiteradamente - Duración de Congelar: 5 s. Onda de choque: 610 % del ataque - Regeneración de PD por impacto: 5 (máximo 30 por cada onda de choque) Duración: 10 s Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +3 % - Duración: 15 s
--	--	--	--

		+7 % - Duración: 15 s [JcJ] Helada: 119 % de ataque reiteradamente - Duración de Congelar: 3 s. Onda de choque: 231 % del ataque - Regeneración de PD por impacto: 3 (máximo 18 por cada onda de choque) Duración: 10 s Daño recibido por ataques: +3,5 % - Duración: 15 s	[JcJ] Helada: 119 % de ataque reiteradamente - Duración de Congelar: 3 s. Onda de choque: 231 % del ataque - Regeneración de PD por impacto: 3 (máximo 18 por cada onda de choque) Duración: 10 s Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +1,5 % - Duración: 15 s
--	--	---	--

Genio preclaro	Campo de fuerza	Copias un campo prismático e instalas en tu entorno campos gravitatorios especiales. Aumenta el ataque y se reducen los daños recibidos. Se reducen el consumo de PM y el tiempo de espera al usar la Configuración de dinamo. Genera puntos de dinamo: - Al utilizar la habilidad se regeneran 40 PD. - En el modo dinamo no se regeneran PD. Consume transductores de dinamo: - El consumo de un punto de transducción de dinamo aumenta la duración un 100 %. (También puede utilizarse sin TD). [Escenario] Señuelo de dinamo: 3021 % del ataque Campo de fuerza	Con Campo de fuerza aumenta el ataque mágico. Copias un campo prismático e instalas en el entorno campos gravitatorios especiales. Aumenta el ataque / ataque mágico y reduce el daño recibido para ti y todos tus aliados. Se reducen tu consumo de PM y el tiempo de espera por el uso de Configuración de dinamo. Genera puntos de dinamo: - Al utilizar la habilidad se regeneran 40 PD. - En el modo dinamo no se regeneran PD. Consume transductores de dinamo: - El consumo de un punto de transducción de dinamo aumenta la duración un 100 %. (También puede utilizarse sin TD). [Escenario] Señuelo de dinamo: 3021 % del ataque Campo de fuerza
----------------	-----------------	---	--

		- Ataque: +12 % - Daño recibido: -12 % - Habilidades de configuración de dinamo: consumo de PM y tiempo de espera -50 % - Duración del campo de fuerza: 10 s - Duración de efecto del campo de fuerza: 20 s [JcJ] Señuelo de dinamo: 718 % del ataque Campo de fuerza - Ataque: +6 % - Daño recibido: -6 % - Habilidades de configuración de dinamo: consumo de PM y tiempo de espera -50 % - Duración del campo de fuerza: 10 s - Duración de efecto del campo de fuerza: 20 s	- Ataque / ataque mágico: +10 % - Daño recibido: -12 % - Habilidades de configuración de dinamo: consumo de PM y tiempo de espera -50 % - Duración del campo de fuerza: 10 s - Duración de efecto del campo de fuerza: 20 s [JcJ] Señuelo de dinamo: 718 % del ataque Campo de fuerza - Ataque / ataque mágico: +5 % - Daño recibido: -6 % - Habilidades de configuración de dinamo: consumo de PM y tiempo de espera -50 % - Duración del campo de fuerza: 10 s - Duración de efecto del campo de fuerza: 20 s
Genio preclaro	Actualización	[Escenario] Probabilidad de impacto crítico: +7 % Daño crítico: +6 % Duración: 20 s	[Escenario] Probabilidad de impacto crítico: +7 % Daño crítico: +15 % Duración: 20 s

		[JcJ] Probabilidad de impacto crítico: +3,5 % Daño crítico: +3 % Duración: 20 s	[JcJ] Probabilidad de impacto crítico: +3,5 % Daño crítico: +7,5 % Duración: 20 s
Genio preclaro	Perseguidor extremo	[Escenario] Onda de choque: 224 % del ataque reiteradamente Explosión de energía: 356 % del ataque reiteradamente [JcJ] Onda de choque: 99 % del ataque reiteradamente Explosión de energía: 142 % del ataque reiteradamente	[Escenario] Onda de choque: 258 % del ataque reiteradamente Explosión de energía: 392 % del ataque reiteradamente [JcJ] Onda de choque: 115 % del ataque reiteradamente Explosión de energía: 156 % del ataque reiteradamente
Genio preclaro	Modo de ataque	[Escenario] Daño: +20 % Recarga de PD: +20% [JcJ] Daño: +10 % Recarga de PD: +20%	[Escenario] Daño: +25 % Recarga de PD: +20% [JcJ] Daño: +12,5 % Recarga de PD: +20%
Dominador	[Cambio] Campo de fuerza	Copias un campo prismático e instalas en tu entorno campos gravitatorios especiales. Aumentan diferentes valores en el campo magnético para el personaje y todos los	Con Campo de fuerza aumenta el ataque mágico. Copias un campo prismático e instalas en el entorno campos gravitatorios especiales. Aumentan diferentes

		aliados. Se reducen el consumo de PM y el tiempo de espera por el uso de Configuración de dinamo. Además, se reduce el consumo de PD en el modo de habilidad Instalar. Genera puntos de dinamo: - Al utilizar la habilidad se regeneran 40 PD. - En el modo dinamo no se regeneran PD. Consume transductores de dinamo: - El consumo de un punto de transducción de dinamo aumenta la duración un 100 %. (También puede utilizarse sin TD). [Escenario] Señuelo de dinamo: 3021 % del ataque Campo de fuerza - Ataque / ataque mágico: +8 % - Recarga de potenciador de poder (recarga de PD): +30 % - Daño crítico: +10 % - Habilidades de configuración de dinamo: consumo de PM y tiempo	valores en el campo magnético para todos los aliados y para ti. Se reducen tu consumo de PM y tu tiempo de espera por el uso de Configuración de dinamo. Genera puntos de dinamo: - Al utilizar la habilidad se regeneran 40 PD. - En el modo dinamo no se regeneran PD. Consume transductores de dinamo: - El consumo de un punto de transducción de dinamo aumenta la duración un 100 %. (También puede utilizarse sin TD). [Escenario] Señuelo de dinamo: 3021 % del ataque Campo de fuerza - Ataque / ataque mágico: +8 % - Recarga de potenciador de poder (recarga de PD): +30 % - Daño crítico: +10 % - Habilidades de configuración de dinamo: consumo de PM y tiempo
--	--	--	--

		+30 % - Daño crítico: +10 % - Habilidades de configuración de dinamo: consumo de PM y tiempo de espera -50 % - Consumo de PD con activación del módulo de la fábrica de dinamos de la habilidad de instalación: -50 % - Duración del campo de fuerza: 10 s [JcJ] Señuelo de dinamo: 718 % del ataque Campo de fuerza - Ataque: +10 % - Recarga de potenciador de poder (recarga de PD): +30 % - Daño crítico: +10 % - Habilidades de configuración de dinamo: consumo de PM y tiempo de espera -50 % - Consumo de PD con activación del módulo de la fábrica de dinamos de la	de espera -50 % - Consumo de PD con activación del módulo de la fábrica de dinamos de la habilidad de instalación: -50 % - Duración del campo de fuerza: 10 s [JcJ] Señuelo de dinamo: 718 % del ataque Campo de fuerza - Ataque / ataque mágico: +8 % - Recarga de potenciador de poder (recarga de PD): +30 % - Daño crítico: +10 % - Habilidades de configuración de dinamo: consumo de PM y tiempo de espera -50 % - Consumo de PD con activación del módulo de la fábrica de dinamos de la habilidad de instalación: -50 % - Duración del campo de fuerza: 10 s
--	--	--	--

		habilidad de instalación: -50 % - Duración del campo de fuerza: 10 s	
Dominador	[Cambio] Acelerador de partículas: Instalación - confianza cero	Creas un espacio virtual perfecto y atacas a los enemigos allí. Consumo de PD: - Solo consume un 20 % de puntos de dinamo cuando se usa en modo dinamo. Fábrica de dinamos - Activar fábrica de dinamos: 30 PD - Si se activa otro modo, se cambia al modo Confianza cero. - Al utilizarlo en el modo, se activará la habilidad Confianza cero - Si ya hay otro modo activo, el modo cambia y recibes 1 punto de transducción de dinamo. - Confianza cero cuesta 280 PM. - Duración: 30 s	Al impactar con Objeto, se ignora la defensa. Creas un espacio virtual perfecto y atacas a los enemigos allí, ignorando una parte de su defensa. Consumo de PD: - Solo consume un 20 % de puntos de dinamo cuando se usa en modo dinamo. Fábrica de dinamos - Activar fábrica de dinamos: 30 PD - Si se activa otro modo, se cambia al modo Confianza cero. - Al utilizarlo en el modo, se activará la habilidad Confianza cero - Si ya hay otro modo activo, el modo cambia y recibes 1 punto de transducción de dinamo. - Confianza cero cuesta 280 PM. - Duración: 30 s Consume transductores de

		Consume transductores de dinamo: - Máx. -1 TD - Si se consumen TD, el tiempo de espera de Mejora de fábrica de dinamos: Flotilla se reduce en 1 s. (También puede utilizarse sin TD). [Escenario] Objeto: 454 % del ataque reiteradamente [JcJ] Objeto: 85 % del ataque reiteradamente	dinamo: - Máx. -1 TD - Si se consumen TD, el tiempo de espera de Mejora de fábrica de dinamos: Flotilla se reduce en 1 s. (También puede utilizarse sin TD). [Escenario] Objeto: 454 % del ataque reiteradamente Ignorar defensa: 40 % [JcJ] Objeto: 85 % del ataque reiteradamente Ignorar defensa: 10 %
Rastreador espaciotemporal	Sello temporal	Tras activarse, el tiempo de espera de las habilidades se reduce para ti y tus compañeros de grupo. Además, tu grupo y tú regeneráis PV y PM. Mientras se mantiene activo el potenciador, tienes la Capacidad de imponerse al tiempo. Capacidad de imponerse al tiempo:	Tras activarse, se reduce de inmediato el tiempo de espera de tus habilidades en reposo. Además, se regeneran tus PV y PM. Mientras se mantiene activo el potenciador, tú y los miembros de tu grupo recibís la capacidad Imponerse al tiempo. Capacidad de imponerse al tiempo - Se mantiene un protocolo

		- Se mantiene un protocolo de PV, PM, PD, camino de la espada, EN, balas de cañón, energía espectral, camino del caballero, TD, puntos de combinación, PEA, puntos de poder, PSen, oscuridad y gema. - Si mueres mientras la habilidad está activa, resucitarás en el momento en el que se registraron esos puntos. - Se activa antes que todas las demás habilidades de resurrección. - En escenarios se registran hasta el 50 % de tus PV máximos; en el JcJ, el 30 %. - Si te resucitan con Capacidad de imponerse al tiempo, recibes durante 45 s el penalizador Inversión temporal (en JcJ, 120 s). - La reducción del tiempo de espera no se aplica a hiperhabilidades,	- de PV, PM, PD, camino de la espada, EN, balas de cañón, energía espectral, camino del caballero, TD, puntos de combinación, PEA, puntos de poder, PSen, oscuridad y gema. - Si mueres mientras la habilidad está activa, resucitarás en el momento en el que se registraron esos puntos. - Se activa antes que todas las demás habilidades de resurrección. - En escenarios se registran hasta el 50 % de tus PV máximos; en el JcJ, el 30 %. - Si te resucitan con Capacidad de imponerse al tiempo, recibes durante 45 s el penalizador Inversión temporal (en JcJ, 120 s). - La reducción del tiempo de espera no se aplica a hiperhabilidades, habilidades de compañero ni habilidades de emblema del tiempo. - No se puede combinar con Ensoñaciones, con Demersio eterno ni con Aaru.
--	--	--	---

		habilidades de compañero ni habilidades de emblema del tiempo. - No se puede combinar con Ensoñaciones, con Demersio eterno ni con Aaru. Consumo de PD: - En modo dinamo (potenciador de poder) consume PD en lugar de PM.	Consumo de PD: - En modo dinamo (potenciador de poder) consume PD en lugar de PM.
Telépata diabólico	Serenata a la luz de la luna	A través del Telépata, manifiestas un poder con el que destruyes la mente de tus enemigos. Serenata: - Mientras dura la habilidad, repites este penalizador cada segundo. - El enemigo recibe daño en función del número de veces que este penalizador le haya afectado. Sinergia: - En modo dinamo, se consumen 200 PD y se regeneran 40 PM. Los enemigos sobre los que impacte Telépata sufren un daño mágico más alto. Serenata - Durante la validez de la habilidad repites cada segundo esta penalización. - El enemigo sufre	Al liberar Telépata, aumenta el daño sufrido por ataques. A través del Telépata manifiestas un poder con el que aniquilas la cordura de los adversarios. Los enemigos sobre los que impacte Telépata sufren un daño más alto de ataques / ataques mágicos. Serenata - Durante la validez de la habilidad repites cada segundo esta penalización. - El enemigo sufre daños por impacto según las acumulaciones de su

		daños por impacto según las acumulaciones de su penalizador. Sinergia - En modo dinamo se consumen PD y se regenera parte de lo consumido en PM. - La activación fuera de modo dinamo consume PM y regenera parte de lo consumido en PD. Consume transductores de dinamo: - Consume 1 TD. - Al consumir 1 TD, el intervalo de Serenata se reduce en un 33 %. (También puede utilizarse sin TD). [Escenario] Liberación del telépata: 1373 % del ataque mágico - Daño a enemigos por magia: +12 % - Duración: 24s Serenata - 1.^a repetición: 675 % del ataque mágico - 2.^a repetición:	penalizador. Sinergia - En modo dinamo se consumen PD y se regenera parte de lo consumido en PM. - La activación fuera de modo dinamo consume PM y regenera parte de lo consumido en PD. Consume transductores de dinamo: - Consume 1 TD. - Al consumir 1 TD, el intervalo de Serenata se reduce en un 33 %. (También puede utilizarse sin TD). [Escenario] Liberación del telépata: 1373 % del ataque mágico - Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +12 % - Duración: 24s Serenata - 1.^a repetición: 675 % del ataque mágico - 2.^a repetición: 1002 % del ataque mágico - 3.^a repetición: 1406 % del ataque mágico Duración: 24 s
--	--	---	---

		1002 % del ataque mágico - 3.ª repetición: 1406 % del ataque mágico Duración: 24 s [JC] Liberación del telépata: 310 % del ataque mágico - Daño a enemigos por magia: +6 % - Duración: 24s Serenata - 1.ª repetición: 161 % del ataque mágico - 2.ª repetición: 214 % del ataque mágico - 3.ª repetición: 268 % del ataque mágico Duración: 24 s	[JC] Liberación del telépata: 310 % del ataque mágico - Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +6 % - Duración: 24s Serenata - 1.ª repetición: 161 % del ataque mágico - 2.ª repetición: 214 % del ataque mágico - 3.ª repetición: 268 % del ataque mágico Duración: 24 s
--	--	--	---

Telépata diabólico	Voluntad liberada: Telépata diabólico	[Escenario] Refuerzo de las capacidades corporales - Probabilidad de impacto crítico: +15 % - Daño crítico: +6 % - Veneración: +15 % Mejora de sinergia - Probabilidad de puntos de transducción al utilizar habilidades de sobrelímite en el modo dinamo (potenciador de poder): 100 % - Probabilidad de que Habilidad de teletransporte no consuma puntos de transducción fuera del modo dinamo: 100 % [JcJ] Refuerzo de las capacidades corporales - Probabilidad de impacto crítico: +15 % - Daño crítico: +6 % - Veneración: +15 % Mejora de sinergia - Probabilidad de puntos de transducción al utilizar	[Escenario] Refuerzo de las capacidades corporales - Probabilidad de impacto crítico: +15 % - Daño crítico: +15 % - Veneración: +15 % Mejora de sinergia - Probabilidad de puntos de transducción al utilizar habilidades de sobrelímite en el modo dinamo (potenciador de poder): 100 % - Probabilidad de que Habilidad de teletransporte no consuma puntos de transducción fuera del modo dinamo: 100 % [JcJ] Refuerzo de las capacidades corporales - Probabilidad de impacto crítico: +15 % - Daño crítico: +15 % - Veneración: +15 % Mejora de sinergia - Probabilidad de puntos de transducción al utilizar habilidades de sinergia en el modo dinamo (potenciador de poder): 15 %
--------------------	---------------------------------------	--	---

		habilidades de sinergia en el modo dinamo (potenciador de poder): 15 % - Probabilidad de que Habilidad de teletransporte no consuma puntos de transducción fuera del modo dinamo: 15 %	- Probabilidad de que Habilidad de teletransporte no consuma puntos de transducción fuera del modo dinamo: 15 %
Paradoja	[Cambio] Quiebrapensamientos	Formas un campo de choque en torno a la cabeza de todos los enemigos dentro de tu radio de alcance. La defensa mágica de los enemigos impactados se reduce y los adversarios próximos sufren también daño. (En JcJ se reduce el radio de alcance). Sinergia - En modo dinamo (potenciador de poder) consume PD en lugar de PM. [Escenario] Campo de choque:	Con Quiebrapensamientos, se reduce la defensa. Formas un campo de choque en torno a la cabeza de todos los enemigos dentro de tu radio de alcance. La defensa / defensa mágica de los enemigos impactados se reduce y los adversarios próximos sufren también daño. (En JcJ se reduce el radio de alcance). Sinergia - En modo dinamo (potenciador de poder) consume PD en lugar de

		567 % del ataque mágico Quiebrapensamientos: - Defensa mágica: - 20 % - Duración: 12 s [JcJ] Campo de choque: 141 % del ataque mágico Quiebrapensamientos: - Defensa mágica: - 6 % - Duración: 6 s	PM. [Escenario] Campo de choque: 567 % del ataque mágico Quiebrapensamientos: - Defensa / defensa mágica -14 % - Duración: 12 s [JcJ] Campo de choque: 141 % del ataque mágico Quiebrapensamientos: - Defensa / defensa mágica: -4,2 % - Duración: 6 s
--	--	---	---

Paradoja	[Cambio] Serenata a la luz de la luna	A través del Telépata manifiestas un poder dentro del alcance con el que aniquilas la mente de los adversarios. Esta fuerza te ayuda a ti y a tus aliados en las inmediaciones. Los enemigos sobre los que impacte Telépata sufren un daño mágico más alto. (El efecto de la Perturbación temporal no se activa). Serenata - Durante la validez de la habilidad repites cada segundo esta penalización. - El enemigo sufre daños por impacto según las acumulaciones de su penalizador. Sinergia - En modo dinamo se consumen PD y se regenera parte de lo consumido en PM. - La activación fuera de modo dinamo	Al liberar Telépata, aumenta el daño sufrido por ataques. A través del Telépata manifiestas un poder dentro del alcance con el que aniquilas la mente de los adversarios. Esta fuerza te ayuda a ti y a tus aliados en las inmediaciones. Los enemigos sobre los que impacte Telépata sufren un daño más alto de ataques / ataques mágicos. (El efecto de la Perturbación temporal no se activa). Serenata - Durante la validez de la habilidad repites cada segundo esta penalización. - El enemigo sufre daños por impacto según las acumulaciones de su penalizador. Sinergia - En modo dinamo se consumen PD y se regenera parte de lo consumido en PM. - La activación fuera de modo dinamo consume PM y regenera parte de lo
----------	---------------------------------------	---	--

		consume PM y regenera parte de lo consumido en PD. [Escenario] Liberación del telépata: 1121 % del ataque mágico - Daño a enemigos por magia: +12 % - Duración: 24s Serenata - 1.^a repetición: 675 % del ataque mágico - 2.^a repetición: 1002 % del ataque mágico - 3.^a repetición: 1406 % del ataque mágico - Duración: 24s [JcJ] Liberación del telépata: 253 % del ataque mágico - Daño a enemigos por magia: +6 % - Duración: 24s Serenata - 1.^a repetición: 161 % del ataque mágico - 2.^a repetición: 214 % del ataque mágico - 3.^a repetición: 268 %	consumido en PD. [Escenario] Liberación del telépata: 1121 % del ataque mágico - Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +12 % - Duración: 24s Serenata - 1.^a repetición: 675 % del ataque mágico - 2.^a repetición: 1002 % del ataque mágico - 3.^a repetición: 1406 % del ataque mágico - Duración: 24s [JcJ] Liberación del telépata: 253 % del ataque mágico - Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +6 % - Duración: 24s Serenata - 1.^a repetición: 161 % del ataque mágico - 2.^a repetición: 214 % del ataque mágico - 3.^a repetición: 268 % del ataque mágico - Duración: 24s
--	--	--	---

		del ataque mágico - Duración: 24 s	
--	--	--	--

Paradoja	[Cambio] Acelerador de partículas: Entropía	Creas un campo entrópico alrededor del oponente que tengas más cerca. Si no hay ningún enemigo en las proximidades, se crea un campo a tu alrededor. El campo entrópico atrae intensamente a los enemigos en las proximidades. Al utilizar la habilidad se regeneran durante 10 s (en JcJ: 5 s) 3 TD por s. Sinergia - En modo dinamo se consumen PD y se regenera parte de lo consumido en PM. - La activación fuera de modo dinamo consume PM y regenera parte de lo consumido en PD. Consume transductores de dinamo: - Máx. -4 TD - Con potenciador de poder: +5 % de daño	Al impactar con Entropía, se ignora la defensa. Creas un campo entrópico alrededor del oponente que tengas más cerca. Si no hay ningún enemigo en las proximidades, se crea un campo a tu alrededor. El campo inverso atrae intensamente a los enemigos en las proximidades y les inflige daño que ignora parte de su defensa. Al utilizar la habilidad se regeneran durante 10 s (en JcJ: 5 s) 3 TD por s. Sinergia - En modo dinamo se consumen PD y se regenera parte de lo consumido en PM. - La activación fuera de modo dinamo consume PM y regenera parte de lo consumido en PD. Consume transductores de dinamo: - Máx. -4 TD - Con potenciador de poder: +5 % de daño por 1 TD. (También puede utilizarse sin TD). [Escenario] Entropía: 601 % del ataque mágico reiteradamente Ignorar defensa: 40 %
----------	--	---	--

		por 1 TD. (También puede utilizarse sin TD). [Escenario] Entropía: 601 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Entropía: 96 % del ataque mágico reiteradamente	[JcJ] Entropía: 96 % del ataque mágico reiteradamente Ignorar defensa: 10 %
Rastreador farsante	Estimulantes	Mezcleemos un poco de esto... con esto otro... ¡Excelente! Un campo de energía que se puede utilizar tanto para aliados como para enemigos. Esta mezcla, elaborada de forma errónea, otorga a los objetivos impactados un aumento de ataque/ataque mágico,	El ataque / ataque mágico y no aumenta y la defensa / defensa mágica ya no se reduce. Se elimina el efecto de Dosis tóxica. Mezcleemos un poco de esto... con esto otro... ¡Excelente! [Escenario] Estimulantes: 1254 % del

		pero también reduce su defensa. Dosis tóxica - Para aliados con efectos de potenciador, el penalizador Dosis tóxica se acumula 1 vez. - La acumulación solo se puede eliminar con la habilidad Inmunidad. [Escenario] Estimulantes: 1254 % del ataque Estimulantes - Ataque / ataque mágico: +10 % - Defensa: -20 % - Duración: 15 s [JcJ] Estimulantes: 446 % del ataque Estimulantes - Ataque / ataque mágico: +5 % - Defensa: -10 % - Duración: 10 s	ataque [JcJ] Estimulantes: 446 % del ataque
--	--	--	--

Rastreador farsante	Exploración	[Escenario] Biopsia: 436 % del ataque reiteradamente Exploración - Todas las resistencias del enemigo: -150 - Duración: 10 s [JcJ] Biopsia: 91 % del ataque reiteradamente Exploración - Todas las resistencias del enemigo: -75 - Duración: 10 s	Se reduce el ataque / ataque mágico. [Escenario] Biopsia: 436 % del ataque reiteradamente Exploración - Ataque / ataque mágico: -20 % - Todas las resistencias del enemigo: -150 - Duración: 60 s [JcJ] Biopsia: 91 % del ataque reiteradamente Exploración - Ataque / ataque mágico: -10 % - Todas las resistencias del enemigo: -75 - Duración: 12 s
Impostor	Voluntad liberada: Impostor	[Escenario] Se activa al utilizar habilidades - Estimulantes: durante 10 s, ataque/ataque mágico +10 % - Inmunidad: aumenta todas las resistencias en +100 durante 10 s. Activo durante la duración del potenciador - Curación de heridas: regeneración de PV/PM con poción de recuperación: +10 % - Terapia del dolor: -5 % de daño recibido - Desintoxicación: +5 % al daño de habilidades activas	[Escenario] Se activa al utilizar habilidades - Inmunidad: durante 30 s, ataque/ataque mágico: +10 %, todas las resistencias +100 Activo durante la duración del potenciador - Curación de heridas: regeneración de PV/PM con poción de recuperación: +10 % - Terapia del dolor: -5 % de daño recibido - Desintoxicación: +5 % al daño de habilidades activas / especiales activas [JcJ] Se activa al utilizar habilidades - Inmunidad: durante 30 s,

		/ especiales activas [JC] Se activa al utilizar habilidades - Estimulantes: aumenta durante 10 s el ataque/ataque mágico +5 % - Inmunidad: aumenta todas las resistencias en +50 durante 10 s. Activo durante la duración del potenciador - Curación de heridas: regeneración de PV/PM con poción de recuperación: +10 % - Terapia del dolor: -5 % de daño recibido - Desintoxicación: +5 % al daño de habilidades activas / especiales activas	ataque/ataque mágico: +5 %, todas las resistencias +50 Activo durante la duración del potenciador - Curación de heridas: regeneración de PV/PM con poción de recuperación: +10 % - Terapia del dolor: -5 % de daño recibido - Desintoxicación: +5 % al daño de habilidades activas / especiales activas
Impostor	Somatología	El organismo humano debe comprenderse y conservarse en su propia sustancia. Aumenta tu ataque, tu velocidad de desplazamiento, tu potencia de salto y tu velocidad de ataque.	Se ha optimizado la descripción de la habilidad. El organismo humano debe comprenderse y conservarse en su propia sustancia. Aumenta tu ataque, tu velocidad de desplazamiento, tu potencia de salto y tu velocidad de ataque.

		Al usar habilidades con los efectos de Dosis tóxica, se aplican penalizadores a los aliados. Con cada acumulación, aumenta el efecto del penalizador y se añade un nuevo penalizador. Dosis tóxica nivel 1 (1-20): obtención de PM al impactar -0,25 % (máx. - 5 %) Dosis tóxica nivel 2 (21-40): velocidad de recarga de potenciador de poder - 0,25 % (máx. -5 %) Dosis tóxica nivel 3 (41-60): impacto crítico -0,25 % (máx. -5 %) Dosis tóxica nivel 4 (61-80): impacto crítico -0,25 % (máx. -5 %) Dosis tóxica nivel 5 (81-100): velocidad de ataque - 0,25 % (máx. -5 %) * Los efectos de Dosis tóxica solo se pueden eliminar mediante habilidades de Inmunidad.
--	--	---

Impostor	Curación de heridas	Envía drones Nasod con pociones de PV y PM a los aliados. Los aliados que las tomen regeneran inmediatamente parte de sus PV/PM y después durante un breve tiempo continuamente. Consume transductores de dinamo: - Máx. -3 TD - Con potenciador de poder, regeneración inmediata por cada TD empleado: +5 % (Jc): +0,25 %) (También puede utilizarse sin TD). [Escenario] Curación de heridas: (curación de heridas: % del ataque curación de heridas: % del ataque): 10 052 % Curación de heridas - Regeneración de PV/PM inmediata: 40 % - Regeneración de PV / PM por segundo: 12 %	Ya no se consume el transductor de dinamo con el potenciador de poder. Se elimina la regeneración de PV/PM inmediata. Se regeneran PV por segundo en función del poder de combate. Envía drones Nasod con pociones de PV y PM a los aliados. Los aliados que las tomen regeneran sus PV/PM durante un breve tiempo continuamente. [Escenario] Curación de heridas: (curación de heridas: % del ataque curación de heridas: % del ataque): 10 052 % Curación de heridas - Regeneración de PV / PM por segundo: 20 % - Regeneración de PV por cada 0,5 s y 100 000 de poder de combate: +0,075 % - Duración: 5 s [Jc] Curación de heridas: 2151 % del ataque Curación de heridas - Regeneración de PV / PM por segundo: 1 % - Regeneración de PV por cada 0,5 s y 100 000 de poder de combate: +0,00375 % - Duración: 5 s
----------	---------------------	---	--

		- Duración: 7 s [JcJ] Curación de heridas: (curación de heridas: % del ataque curación de heridas: % del ataque): 2151 % Curación de heridas - Regeneración inmediata de PV/PM: 2 % - Regeneración de PV / PM por segundo: 0.6 % - Duración: 7 s	
Impostor	[Fuerte] Curación de heridas	Refuerza - Con la regeneración inmediata, se regeneran todos los recursos especiales (EN, balas de cañón, energía espectral, TD, puntos de combinación, puntos de poder, puntos de sensibilidad y gemas)	Refuerza - Regenera los siguientes recursos especiales: EN, balas de cañón, energía espectral, punto de transducción de dinamo, punto de combinación, punto de poder, punto de sensibilidad, piedras preciosas.

Impostor	Inmunidad	Tras escanear el entorno, se envían drones Nasod, que mantienen la inmunidad a lo largo de su vuelo. Quienes estén bajo el efecto de la estabilización, quedan liberados de la Dosis tóxica y el resto de penalizadores y permanecen inmunes. Consume transductores de dinamo: - Máx. -3 TD - Con potenciador de poder, por cada TD empleado aumenta la duración de los drones: +1 s. (También puede utilizarse sin TD). [Escenario] Inmunidad: 693 % del ataque reiteradamente Inmunidad - Los penalizadores se eliminan o se ignoran - Duración: 3 s [JcJ]	Ya no se consume el transductor de dinamo con el potenciador de poder. La velocidad de ataque aumenta adicionalmente. Tras escanear el entorno, aumenta la velocidad de ataque de los aliados y se mantiene la inmunidad de los aliados escaneados. Quienes estén bajo el efecto de la estabilización, quedan liberados de la Dosis tóxica y el resto de penalizadores y permanecen inmunes. Genera puntos de dinamo: - Al utilizar la habilidad se regeneran 40 PD. - En el modo dinamo no se regeneran PD. [Escenario] Inmunidad: 693 % del ataque reiteradamente - Velocidad de ataque: +15 % - Duración: 60 s Inmunidad - Otorga inmunidad y resolución de penalizadores Duración: 8 s
-----------------	------------------	--	--

		Inmunidad: 156 % del ataque reiteradamente Inmunidad - Los penalizadores se eliminan o se ignoran - Duración: 3 s	[JcJ] Inmunidad: 156 % del ataque reiteradamente - Velocidad de ataque: +15 % - Duración: 12 s Inmunidad - Otorga inmunidad y resolución de penalizadores - Duración: 8 s
Impostor	Diagnóstico erróneo	Lo lamento, pero es demasiado tarde para el tratamiento, por desgracia. Un diagnóstico falso engaña al oponente durante un tiempo determinado y reduce su ataque y su ataque mágico. Consume transductores de dinamo: - Máx. -1 TD - Con potenciador de poder, por cada TD empleado aumenta la duración del penalizador: +1 s. (También puede utilizarse sin TD).	El ataque / ataque mágico ya no se reduce. Ya no se consume el transductor de dinamo con el potenciador de poder. Pasa a ser una Habilidad de regeneración de PD. Lo lamento, pero es demasiado tarde para el tratamiento, por desgracia. Genera puntos de dinamo: - Al utilizar la habilidad se regeneran 20 PD. - En el modo dinamo no se regeneran PD. [Escenario] Síndrome: 651 % del

		[Escenario] Síndrome: 651 % del ataque reiteradamente Diagnóstico erróneo - Ataque / ataque mágico: -10 % - Duración: 10 s [JcJ] Síndrome: 162 % del ataque reiteradamente Diagnóstico erróneo - Ataque / ataque mágico: -10 % - Duración: 5 s	ataque reiteradamente [JcJ] Síndrome: 162 % del ataque reiteradamente
Impostor	[Fuerte] Diagnóstico erróneo	Refuerza: - Ataque / ataque mágico: -10 %	Refuerza: - Tiempo de espera: -2 s

Impostor	Desintoxicación	El conjunto de datos está corrupto. ¿Por qué tienen que ser tan delicados los sujetos de prueba...? Qué fastidio. Genera un campo de energía que pone el cuerpo en un estado óptimo. Otorga a los aliados en la zona un mayor daño de habilidades activas y especiales activas. (También se puede usar durante el salto). [Escenario] Desintoxicación: 168 % del ataque reiteradamente Desintoxicación - Daño de habilidades activas / especiales activas: +10 % - Duración: 15 s [JcJ] Desintoxicación: 39 % del ataque reiteradamente Desintoxicación	Se elimina el aumento de daño de todas las habilidades. Aumenta el ataque y el ataque mágico. Reduce la defensa y defensa mágica Los efectos de los potenciadores ya no se aplican dentro de un área de efecto concreta, sino que se mantienen durante un tiempo fijo. El conjunto de datos está corrupto. ¿Por qué tienen que ser tan delicados los sujetos de prueba...? Qué fastidio. Un campo de energía que se puede utilizar tanto para aliados como para enemigos. El campo en expansión aumenta durante un tiempo el ataque / ataque mágico de tus aliados y reduce la defensa de los enemigos. (También se puede usar durante el salto). [Escenario] Desintoxicación: 168 % del ataque reiteradamente Desintoxicación - Ataque / ataque mágico: +12 % - Defensa / defensa mágica: -15 % - Duración: 60 s
----------	-----------------	---	--

		- Daño de habilidades activas / especiales activas: +5 % - Duración: 15 s	[JcJ] Desintoxicación: 39 % del ataque reiteradamente Desintoxicación - Ataque / ataque mágico: +6 % - Defensa / defensa mágica: -7,5 % - Duración: 12 s
Impostor	Terapia del dolor	Genera un campo de energía y alivia el dolor de los aliados afectados en la zona. (También se puede usar durante el salto). Consume transductores de dinamo: - Máx. -3 TD - Con potenciador de poder, daño recibido por cada TD empleado: -2 % (JcJ: -1 %) (También puede utilizarse sin TD). [Escenario]	Se acelera el tiempo de espera de todas las habilidades y aumenta el daño de todas las habilidades. Se ha optimizado la descripción de la habilidad. Con potenciador de poder, la habilidad no consume TD. Pasa a ser una Habilidad de regeneración de PD. Genera un campo de energía que alivia el dolor

		Terapia del dolor: 436 % del ataque reiteradamente Terapia del dolor - Daño recibido: -14 % - Duración: 15 s [JcJ] Terapia del dolor: 104 % del ataque reiteradamente Terapia del dolor - Daño recibido: -7 % - Duración: 15 s	de los aliados afectados, aumenta el daño de todas sus habilidades y acelera su tiempo de espera. (También se puede usar durante el salto). Genera puntos de dinamo: +20 PD - En el modo dinamo no se regeneran PD. [Escenario] Terapia del dolor: 436 % del ataque reiteradamente Terapia del dolor - Daño recibido: -20 % - Velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades: +20 % - Daño de todas las habilidades: +12 % - Duración: 60 s [JcJ] Terapia del dolor: 104 % del ataque reiteradamente Terapia del dolor Daño recibido: -10 % - Velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades: +20 % - Daño de todas las habilidades: +6 % - Duración: 12 s
--	--	---	---

Impostor	Diagnóstico masivo	Los aliados cercanos serán curados y, durante la duración del potenciador, se incrementan su ataque/ataque mágico. [Escenario] Maravilla: 2050 % del ataque reiteradamente Diagnóstico masivo - Ataque / ataque mágico: +8 % - Duración: 120 s [JcJ] Maravilla: 246 % del ataque reiteradamente Diagnóstico masivo - Ataque / ataque mágico: +8 % - Duración: 60 s	Se elimina el aumento de ataque / ataque mágico. Aumenta la velocidad de tiempo de espera de hiperhabilidades / habilidades magistrales en los miembros del grupo (excepto tú). Los aliados cercanos (excepto tú) reciben un tratamiento que acelera el tiempo de espera de sus hiperhabilidades / habilidades magistrales. [Escenario] Maravilla: 2050 % del ataque reiteradamente Diagnóstico masivo - Velocidad del tiempo de espera de hiperhabilidades y habilidades magistrales: +20 % - Duración: 120 s [JcJ] Maravilla: 246 % del ataque reiteradamente Diagnóstico masivo - Velocidad del tiempo de
----------	--------------------	---	--

			espera de hiperhabilidades y habilidades magistrales: +20 % - Duración: 60 s
Impostor	Dosis tóxica	Dosis tóxica nivel 5 Ataque / ataque mágico: -2,5 % por acumulación	Se han modificado los efectos de Dosis tóxica nivel 5. Dosis tóxica nivel 5 Ataque / ataque mágico: - 0,25 % por acumulación
Mente maestra	[Cambio] Desintoxicación	El conjunto de datos está corrupto. ¿Por qué tienen que ser tan delicados los sujetos de prueba...? Qué fastidio. Genera un campo de energía que pone el cuerpo en un estado óptimo. Otorga a los aliados un mayor daño de habilidades activas y especiales activas. [Escenario] Maravilla: 3118 % del ataque Desintoxicación - Daño de habilidades activas / especiales activas: +10 % - Duración: 15 s	Se elimina el aumento de daño de todas las habilidades. Aumenta el ataque y el ataque mágico. Reduce la defensa y defensa mágica El conjunto de datos está corrupto. ¿Por qué tienen que ser tan delicados los sujetos de prueba...? Qué fastidio. Un campo de energía que se puede utilizar tanto para aliados como para enemigos. El campo en expansión aumenta durante un tiempo el ataque / ataque mágico de tus aliados y reduce la defensa de los enemigos. [Escenario] Maravilla: 3118 % del ataque Desintoxicación - Ataque / ataque mágico: +12 %

		[JcJ] Maravilla: 742 % del ataque Desintoxicación - Daño de habilidades activas / especiales activas: +5 % - Duración: 15 s	- Defensa / defensa mágica: -15 % - Duración: 60 s [JcJ] Maravilla: 742 % del ataque Desintoxicación - Ataque / ataque mágico: +6 % - Defensa / defensa mágica: -7,5 % - Duración: 12 s
Mente maestra	[Cambio] Acelerador de partículas: Efecto nocebo	Examinas el entorno en busca de enemigos y prescribes unas recetas loquísimas. Después de utilizar la habilidad, se activan las siguientes habilidades reforzadas durante 10 s: - Anestesia/Inmunidad/Terapia del dolor: con potenciador de poder, no se consumen TD y se activa el efecto máximo. - Estimulantes/Desintoxicación: +25 % al efecto de potenciador [Escenario] Prescripción: 1438 % del ataque reiteradamente [JcJ] Prescripción: 289 % del ataque reiteradamente	Estimulantes/Desintoxicación: el +25 % al efecto de potenciador se ha eliminado. Examinas el entorno en busca de enemigos y prescribes unas recetas loquísimas. Después de utilizar la habilidad, se activan las siguientes habilidades reforzadas durante 10 s: - Anestesia: con potenciador de poder, no se consumen TD y se activa el efecto máximo. [Escenario] Prescripción: 1438 % del ataque reiteradamente

			[JcJ] Prescripción: 289 % del ataque reiteradamente
Mente maestra	Dilema del tranvía	[Escenario] Selección: 891 % del ataque reiteradamente Resultado: 1576 % del ataque reiteradamente Dilema del tranvía - Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -50 % - Consumo de PM de habilidades especiales activas: -20 % - Duración: 120 s [JcJ] Selección: 106 % del ataque reiteradamente Resultado: 189 % del ataque reiteradamente Dilema del tranvía - Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -10 % - Consumo de PM para habilidades especiales activas: -5 % - Duración: 60 s	Se elimina la aceleración del tiempo de espera de habilidades especiales activas. Aumentan los PV y PM máximos. [Escenario] Selección: 891 % del ataque reiteradamente Resultado: 1576 % del ataque reiteradamente Dilema del tranvía - PV máx. +20 % - PM máx.: +60 - Consumo de PM de habilidades especiales activas: -20 % - Duración: 120 s [JcJ] Selección: 106 % del ataque

			reiteradamente Resultado: 189 % del ataque reiteradamente Dilema del tranvía - PV máx. +10 % - PM máx.: +30 - Consumo de PM para habilidades especiales activas: -5 % - Duración: 60 s
Mente maestra	Neuroanatomía	Combinemos las investigaciones de diferentes ámbitos para conseguir resultados optimizados. En el modo de configuración (potenciadores de poder) se generan PD al utilizar habilidades de generación de PD. Aumenta el impacto crítico y la veneración con determinadas habilidades. Se aplica a las habilidades: Llamada de socorro, Radio Sectio, Código amarillo, Fisioterapia y Desfibrilador y	Aumenta adicionalmente todos los daños. Se ha adaptado la duración del potenciador de Neuroanatomía. Combinemos las investigaciones de diferentes ámbitos para conseguir resultados optimizados. En el modo de configuración (potenciadores de poder) se generan PD al utilizar habilidades de generación de PD. Aumenta el impacto crítico, la veneración y todos los daños de determinadas habilidades. Se aplica a las habilidades: Llamada de socorro, Radio Sectio, Código amarillo, Fisioterapia y Desfibrilador y [Cambio] Rompedor del espacio: Recopilación de datos [Escenario] Impacto crítico: +20 % Veneración: +20 % Daño total: +15 %

		[Cambio] Rompedor del espacio: Recopilación de datos [Escenario] Impacto crítico: +20 % Veneración: +20 % Duración: 20 s [JcJ] Impacto crítico: +20 % Veneración: +20 % Duración: 10 s	Duración: 30 s [JcJ] Impacto crítico: +20 % Veneración: +20 % Daños totales: +7,5 % Duración: 15 s
--	--	---	--

Lu/Ciel

Personaje / clase	Nombre de la habilidad	Antes de la corrección	Después de la corrección
Lu/Ciel	Emblema del castigo	[Escenario] Probabilidad de impacto crítico: +20 % Daño crítico: +20 % Duración: 30 s [JcJ] Probabilidad de impacto crítico: +10 % Daño crítico: +10 % Duración: 15 s	Se ha adaptado el cálculo del daño crítico. [Escenario] Probabilidad de impacto crítico: +20 % Daño crítico: +20 % Duración: 60 s [JcJ] Probabilidad de impacto crítico: +10 % Daño crítico: +10 % Duración: 15 s
Chilarca	Poder de Oriax	Activas el poder de un Cuerpo demoníaco.	Ahora el efecto de Cuerpo poderoso solo es visible para el propio jugador.

			Activas el poder de un Cuerpo demoníaco.
Ángel de la muerte	Pena capital	[Escenario] [Horda de demonios] - Colisión: 374% de ataque reiterado - Explosión: 256 % de ataque [Tierra de la Muerte] - Energía mortal: 493 % del ataque reiteradamente - Duración: 5 s - Daño recibido por ataques: +15 % - Duración: 3 s [JcJ] [Horda de demonios] - Colisión: 120% de ataque reiterado - Explosión: 81 % de ataque [Tierra de la Muerte] - Energía mortal: 157 % del ataque reiteradamente - Duración: 5 s - Daño recibido por ataques: +7,5 % - Duración: 3 s	Con Tierra de la muerte, aumenta el daño recibido por ataques mágicos. [Escenario] [Horda de demonios] - Colisión: 374% de ataque reiterado - Explosión: 256 % de ataque [Tierra de la Muerte] - Energía mortal: 493 % del ataque reiteradamente - Duración: 5 s - Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +12 % - Duración: 3 s [JcJ] [Horda de demonios] - Colisión: 120% de ataque reiterado - Explosión: 81 % de ataque [Tierra de la Muerte] - Energía mortal: 157 % del ataque reiteradamente - Duración: 5 s - Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +6 % - Duración de penalizador: 3 s

Ángel de la muerte	Salvación	[Escenario] Impacto: 8318 % del ataque - Si se impacta en 2 oponentes, se desencadenará un mayor daño de Ola de muerte. - Daño del impacto adicional: 50 % de la invocación Daño del impacto adicional por punto de combinación consumido: +5 % (máx. +50 %) Ola de muerte - Daño sufrido por impacto crítico: +12 % - Duración: 15 s [JcJ] Impacto: 2137 % del ataque - Si se impacta en 2 oponentes, se desencadenará un mayor daño de Ola de muerte. - Daño del impacto adicional: 20 % de la invocación Daño del impacto adicional por punto de combinación consumido: +2,5 % (máx. +25 %) Ola de muerte - Daño sufrido por impacto crítico: +6 % - Duración: 7,5 s	[Escenario] Impacto: 8318 % del ataque - Si se impacta en 2 oponentes, se desencadenará un mayor daño de Ola de muerte. - Daño del impacto adicional: 50 % de la invocación Daño del impacto adicional por punto de combinación consumido: +5 % (máx. +50 %) Ola de muerte - Daño recibido por impacto crítico: +8 % - Duración: 15 s [JcJ] Impacto: 2137 % del ataque - Si se impacta en 2 oponentes, se desencadenará un mayor daño de Ola de muerte. - Daño del impacto adicional: 20 % de la invocación Daño del impacto adicional por punto de combinación consumido: +2,5 % (máx. +25 %) Ola de muerte - Daño recibido por impacto crítico: +4 % - Duración: 7,5 s
		Nv.4 [Escenario] Probabilidad: 30 % Daño crítico físico: +15 % del ataque [JcJ] Probabilidad de activación: 10,5 % Daño crítico psíquico: +7,5 %	Nv.4 [Escenario] Probabilidad: 30 % Daño crítico físico: +23 % del ataque [JcJ] Probabilidad de activación: 10,5 % Daño crítico psíquico: +9,2 %

Ángel de la muerte	Amenaza del miedo	Nv.4 [Escenario] Probabilidad de conservar "Miedo latente": 20 % Tiempo de espera: -7 s Tiempo de espera de reactivación: 7 s [JcJ] Probabilidad de conservar "Miedo latente": 20 % Tiempo de espera: -3 s Tiempo de espera de reactivación: 7 s	Nv.4 [Escenario] Probabilidad de conservar "Miedo latente": 20 % Tiempo de espera: -10 s Tiempo de espera para reactivación: 3 s [JcJ] Probabilidad de conservar "Miedo latente": 20 % Tiempo de espera: -3 s Tiempo de espera para reactivación: 3 s
Catástrofe	Pensamiento temeroso	[Escenario] Regeneración de PM del personaje inactivo al impactar contra Sirviente demoníaco: +30 Puntos de combinación al impactar contra Sirviente demoníaco: +3 Aumenta el daño en función de la acumulación de Pensamiento temeroso: 40 % por acumulación [JcJ] Regeneración de PM del personaje inactivo al impactar contra Sirviente demoníaco: +3 Puntos de combinación al impactar contra Sirviente demoníaco: +1 Aumenta el daño en función de la acumulación de Pensamiento temeroso: 10 % por acumulación	[Escenario] Regeneración de PM del personaje inactivo al impactar contra Sirviente demoníaco: +30 Puntos de combinación al impactar contra Sirviente demoníaco: +5 Aumenta el daño en función de la acumulación de Pensamiento temeroso: 40 % por acumulación [JcJ] Regeneración de PM del personaje inactivo al impactar contra Sirviente demoníaco: +3 Puntos de combinación al impactar contra Sirviente demoníaco: +1 Aumenta el daño en función de la acumulación de Pensamiento temeroso: 10 % por acumulación
Guardia real	Sombra	Invocas una sombra que reduce el K.O. del objetivo y después se mantiene un rato más. (También se puede usar durante el salto). Sombra	El ataque mágico ya no se reduce. La defensa aumenta. Invocas una sombra que reduce el K.O. del objetivo y

		- Absorbe un 20 % del daño que sufres. - PV: 25 % de tus PV (12,5 % en JcJ) - Los oponentes que corren por la sombra sufren reducciones de sus ataques y defensas mágicos. [Escenario] Invocación: 483 % del ataque mágico - Valor de K.O.: -22 Sombra fija: - Ataque y defensa mágicos: -31 % (durante 10 s) - Duración: 8 s [JcJ] Invocación: 121 % del ataque mágico - En caso de impacto: valor de K.O. -22 Sombra fija: - Ataque y defensa mágicos: -15,5 % (durante 5 s) - Duración: 8 s	después se mantiene un rato más. (También se puede usar durante el salto). Sombra - Absorbe un 20 % del daño que sufres. - PV: 25 % de tus PV (12,5 % en JcJ) - Los oponentes que corren por la sombra sufren reducciones de su defensa / defensa mágica. [Escenario] Invocación: 483 % del ataque mágico - Valor de K.O.: -22 Sombra fija: - Defensa / defensa mágica: -20 % (Duración: 10 s) - Duración: 8 s [JcJ] Invocación: 121 % del ataque mágico - En caso de impacto: valor de K.O. -22 Sombra fija: - Defensa / defensa mágica: -10 % (Duración: 5 s) - Duración: 8 s
--	--	--	--

Nobleza	Rayo sombrío	[Escenario] Lanza espectral: 149% del ataque mágico Explosión: 421% del ataque mágico - Cantidad de lanzas espectrales: 12 - Daño crítico: +10 % - Duración: 15 s	[Escenario] Lanza espectral: 149% del ataque mágico Explosión: 421% del ataque mágico - Cantidad de lanzas espectrales: 12 - Daño sufrido por impacto crítico: +12 % - Duración: 15 s
		[JcJ] Lanza espectral: 47 % del ataque mágico Explosión: 135% del ataque mágico - Cantidad de lanzas espectrales: 12 - Daño crítico: +10 % - Duración: 7,5 s	[JcJ] Lanza espectral: 47 % del ataque mágico Explosión: 135% del ataque mágico - Cantidad de lanzas espectrales: 12 - Daño sufrido por impacto crítico: +12 % - Duración: 7,5 s
Nobleza	Entrega de la nobleza	[Escenario] Cantidad de Lanzas espectrales: +6 Daños: +23 % Duración: 8 s	[Escenario] Cantidad de Lanzas espectrales: +6 Daño: +28 % Duración: 8 s
		[JcJ] Cantidad de Lanzas espectrales: +6 Daños: +11,5 % Duración: 8 s	[JcJ] Cantidad de Lanzas espectrales: +6 Daño: +11,2 % Duración: 8 s
Nobleza	Lluvia caótica	Disparas lanzas espectrales al aire para que aniquilen a tus enemigos al caer al suelo. El tiempo de espera de las habilidades se reduce en función del consumo de puntos de combinación. Habilidad combinatoria - Solamente se puede emplear con el indicador de puntos de combinación lleno. [Escenario] Creación de lanzas espectrales: 2367 % del ataque mágico Lanzamiento de lanzas espectrales:	Con Lanzamiento de lanzas espectrales, se ignora la defensa. Disparas lanzas espectrales al aire para que aniquilen a tus enemigos al caer al suelo. Los ataques que acierten con la Lanza espectral ignoran parte de la defensa del enemigo e infligen daño. El tiempo de espera de las habilidades se reduce en

		338 % del ataque mágico reiteradamente Tiempo de espera de las habilidades por punto de combinación consumido: -2,5 % (máx. -25 %) [JcJ] Creación de lanzas espectrales: 433 % del ataque mágico Lanzamiento de lanzas espectrales: 40 % del ataque mágico reiteradamente Tiempo de espera de las habilidades por punto de combinación consumido: -1,25 % (máx. -12,5 %)	función del consumo de puntos de combinación. Habilidad combinatoria - Solamente se puede emplear con el indicador de puntos de combinación lleno. [Escenario] Creación de lanzas espectrales: 2367 % del ataque mágico Lanzamiento de lanzas espectrales: 338 % del ataque mágico reiteradamente Lanza espectral - Ignorar defensa: 40 % Tiempo de espera de las habilidades por punto de combinación consumido: - 2,5 % (máx. -25 %) [JcJ] Creación de lanzas espectrales: 433 % del ataque mágico Lanzamiento de lanzas espectrales: 40 % del ataque mágico reiteradamente Lanza espectral - Ignorar defensa: 10 % Tiempo de espera de las habilidades por punto de combinación consumido: - 1,25 % (máx. -12,5 %)
--	--	--	--

Inocente	[Cambio] Sombras	Dejas atrás tus sombras y avanzas. Sombra - Los oponentes que corren por la sombra sufren reducciones de sus ataques y defensas mágicos. [Escenario] Invocación: 651 % del ataque mágico Sombra fija: - Ataque y defensa mágicos: -31 % (durante 10 s) - Duración: 3 s [JC] Invocación: 231 % del ataque mágico Sombra fija: - Ataque y defensa mágicos: -15,5 % (durante 5 s) - Duración: 3 s	El ataque mágico ya no se reduce. La defensa aumenta. Dejas atrás tus sombras y avanzas. Sombra - Los oponentes que corren por la sombra sufren reducciones de su defensa / defensa mágica. [Escenario] Invocación: 651 % del ataque mágico Sombra fija: - Defensa / defensa mágica: -20 % (Duración: 10 s) - Duración: 3 s [JC] Invocación: 231 % del ataque mágico Sombra fija: - Defensa / defensa mágica: -10 % (Duración: 5 s) - Duración: 3 s
----------	---------------------	--	--

Inocente	Dueto inocente	Si el primer impacto de una habilidad de cambio tiene éxito, se reducen los tiempos de espera de todas las habilidades. En una habilidad combinatoria, aumentan durante un tiempo determinado el ataque mágico y la velocidad de ataque y desplazamiento de ti y tus aliados. [Escenario] Tiempo de espera: -15 % (excepto hiperhabilidades y habilidades de compañero) Velocidad de desplazamiento/ataque propia: +15 % Velocidad de ataque/desplazamiento de tus aliados: +10 % Ataque mágico: +12 % Duración: 15 s [JcJ] Tiempo de espera: -15 % (excepto hiperhabilidades y habilidades de compañero) Velocidad de desplazamiento/ataque propia: +15 %	Los potenciadores de habilidades de combinación ahora se aplican al jugador. Si el primer impacto de una habilidad de cambio tiene éxito, se reducen los tiempos de espera de todas las habilidades. En una habilidad combinatoria, aumentan durante un tiempo tu ataque mágico y tus velocidades de ataque y desplazamiento. [Escenario] Tiempo de espera: -15 % (excepto hiperhabilidades y habilidades de compañero) Velocidad de desplazamiento / ataque: +15 % Ataque mágico: +12 % Duración: 15 s [JcJ] Tiempo de espera: -15 % (excepto hiperhabilidades y habilidades de compañero) Velocidad de desplazamiento / ataque: +15 % Ataque mágico: +6 % Duración: 15 s
----------	----------------	---	---

		Velocidad de ataque/desplazamiento de tus aliados: +10 % Ataque mágico: +6 % Duración: 15 s	
Inocente	[Cambio] Rayo sombrío	[Escenario] Lanza espectral: 4302 % del ataque mágico Onda de choque: 1434 % de ataque mágico - Daño crítico: +10 % - Duración: 15 s [JcJ] Lanza espectral: 1553 % del ataque mágico Onda de choque: 517 % de ataque mágico - Daño crítico: +10 % - Duración: 7,5 s	[Escenario] Lanza espectral: 4302 % del ataque mágico Onda de choque: 1434 % de ataque mágico - Daño sufrido por impacto crítico: +12 % - Duración: 15 s [JcJ] Lanza espectral: 1553 % del ataque mágico Onda de choque: 517 % de ataque mágico - Daño sufrido por impacto crítico: +12 % - Duración: 7,5 s
Lilith	Delirio sangriento	Libera tu poder y desencadena energía demoníaca. Durante 20 s (8 s en JcJ), tu cuerpo se ve reforzado y te invade una furia destructiva.	Libera tu poder y desencadena energía demoníaca. Durante 60 s (8 s en JcJ), tu cuerpo se ve reforzado y te invade una furia destructiva.

Lilith	Espinas infernales	[Escenario] Espinas oscuras: 3727 % del ataque Defensa/defensa mágica: -33 % Duración: 15 s [JcJ] Espinas oscuras: 1419 % del ataque Defensa/defensa mágica: -16,5 % Duración: 15 s	[Escenario] Espinas oscuras: 3727 % del ataque Defensa/defensa mágica: -20 % Duración: 15 s [JcJ] Espinas oscuras: 1419 % del ataque Defensa / defensa mágica: -10 % Duración: 15 s
Lilith	Miedo cerval	La veloz energía demoníaca se amplía y se convierte en una explosión. Los enemigos impactados por la explosión caen en estado de aturdimiento y sufren daño adicional mientras dure. Explosión de energía demoníaca - Daños adicionales del 20% durante el efecto. Duración: 10 s	Se retirará la bonificación al daño. La veloz energía demoníaca se amplía y se convierte en una explosión. Los enemigos alcanzados sufren Aturdimiento.

Lilith	Altar del mal	Se le da rienda suelta al poder de tu interior mientras que se maximiza la conexión con Ciel, de modo que el cuerpo recupera la fuerza que tuvo en tiempos mejores. Durante la furia tienes protección contra K.O. y los combos y habilidades varían, de modo que los combos y habilidades usuales, así como la interrupción de la carga de maná, no se pueden utilizar. El alcance del daño de todas las habilidades en el estado de Furia aumenta en función del consumo de puntos de combinación. Furia: - Otorga protección contra K.O. a tus aliados - Se añaden combos ZZZZ y XXX (mantener) - Tacto mortal: se absorben PM de un enemigo. - Miedo cervical: daños adicionales en una amplia superficie y penalizador 'aturdimiento' - Espinas infernales: ataque de gran superficie - Plasma oscuro: ataque en abanico amplio hacia delante - Portal infernal: ataque de gran superficie hacia delante - Si durante la duración tiene lugar una interrupción, recibes por cada 6 s 1 punto de combinación de vuelta. Duración: 30 s (en JcJ, 9 s) Habilidad combinatoria - Se consumen todos los puntos de combinación.	Con Miedo cervical, se elimina la bonificación al daño. Con Plasma oscuro aumenta el daño recibido por ataques mágicos. Se le da rienda suelta al poder de tu interior mientras que se maximiza la conexión con Ciel, de modo que el cuerpo recupera la fuerza que tuvo en tiempos mejores. Durante la furia tienes protección contra K.O. y los combos y habilidades varían, de modo que los combos y habilidades usuales, así como la interrupción de la carga de maná, no se pueden utilizar. El alcance del daño de todas las habilidades en el estado de Furia aumenta en función del consumo de puntos de combinación. Furia: - Otorga protección contra K.O. a tus aliados - Se añaden combos ZZZZ y XXX (mantener) - Tacto mortal: se absorben PM de un enemigo. - Miedo cervical: aplicación en
--------	---------------	--	--

			una amplia superficie del penalizador 'Aturdimiento' - Espinas infernales: ataque de gran superficie - Plasma oscuro: ataque frontal en abanico que, al acertar a los objetivos, aumenta el daño recibido por ataques / ataques mágicos. - Portal infernal: ataque de gran superficie hacia delante - Si durante la duración tiene lugar una interrupción, recibes por cada 6 s 1 punto de combinación de vuelta. - Duración: 50 s (en JcJ, 10 s) Habilidad combinatoria - Se consumen todos los puntos de combinación.
Lilith	Plasma oscuro	Reúnes gran cantidad de energía demoníaca de tu cuerpo y en tu mano y la disparas. Los enemigos impactados por el Plasma oscuro sufren más daños por un tiempo determinado. [Escenario] Plasma oscuro: 580 % del ataque reiteradamente Daño recibido por el objetivo: +12 % Duración: 15 s	Aumenta el daño recibido por ataques mágicos Reúnes gran cantidad de energía demoníaca de tu cuerpo y en tu mano y la disparas. Los enemigos impactados por el Plasma oscuro sufren más daños por ataques / ataques mágicos durante un tiempo determinado. [Escenario] Plasma oscuro: 580 % del

		[JcJ] Plasma oscuro: 145 % del ataque reiteradamente Daño recibido por el objetivo: +12 % Duración: 15 s	ataque reiteradamente Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +12 % Duración: 15 s [JcJ] Plasma oscuro: 145 % del ataque reiteradamente Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +12 % Duración: 15 s
Lilith	[Cambio] Plasma oscuro	Descargas con la mano el Aura demoníaca de todo tu cuerpo. Los enemigos impactados por el Rayo de la oscuridad sufren más daños por un tiempo determinado. [Escenario] Rayo de la oscuridad: 440 % del ataque reiteradamente Daño recibido por el objetivo: +12 % Duración: 15 s [JcJ] Rayo de la oscuridad: 110 % del ataque reiteradamente Daño recibido por el objetivo: +12 % Duración: 15 s	Aumenta el daño recibido por ataques mágicos Descargas con la mano el Aura demoníaca de todo tu cuerpo. Los enemigos impactados por el Rayo de la oscuridad sufren más daños por un tiempo determinado en ataques / ataques mágicos. [Escenario] Rayo de la oscuridad: 440 % del ataque reiteradamente Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +12 % Duración: 15 s [JcJ] Rayo de la oscuridad: 110 % del ataque reiteradamente Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +12 % Duración: 15 s

Asmodeo	Trascendencia	- Duración: 30 s (en JcJ, 9 s)	- Duración: 50 s (en JcJ, 10 s)
Asmodeo	Caza brutal	Te abalanzas hacia delante haciendo un remolino de cuchillas. Reduce la defensa de enemigos impactados durante un cierto tiempo. Cicatriz brutal - Defensa: -20 % Duración: 7 s [Escenario] Golpe: 703% del ataque reiteradamente Último golpe: 1893% del ataque [JcJ] Golpe: 254% del ataque reiteradamente Último golpe: 685% del ataque	En caso de impacto, ahora se reduce la defensa / defensa mágica. (No se puede combinar con Espinas infernales). Te abalanzas hacia delante haciendo un remolino de cuchillas. Reduce la defensa de enemigos impactados durante un cierto tiempo. [Escenario] Golpe: 703% del ataque reiteradamente Último golpe: 1893% del ataque Defensa/defensa mágica: -20 % Duración: 15 s [JcJ] Golpe: 254% del ataque reiteradamente Último golpe: 685% del ataque Defensa / defensa mágica: -10 % Duración: 15 s
Asmodeo	Nostalgia de furia	Nv.4 [Escenario] Daño: +20 % Resistencia al daño: +12 % Velocidad de desplazamiento/potencia de salto: +20 % [JcJ] Ataque: +10 % Resistencia al daño: 6 % Velocidad de	Nv.4 [Escenario] Ataque: +28 % Resistencia al daño: +12 % Velocidad de desplazamiento/potencia de salto: +20 % [JcJ] Ataque / ataque mágico: +14 % Resistencia al daño: 6 % Velocidad de desplazamiento/potencia de salto: +20 %

		desplazamiento/potencia de salto: +20 %	
Asmodeo	Destrucción de furia	Nv.4 [Escenario] Daño crítico: +12 % Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -20 % Duración: 30 s [JcJ] Daño crítico: +6 % Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -10 % Duración: 30 s	Nv.4 [Escenario] Daño crítico: +12 % Tiempo de espera de habilidades especiales activas: - 20 % Duración: 60 s [JcJ] Daño crítico: +6 % Tiempo de espera de habilidades especiales activas: - 10 % Duración: 30 s
Diangelion	[Cambio] Delirio sangriento	Libera tu poder y desencadena energía demoníaca. Durante 20 s (8 s en JcJ), tu cuerpo se ve reforzado y te invade una furia destructiva. Si tienes menos del 25 % de tus PV, no puedes utilizar la habilidad.	Libera tu poder y desencadena energía demoníaca. Durante 60 s (8 s en JcJ), tu cuerpo se ve reforzado y te invade una furia destructiva. Si tienes menos del 25 % de tus PV, no puedes utilizar la habilidad.
Diangelion	[Cambio] Azote de las almas: Euforia	[Escenario] Aura demoníaca: 398 % del ataque reiteradamente Ignorar defensa por punto de combinación utilizado: +3 % (máx. +30 %) Sed de sangre - Daño de habilidad especial activa: +30 %	[Escenario] Aura demoníaca: 398 % del ataque reiteradamente Ignorar defensa por punto de combinación utilizado: +3 % (máx. +30 %) Sed de sangre - Daño de habilidad especial activa: +30 %

		- Velocidad de tiempo de espera de habilidad: +50 % - Consumo de PV por segundo: 2,5 % de los PV máx. - Inmunidad contra efectos que causan inmovilización. - Duración: 25 s [JcJ] Aura demoníaca: 68 % del ataque reiteradamente Ignorar defensa por punto de combinación utilizado: +1,5 % (máx. +15 %) Sed de sangre - Daño de habilidad especial activa: +20 % - Velocidad de tiempo de espera de habilidad: +50 % - Consumo de PV por segundo: 2,5 % de los PV máx. - Inmunidad contra efectos que causan inmovilización. - Duración: 10 s	- Velocidad de tiempo de espera de habilidad: +50 % - Consumo de PV por segundo: 2,5 % de los PV máx. - Inmunidad contra efectos que causan inmovilización. - Duración: 90 s [JcJ] Aura demoníaca: 68 % del ataque reiteradamente Ignorar defensa por punto de combinación utilizado: +1,5 % (máx. +15 %) Sed de sangre - Daño de habilidad especial activa: +20 % - Velocidad de tiempo de espera de habilidad: +50 % - Consumo de PV por segundo: 2,5 % de los PV máx. - Inmunidad contra efectos que causan inmovilización. - Duración: 12 s
Diangelion	[Cambio] Altar del mal	Se le da rienda suelta al poder de tu interior mientras que se maximiza la conexión con Ciel, de modo que el cuerpo recupera la fuerza que tuvo en tiempos mejores. Durante la furia tienes protección contra K.O. y los combos y habilidades varían,	Con Plasma oscuro aumenta el daño recibido por ataques mágicos. - Al iniciar o finalizar Furia, ya no aumenta el daño crítico sufrido. Se le da rienda suelta al poder

	de modo que los combos y habilidades usuales, así como la interrupción de la carga de maná, no se pueden utilizar. El haz de energía ignora en parte la defensa enemiga en función del consumo de puntos de combinación. Furia: - Otorga protección contra K.O. a tus aliados - Se añaden combos ZZZZ y XXX (mantener) - Tacto mortal: ataque repetido al enemigo frente a ti. - Miedo cervical: ataque en una superficie pequeña a tu alrededor - Espinas infernales: ataque de pequeña superficie hacia delante y reducción de la defensa del enemigo impactado - Plasma oscuro: ataque en abanico múltiple y amplio hacia delante y aumenta los daños sufridos por el enemigo - Portal infernal: ataque de pequeña superficie hacia delante - Al iniciar o finalizar Furia, se concede una penalización	de tu interior mientras que se maximiza la conexión con Ciel, de modo que el cuerpo recupera la fuerza que tuvo en tiempos mejores. Durante la furia tienes protección contra K.O. y los combos y habilidades varían, de modo que los combos y habilidades usuales, así como la interrupción de la carga de maná, no se pueden utilizar. El haz de energía ignora en parte la defensa enemiga en función del consumo de puntos de combinación. Furia: - Otorga protección contra K.O. a tus aliados - Se añaden combos ZZZZ y XXX (mantener) - Tacto mortal: ataque repetido al enemigo frente a ti. - Miedo cervical: ataque en una superficie pequeña a tu alrededor - Espinas infernales: ataque de pequeña superficie hacia delante y reducción de la defensa del enemigo impactado - Plasma oscuro: ataque en abanico amplio hacia delante reiteradamente y aumenta los
--	---	--

	que aumenta el daño recibido por impactos críticos. - Si durante la duración tiene lugar una interrupción, recibes por cada 6 s 1 punto de combinación de vuelta. Duración: 30 s (en JcJ, 9 s) Habilidad combinatoria - Solamente se puede emplear con el indicador de puntos de combinación lleno. [Escenario] Expulsión de energía demoníaca: 406 % del ataque reiteradamente Ignorar defensa por punto de combinación utilizado: +2 % (máx. +20 %) Daño crítico recibido: +12 % Duración: 15 s [JcJ] Expulsión de energía demoníaca: 123 % del ataque reiteradamente Ignorar defensa por punto de combinación utilizado: +1 % (máx. +10 %) Daño crítico recibido: +12 % Duración: 15 s	daños sufridos por el enemigo en ataques / ataques mágicos - Portal infernal: ataque de pequeña superficie hacia delante - Si durante la duración tiene lugar una interrupción, recibes por cada 6 s 1 punto de combinación de vuelta. - Duración: 50 s (en JcJ, 10 s) Habilidad combinatoria - Solamente se puede emplear con el indicador de puntos de combinación lleno. [Escenario] Expulsión de energía demoníaca: 406 % del ataque reiteradamente Ignorar defensa por punto de combinación utilizado: +2 % (máx. +20 %) [JcJ] Expulsión de energía demoníaca: 123 % del ataque reiteradamente Ignorar defensa por punto de combinación utilizado: +1 % (máx. +10 %)
--	---	---

Diangelion	[Cambio] Espinass infernales	[Escenario] Espinass oscurass: 1557 % del ataque x5 Defensa/defensa mágica: -33 % Duración: 15 s [JcJ] Espinass oscurass: 593 % del ataque x5 Defensa/defensa mágica: -16,5 % Duración: 15 s	[Escenario] Espinass oscurass: 1557 % del ataque x5 Defensa/defensa mágica: -20 % Duración: 15 s [JcJ] Espinass oscurass: 593 % del ataque x5 Defensa / defensa mágica: -10 % Duración: 15 s
Diangelion	Codex Gigas	[Escenario] Ataque: +15 % Furia devoradora Daño de todas las habilidades en el estado de furia: +23 % Tiempo de espera de todas las habilidades en el estado de furia: - 50 % Daño sufrido en el estado de furia: -30 % (en escenarios) Duración de la furia: +10 s En estado de furia, se pueden utilizar todas las habilidades durante el salto. [JcJ] Ataque: +6 % Furia devoradora Daño de todas las habilidades en el estado de furia: +23 % Tiempo de espera de todas las habilidades en el estado de furia: - 50 % Duración de la furia: +3 s En estado de furia, se pueden utilizar todas las habilidades durante el salto.	[Escenario] Ataque: +15 % Furia devoradora Daño de todas las habilidades en el estado de furia: +23 % Tiempo de espera de todas las habilidades en el estado de furia: - 70 % Daño sufrido en el estado de furia: - 30 % (en escenarios) Duración de la furia: +10 s En estado de furia, se pueden utilizar todas las habilidades durante el salto. [JcJ] Ataque: +6 % Furia devoradora Daño de todas las habilidades en el estado de furia: +23 % Tiempo de espera de todas las habilidades en el estado de furia: - 35 % Duración de la furia: +2 s En estado de furia, se pueden utilizar todas las habilidades durante el salto.

Vacua	Id despiadado	El poder de Id encuentra a los enemigos en las cercanías de Lu y los ataca. Inflige daños a los enemigos y reduce todas sus resistencias. Aumenta a la vez los daños de habilidades de fuerza y trascendencia de los aliados. [Escenario] Impacto: 2851 % del ataque mágico Daño de habilidades de trascendencia y de fuerza +20 % Todas las resistencias: -150 Duración: 15 s [JcJ] Impacto: 915 % del ataque mágico Daño de habilidades de trascendencia y de fuerza: +10 % Todas las resistencias: -75 Duración: 15 s	Se modifica la característica: Más seguro 1 -> Más ligero Aumentan la velocidad de ataque y la velocidad de desplazamiento. El daño aumentado de habilidades de fuerza y de trascendencia se cambia por aumento de daño de todas las habilidades. El poder de Id encuentra a los enemigos en las cercanías de Lu y los ataca. Inflige daños a los enemigos y reduce todas sus resistencias. Aumenta al mismo tiempo el daño de todas las habilidades y las velocidades de ataque y desplazamiento de tus aliados. [Escenario] Impacto: 2851 % del ataque mágico Daño de todas las habilidades: +12 % Velocidad de ataque: +15 % Velocidad de desplazamiento: +15 % Todas las resistencias: -150 Duración: 60 s [JcJ] Impacto: 915 % del ataque mágico Daño de todas las habilidades: +6 % Velocidad de ataque: +15 % Velocidad de desplazamiento:
-------	------------------	---	--

			+15 % Todas las resistencias: -75 Duración: 12 s
--	--	--	---

Vacua	Nube del abismo	La esfera del abismo explota debido al poder de Id y dispersa el abismo en el espacio. Mientras permanezca, reduce los daños sufridos por los aliados. Aumenta la resistencia al daño en función del consumo de puntos de combinación. [Escenario] Esfera del Abismo: 793 % del ataque mágico reiteradamente Impacto: 1743 % del ataque mágico Explosión: 1376% del ataque mágico Resistencia al daño: +15 % Resistencia al daño por punto de combinación: +1 % (máx. +10 %) Duración: 8 s [JcJ] Esfera del Abismo: 226 % del ataque mágico reiteradamente Impacto: 500 % del ataque mágico Explosión: 393% del ataque mágico Resistencia al daño: +7,5 % Resistencia al daño por	Se ha optimizado la descripción de la habilidad. Se reduce el consumo de PM de todas las habilidades. Independientemente del consumo de puntos de combinación, el daño sufrido se reduce al máximo. La reducción del daño recibido ya no se aplican dentro de un área concreta, sino que se mantienen durante un tiempo fijo. La esfera del abismo explota debido al poder de Id y dispersa el abismo en el espacio. Mientras permanezca, reduce los daños sufridos por los aliados y también el consumo de PM de todas las habilidades. El consumo de PM se reduce adicionalmente en función del consumo de puntos de combinación. [Escenario] Esfera del Abismo: 793 % del ataque mágico reiteradamente Impacto: 1743 % del ataque mágico Explosión: 1376% del ataque mágico Daño recibido: -20 % Consumo de PM de todas las habilidades: -1 % Consumo de PM de todas las habilidades por punto de combinación: -0,5 % (máx. - 5 %)
-------	-----------------	---	---

		punto de combinación: +0,5 % (máx. +5 %) Duración: 8 s	Duración: 60 s [JcJ] Esfera del Abismo: 226 % del ataque mágico reiteradamente Impacto: 500 % del ataque mágico Explosión: 393% del ataque mágico Daño recibido: -10 % Consumo de PM de todas las habilidades: -1 % Consumo de PM de todas las habilidades por punto de combinación: -0,3 % (máx. - 3 %) Duración: 12 s
--	--	--	--

Turbado	Círculo de hechizos informe	Se desencadena el poder de Id y ataca a todo lo que haya alrededor de Lu. Se reduce el tiempo de espera de habilidades de los aliados dentro del alcance y los enemigos sufren mayores daños. (También se puede usar durante el salto). [Escenario] Impacto: 506 % del ataque mágico reiteradamente Velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades: +25 % Daño recibido: +12 % Duración: 15 s [JcJ] Impacto: 192 % del ataque mágico reiteradamente Velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades: +25 % Daño recibido: +12 % Duración: 7,5 s	Se modifica la característica: Más seguro 1 -> Más ligero El daño recibido ya no aumenta. Aumenta tu ataque / ataque mágico. Se desencadena el poder de Id y ataca a todo lo que haya alrededor de Lu. Se reduce el tiempo de espera de habilidades de los aliados dentro del alcance y aumenta su ataque / ataque mágico. (También se puede usar durante el salto). [Escenario] Impacto: 506 % del ataque mágico reiteradamente Velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades: +20 % Ataque / ataque mágico: +12 % Duración: 60 s [JcJ] Impacto: 192 % del ataque mágico reiteradamente Velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades: +20 % Ataque / ataque mágico: +6 % Duración: 12 s
---------	-----------------------------	---	--

Turbado	Mano del infierno	[Escenario] Ataque rápido: 667 % del ataque mágico Impacto: 1332 % del ataque mágico reiteradamente Explosión: 1126 % del ataque mágico Defensa/defensa mágica: - 20 % Duración: 10 s [JcJ] Ataque rápido: 240 % del ataque mágico Impacto: 480 % del ataque mágico reiteradamente Explosión: 361 % del ataque mágico Defensa/defensa mágica: - 20 % Duración: 5 s	Se modifica la característica: Más seguro 1 -> Más ligero [Escenario] Ataque rápido: 667 % del ataque mágico Impacto: 1332 % del ataque mágico reiteradamente Explosión: 1126 % del ataque mágico Defensa / defensa mágica: -15 % Duración: 60 s [JcJ] Ataque rápido: 240 % del ataque mágico Impacto: 480 % del ataque mágico reiteradamente Explosión: 361 % del ataque mágico Defensa / defensa mágica: -7,5 % Duración: 12 s
---------	-------------------	--	--

Turbado	Autoridad del abismo	El poder de Id crea un espacio abismal horripilante. Durante su creación, reduce el daño sufrido en un 70 %. En este espacio se eliminan todos los penalizadores de los aliados. Durante su duración, también se regeneran los PV y PM de los aliados que solo hayan estado brevemente en la zona. Aumenta la regeneración de PV/PM en función de los puntos de combinación. [Escenario] Impacto: 6727 % del ataque mágico Regeneración de PV/s: +5 % Regeneración de PM/s +10 % Regeneración de PV y PM por punto de combinación consumido: +1 % (máx. +10 %) Duración: 5 s [JcJ] Impacto: 1708 % del ataque mágico Regeneración de PV por s: +0,5 % Regeneración de PV/s: +1 % Regeneración de PV y PM	Independientemente del consumo de puntos de combinación, los PV y PM se regeneran al máximo. Aumenta el valor de los PV máximos. La inmunidad a los penalizadores y su eliminación ya no se aplican dentro de un área determinada, sino durante un tiempo fijo. Se regeneran PV por segundo en función del poder de combate. El poder de Id crea un espacio abismal horripilante. Durante su creación, reduce el daño sufrido en un 70 %. Mientras este espacio se expande, se eliminan todos los penalizadores de los aliados, se regeneran sus PV y PM y aumentan sus PV máximos. Aumentan los PV máximos en función del consumo de los puntos de combinación. [Escenario] Impacto: 6727 % del ataque mágico - Regeneración de PV / PM por segundo: 20 % Regeneración de PV por cada 0,5 s y 100 000 de poder de combate: +0,075 % PV máx.: +5 % PV máx. por punto de combinación consumido: +0,5 % (máx. +5 %) Duración: 5 s Otorga inmunidad y resolución
---------	----------------------	--	--

		por punto de combinación consumido: +0,1 % (máx. +1 %) Duración: 5 s	de penalizadores: 8 s. [JcJ] Impacto: 1708 % del ataque mágico - Regeneración de PV / PM por segundo: 1 % Regeneración de PV por cada 0,5 s y 100 000 de poder de combate: +0,00375 % PV máx.: +5 % PV máx. por punto de combinación consumido: +0,5 % (máx. +5 %) Duración: 5 s Otorga inmunidad y resolución de penalizadores: 8 s.
Turbado	Espíritu de ataque	Nv.4 Aumenta permanentemente los valores de veneración e impacto crítico. [Escenario] Veneración: +15 % Impacto crítico: +15 % [JcJ] Veneración: +15 % Impacto crítico: +15 %	Aumenta adicionalmente todos los daños. Nv.4 Aumentan permanentemente la veneración/impacto crítico/daño crítico. [Escenario] Veneración: +15 % Impacto crítico: +15 % Daño total: +10 % [JcJ] Veneración: +15 %

			Impacto crítico: +15 % Daño total: +10 %
Demersio	Emblema	[Escenario] Impactos cuerpo a cuerpo: 377 % del ataque mágico Impactos en ataque a distancia: 401 % del ataque mágico Cantidad de invocación máx.: 5 Puntos de combinación en caso de impacto: +1 Duración: 5 s [JcJ] Impactos cuerpo a cuerpo: 151 % del ataque mágico Impactos en ataque a distancia: 160 % del ataque mágico Cantidad de invocación máx.: 5 Puntos de combinación en caso de impacto: +1 Duración: 5 s	[Escenario] Impactos cuerpo a cuerpo: 377 % del ataque mágico Impactos en ataque a distancia: 401 % del ataque mágico Cantidad de invocación máx.: 5 Puntos de combinación en caso de impacto: +2 Duración: 5 s [JcJ] Impactos cuerpo a cuerpo: 151 % del ataque mágico Impactos en ataque a distancia: 160 % del ataque mágico Cantidad de invocación máx.: 5 Puntos de combinación en caso de impacto: +2 Duración: 5 s

Demersio	[Cambio] Nube del abismo	Abres un inmenso abismo y tus aliados reciben resistencia al daño durante un tiempo determinado. Aumenta en función del consumo de puntos de combinación. [Escenario] Abismo: 737 % del ataque mágico reiteradamente Resistencia al daño: +15 % Resistencia al daño por punto de combinación: +1 % (máx. +10 %) Duración: 10 s [JcJ] Abismo: 252 % del ataque mágico reiteradamente Resistencia al daño por punto de combinación: +0,5 % (máx. +5 %) Duración: 10 s	Se ha optimizado la descripción de la habilidad. Se reduce el consumo de PM de todas las habilidades. Independientemente del consumo de puntos de combinación, aumenta la resistencia al daño al máximo. La reducción del daño recibido ya no se aplican dentro de un área concreta, sino que se mantienen durante un tiempo fijo. Se abre un abismo gigantesco que reduce durante un tiempo el daño sufrido y el consumo de PM de los compañeros de equipo. El consumo de PM se reduce adicionalmente en función del consumo de puntos de combinación. [Escenario] Abismo: 737 % del ataque mágico reiteradamente Daño recibido: -20 % Consumo de PM de todas las habilidades: -1 % Consumo de PM de todas las habilidades por punto de combinación: -0,5 % (máx. -5 %) Duración: 60 s [JcJ] Abismo: 252 % del ataque mágico reiteradamente Daño recibido: -10 %
----------	-----------------------------	--	--

			Consumo de PM de todas las habilidades: -1 % Consumo de PM de todas las habilidades por punto de combinación: -0,3 % (máx. - 3 %) Duración: 12 s
Demersio	[Cambio] Mano del infierno	[Escenario] Infierno: 91 % del ataque mágico reiteradamente Explosión: 5063 % del ataque mágico Defensa/defensa mágica: - 20 % Duración: 10 s [JcJ] Infierno: 32 % del ataque mágico reiteradamente Explosión: 1827 % del ataque mágico Defensa/defensa mágica: -	[Escenario] Infierno: 91 % del ataque mágico reiteradamente Explosión: 5063 % del ataque mágico Defensa / defensa mágica: - 15 % Duración: 60 s [JcJ] Infierno: 32 % del ataque mágico reiteradamente Explosión: 1827 % del ataque mágico Defensa / defensa mágica: -

		20 % Duración: 5 s	7,5 % Duración: 12 s
--	--	-----------------------	-------------------------

Rose

Personaje / clase	Nombre de la habilidad	Antes de la corrección	Después de la corrección
Gran calibre	Bomba de protones		Se modifica la característica: Más ligero -> Mortal
Vanguardia	Voluntad liberada: Vanguardia	[Escenario] Ataque: +15 % - Acumulación del potenciador Maestría con armamento pesado con superposición: +3 Duración de Superposición: +10 s Estado de Superposición - Consumo de PM de habilidades especiales activas: - 10 % - Velocidad de ataque: +15 % - Ataque de tus aliados: +20 % - Duración: 20 s [JcJ] Ataque: +6 % - Acumulación del potenciador Maestría con armamento pesado con superposición: +3 Duración de Superposición: +10 s Estado de Superposición - Consumo de PM de habilidades especiales activas: -	Aumenta el ataque mágico. [Escenario] Ataque: +15 % - Acumulación del potenciador Maestría con armamento pesado con superposición: +3 Duración de Superposición: +10 s Estado de Superposición - Consumo de PM de habilidades especiales activas: -10 % - Velocidad de ataque: +15 % - Ataque / ataque mágico de tus aliados: +10 % - Duración: 20 s

		10 % - Velocidad de ataque: +15 % - Ataque de tus aliados: +10 % - Duración: 20 s	[JcJ] Ataque: +6 % - Acumulación del potenciador Maestría con armamento pesado con superposición: +3 Duración de Superposición: +10 s Estado de Superposición - Consumo de PM de habilidades especiales activas: -10 % - Velocidad de ataque: +15 % - Ataque / ataque mágico de tus aliados: +5 % - Duración: 20 s
Vanguardia	Extrusor X-1	[Escenario] Implosión: 587 % del ataque reiteradamente [JcJ] Implosión: 187 % del ataque reiteradamente	[Escenario] Implosión: 646 % del ataque reiteradamente [JcJ] Implosión: 206 % del ataque reiteradamente
Vanguardia	Radar aguileño	Nv.4 [Escenario] Aprovechar punto débil: - Resistencias de atributo: -100 +10 % al daño crítico cuando al menos 1 enemigos con punto débil están disponibles. - Duración: 10 s [JcJ] Aprovechar punto débil:	La defensa/defensa mágica se reducen. Nv.4 [Escenario] Aprovechar punto débil: - Resistencias de atributo: -100

		- Resistencias de atributo: -100 +5 % al daño crítico cuando al menos 1 enemigos con punto débil están disponibles. - Duración: 10 s	- Defensa / defensa mágica: -10 % +10 % al daño crítico cuando al menos 1 enemigos con punto débil están disponibles. - Duración: 10 s [JcJ] Aprovechar punto débil: - Resistencias de atributo: -100 Defensa / defensa mágica: -5 % +5 % al daño crítico cuando al menos 1 enemigos con punto débil están disponibles. - Duración: 10 s
Vanguardia	Golpe certero	[Escenario] Disparo rápido: 4.855 % del ataque [JcJ] Disparo rápido: 1752 % del ataque	Se modifica la característica: Más grande -> Más letal [Escenario] Disparo rápido: 5.341 % del ataque [JcJ] Disparo rápido: 1928 % del ataque
Rompetormentas	[Cambio] Lanzallamas M-3: Llamarada voraz	Con el Lanzallamas M-3 reforzado abrasas a todos los enemigos que tengas ante ti. Los enemigos impactados por el fuego sufren Abrasar durante 5 s. (Solo se puede usar durante un salto).	Al impactar con fuego, se ignora la defensa. Ahora también se puede usar durante el salto. Con el Lanzallamas M-3

		Superposición - Con Superposición aumenta el daño de la habilidad. [Escenario] Fuego: 1148% del ataque [JcJ] Fuego: 218% del ataque	reforzado abrasas a todos los enemigos que tengas ante ti. Los enemigos impactados por el fuego sufren un daño que ignora parte de su defensa y quedan afectados por Abrasar durante 5 s. (También se puede usar durante el salto). Superposición - Con Superposición aumenta el daño de la habilidad. [Escenario] Fuego: 1198% del ataque Ignorar defensa: 50 % [JcJ] Fuego: 227% del ataque Ignorar defensa: 10 %
Rompetormentas	Cambio: Granada flamígera	Lanzas una granada al camino y usas el fusil láser para causar daños en un radio todavía más amplio. Las granadas lanzadas explotan en cuanto tocan el láser. Ignora la defensa en un 20 %. (JcJ: 10 %) Superposición - Con Superposición aumenta el daño de la habilidad.	La velocidad de activación de la habilidad aumenta un 20 %. Se ha adaptado el momento de cancelar la habilidad. Lanzas una granada al camino y usas el fusil láser para causar daños en un radio todavía más amplio. Las granadas lanzadas explotan en cuanto tocan el láser. Ignora la defensa en un 40 %. (JcJ: 10 %) Superposición - Con Superposición

			aumenta el daño de la habilidad.
Rompetormentas	[Cambio] Lancero SW FM-92 Mk2	Disparas una lanza al aire que se divide en varias bombas, hace explotar el suelo en una amplia área a la redonda y la convierte en una zona fría. Los enemigos que se encuentren en ella verán reducidas su velocidad de desplazamiento y su potencia de salto y recibirán daño continuo. [Escenario] Tormenta de energía: 665 % del ataque x5 Duración: 5 s Velocidad de desplazamiento: -50 % Potencia de salto: -50 % Defensa: -20 % [JcJ] Tormenta de energía: 202 % del ataque x5 Duración: 5 s Velocidad de desplazamiento: -50 % Potencia de salto: -50 % Defensa: -20 %	La defensa ya no se reduce. Disparas una lanza al aire que se divide en varias bombas, hace explotar el suelo en una amplia área a la redonda y la convierte en una zona fría. Los enemigos que se encuentren en ella verán reducidas su velocidad de desplazamiento y su potencia de salto y recibirán daño continuo. Superposición - Con Superposición aumenta el daño de la habilidad. [Escenario] Tormenta de energía: 665 % del ataque x5 Duración: 5 s Velocidad de desplazamiento: -50 % Potencia de salto: -50 % [JcJ] Tormenta de energía: 202 % del ataque x5

			Duración: 5 s Velocidad de desplazamiento: -50 % Potencia de salto: -50 %
Rompetormentas	Especialización en armamento pesado	[Escenario] Efecto de habilidad láser - No es posible la regeneración de PM - Daño recibido por ataques: +8 % - Duración: 20 s Efecto de habilidad de granada - Causa daños por explosión adicionales. - Daño: 3900 % del ataque - Tiempo de espera de reactivación: 3 s [JcJ] Efecto de habilidad láser - No es posible la regeneración de PM - Daño recibido por ataques: +4 % - Duración: 10 s Efecto de habilidad de granada - Causa daños por explosión adicionales. - Daño: 195 % del ataque - Tiempo de espera de reactivación: 3 s	Aumenta el daño recibido por ataques mágicos [Escenario] Efecto de habilidad láser - No es posible la regeneración de PM - Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +8 % - Duración: 20 s Efecto de habilidad de granada - Causa daños por explosión adicionales. - Daño: 3900 % del ataque - Tiempo de espera de reactivación: 3 s [JcJ] Efecto de habilidad láser - No es posible la regeneración de PM - Daño recibido por ataques / ataques mágicos:

			+4 % - Duración: 10 s Efecto de habilidad de granada - Causa daños por explosión adicionales. - Daño: 195 % del ataque - Tiempo de espera para reactivación: 3 s
Rompetormentas	Concentración	Te concentras en modo Superposición todavía más en el uso de armamento pesado. También aumentan el impacto crítico y la veneración al usar una habilidad con armamento pesado. - Se aplica a las habilidades: Barbacoa, Pistola gatling M-137, Lanzallamas M-3, Golpe llameante, Lanzagranadas FM-31, Fusil láser, Bomba de protones, Operación: exterminio, Lancero SW FM-92 Mk2, Potenciador de pampero, Extrusor X-1, Choque de plasma, Golpe certero y Granada flamígera [Escenario] Probabilidad de impacto crítico: +7 % (acumulable un máx. de 3 veces) Probabilidad de veneración: +7 % (acumulable un máx. de 3 veces) Duración: 20 s [JcJ] Probabilidad de impacto crítico: +7 % (acumulable un máx. de 3 veces) Probabilidad de veneración: +7 %	El ataque aumenta. Te concentras todavía más en el uso de armamento pesado en modo Superposición. También aumentan el ataque, el impacto crítico y la veneración al usar una habilidad con armamento pesado. - Se aplica a las habilidades: Barbacoa, Pistola gatling M-137, Lanzallamas M-3, Golpe llameante, Lanzagranadas FM-31, Fusil láser, Bomba de protones, Operación: exterminio, Lancero SW FM-92 Mk2, Potenciador de pampero, Extrusor X-1, Choque de plasma, Golpe certero y Granada flamígera [Escenario] Ataque: +5 % (acumulable un máx. de 3 veces) Probabilidad de impacto crítico: +7 % (acumulable un máx. de 3 veces) Probabilidad de veneración: +7 % (acumulable un máx. de 3 veces) Duración: 20 s

		(acumulable un máx. de 3 veces) Duración: 20 s	[JcJ] Ataque: +2,5 % (acumulable un máx. de 3 veces) Probabilidad de impacto crítico: +7 % (acumulable un máx. de 3 veces) Probabilidad de veneración: +7 % (acumulable un máx. de 3 veces) Duración: 20 s
Hemia	Maestro del revólver	Nv.4 [Escenario] Velocidad de disparo: +15 % Probabilidad de penetración: 60 % Daño: +13 % Ataque: +15 % PM máx.: +100 [JcJ] Velocidad de disparo: +15 % Probabilidad de penetración: 60 % Daño: +6,5 % Ataque: +6 % PM máx.: +100	Nv.4 [Escenario] Velocidad de disparo: +15 % Probabilidad de penetración: 60 % Daño: +22 % Ataque: +15 % PM máx.: +100 [JcJ] Velocidad de disparo: +15 % Probabilidad de penetración: 60 % Daño: +11 % Ataque: +6 % PM máx.: +100

Rosa escarlata	Locura	[Escenario] Locura - Daño de habilidad especial activa: +25 % - Daño recibido: -30 % - Al impactar con una habilidad especial activa: -30 % a la velocidad del tiempo de espera de las habilidades especiales activas - Daño sufrido por impacto crítico: +10 % - Tiempo de espera para reactivar Locura: 3 s [JcJ] Locura - Daño de habilidad especial activa: +12,5 % - Daño recibido: -12 % - Al impactar con una habilidad especial activa: -30 % a la velocidad del tiempo de espera de las habilidades especiales activas - Daño sufrido por impacto crítico: +10 % - Tiempo de espera para reactivar Locura: 30 s	El daño recibido por impactos críticos ya no aumenta. [Escenario] Locura - Daño de habilidad especial activa: +28 % - Daño recibido: -30 % - Al impactar con una habilidad especial activa: -30 % a la velocidad del tiempo de espera de las habilidades especiales activas - Tiempo de espera para reactivar Locura: 3 s [JcJ] Locura - Daño de habilidad especial activa: +14 % - Daño recibido: -12 % - Al impactar con una habilidad especial activa: -30 % a la velocidad del tiempo de espera de las habilidades especiales activas - Tiempo de espera para reactivar Locura: 30 s
----------------	--------	--	---

Rosa escarlata	Ancla mortífera	Lanzas una cuchilla de cadena que ata a varios enemigos y reduce su defensa. Comida encadenada - Las defensas de los enemigos impactados se reducen durante 1,5 segundos. - Por cada enemigo impactado aumenta la reducción de la defensa en un 3% (máx. 15%). Revólver de cadena/Cuchilla de cadena - Cada impacto tiene la probabilidad de generar Hemorragia del Maestro del revólver. Superposición - Con Superposición aumenta el daño de la habilidad. [Escenario] Golpe: 256% del ataque reiteradamente Lanzamiento: 367% del ataque Defensa mágica: -30 % [JcJ] Golpe: 60% del ataque	La defensa/defensa mágica ya no se reduce. Lanzas una cuchilla de cadena que inmoviliza a varios enemigos. Revólver de cadena/Cuchilla de cadena - Cada impacto tiene la probabilidad de generar Hemorragia del Maestro del revólver. Superposición - Con Superposición aumenta el daño de la habilidad. [Escenario] Golpe: 256% del ataque reiteradamente Lanzamiento: 367% del ataque [JcJ] Golpe: 60% del ataque reiteradamente Lanzamiento: 86% del ataque
----------------	-----------------	--	--

		reiteradamente Lanzamiento: 86% del ataque Defensa: -15 %	
Rosa escarlata	[Fuerte] Ancla mortífera	Refuerza: - +0,5 s de duración de la penalización para enemigos impactados	Refuerza: - Daño: +20 %
Rosa escarlata	Hoja serrada	Nv.4 Mejora el Revólver de cadena/Cuchilla de cadena y causa a los enemigos sangrantes más daño. Al usar Cuchilla de cadena baja el tiempo de espera de todas las habilidades en reposo en ese momento (excepto hiperhabilidades y habilidades de compañero). Si atacas a un enemigo sangrante con una habilidad en cadena, este recibe el penalizador Abrir herida. Abrir herida - Reduce durante 5 segundos todas las defensas y la regeneración de PM al recibir	Nv.4 Mejora el Revólver de cadena/Cuchilla de cadena y causa a los enemigos sangrantes más daño. Al usar Cuchilla de cadena baja el tiempo de espera de todas las habilidades en reposo en ese momento (excepto hiperhabilidades y habilidades de compañero). Si atacas a un enemigo sangrante con una habilidad en cadena, este recibe el penalizador Abrir herida. Abrir herida - Reduce durante 10 segundos la defensa / defensa mágica y la regeneración de PM al recibir

		impactos y por los impactos ya sufridos. [Escenario] Tiempo de espera: -15 % Abrir herida - Defensa/defensa mágica: -25 % - Obtención de PM al impactar / daño recibido: -25 % [JcJ] Tiempo de espera: -7,5 % Abrir herida - Todos los tipos de defensa: -10 % - Obtención de PM al impactar / daño recibido: -25 %	impactos y por los impactos ya sufridos. [Escenario] Tiempo de espera: -15 % Abrir herida - Defensa / defensa mágica: -20 % - Obtención de PM al impactar / daño recibido: -25 % [JcJ] Tiempo de espera: -7,5 % Abrir herida - Defensa / defensa mágica: -10 % - Obtención de PM al impactar / daño recibido: -25 %
Viuda negra	Búsqueda de objetivo	Búsqueda rápida - Velocidad de desplazamiento: +35 % - Requisito: ningún enemigo en un radio de 6 metros. [Escenario] Comprobación de objetivo - Daño crítico contra el objetivo: +10 % - Afecta: a todos los enemigos en un radio de 12 metros [JcJ] Comprobación de objetivo - Daño crítico contra el objetivo: +5 % - Afecta: a todos los enemigos en un radio de 12 metros	Búsqueda rápida - Velocidad de desplazamiento: +35 % - Requisito: ningún enemigo en un radio de 6 metros. [Escenario] Comprobación de objetivo - Daño crítico contra el objetivo: +12 % - Afecta: a todos los enemigos en un radio de 12 metros [JcJ] Comprobación de objetivo - Daño crítico contra el objetivo: +6 % - Afecta: a todos los enemigos en un radio de 12 metros

Freya	Llave testimonio	Nv.4 [Escenario] Ataque mágico: +15 % Reforzar partes importantes Daño: +20 % Coste de PM: -20 % [JcJ] Ataque mágico: +6 % Reforzar partes importantes Daño: +8 % Coste de PM: -10 %	Nv.4 [Escenario] Ataque mágico: +15 % Reforzar partes importantes Daño: +25 % Coste de PM: -20 % [JcJ] Ataque mágico: +6 % Reforzar partes importantes Daño: +10 % Coste de PM: -10 %
Freya	Einherjer	Creas alas que por un lado confieren estabilidad al nitromotor y, por otro, permiten movimientos y ataques en el aire. (También se puede usar durante el salto). El tiempo de espera de habilidades especiales activas de tus aliados se reduce. Al pulsar la tecla X disparas granadas adicionales a los enemigos. Cuando se han consumido todas las granadas cargadas en el aire, se reduce el tiempo de espera de la habilidad. Superposición - Con Superposición aumenta el daño de la habilidad. [Escenario] Onda de choque: 5215 % de ataque mágico Granada adicional: 1200 % del ataque mágico ×2 Tiempo de espera de habilidades especiales activas de tus aliados: -4 s	La reducción del tiempo de espera solo se aplica al jugador. Creas alas que por un lado confieren estabilidad al nitromotor y, por otro, permiten movimientos y ataques en el aire. (También se puede usar durante el salto). Se reduce el tiempo de espera de las habilidades especiales activas. Al pulsar la tecla X disparas granadas adicionales a los enemigos. Cuando se han consumido todas las granadas cargadas en el aire, se reduce el tiempo de espera de la habilidad.

		Tiempos de espera de las granadas: -2 s Duración: 19 s [JcJ] Onda de choque: 1043 % de ataque mágico Granada adicional: 60 % del ataque mágico x2 Tiempo de espera de habilidades especiales activas de tus aliados: -4 s Tiempos de espera de las granadas: -2 s Duración: 19 s	Superposición - Con Superposición aumenta el daño de la habilidad. [Escenario] Onda de choque: 5215 % de ataque mágico Granada adicional: 1200 % del ataque mágico x2 Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -6 s. Tiempos de espera de las granadas: -2 s Duración: 19 s [JcJ] Onda de choque: 1043 % de ataque mágico Granada adicional: 60 % del ataque mágico x2 Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -6 s. Tiempos de espera de las granadas: -2 s Duración: 19 s
Minerva	Refuerzo de granadas	[Escenario] Si 2 tipos de granada impactan en menos de 10 s (a partir del primer impacto), el enemigo recibe el penalizador Fusión. - Defensa: -30 % - Daño recibido por ataques mágicos: +15 % Duración: 15 s - Se aplica a las habilidades: Granada relámpago G-35L,	Con Fusión, aumenta el daño recibido por ataques. [Escenario] Si 2 tipos de granada impactan en menos de 10 s (a partir del primer impacto), el enemigo recibe

		Granada de hielo G-18C y Granada térmica G-96 Lanzamiento de granadas - Tiempo de espera de las habilidades especiales activas al usar todas las granadas: -30 % [JcJ] Si 2 tipos de granada impactan en menos de 10 s (a partir del primer impacto), el enemigo recibe el penalizador Fusión. - Defensa: -15 % - Daño recibido por ataques mágicos: +7,5 % Duración: 5 s - Se aplica a las habilidades: Granada relámpago G-35L, Granada de hielo G-18C y Granada térmica G-96 Lanzamiento de granadas - Tiempo de espera de las habilidades especiales activas al usar todas las granadas: -9 %	el penalizador Fusión. - Defensa / defensa mágica: -20 % - Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +12 % Duración: 15 s - Se aplica a las habilidades: Granada relámpago G-35L, Granada de hielo G-18C y Granada térmica G-96 Lanzamiento de granadas - Tiempo de espera de las habilidades especiales activas al usar todas las granadas: -30 % [JcJ] Si 2 tipos de granada impactan en menos de 10 s (a partir del primer impacto), el enemigo recibe el penalizador Fusión. - Defensa / defensa mágica: -10 % - Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +6 % Duración: 5 s - Se aplica a las habilidades: Granada relámpago G-35L, Granada de hielo G-18C y Granada
--	--	--	--

			térmica G-96 Lanzamiento de granadas - Tiempo de espera de las habilidades especiales activas al usar todas las granadas: -9 %
Corazón acerado	Límite	El Núcleo G activado refuerza durante un cierto tiempo todas las habilidades y mejora tus habilidades G. Aumenta el daño de habilidad y las habilidades G obtienen un efecto adicional. (salvo hiperhabilidades) Aumenta el límite de G. - Meca gigante G-0: 10 cohetes de seguimiento adicionales - Corona G-1: +50 % de velocidad de disparo - Truenos G-2: -50 % de tiempo de carga - Raptor G-3: reduce el valor de K.O. - Frisbee G-4: +30 % de alcance del ataque Consume PEA - En vez de PM, se consumen PEA. [Escenario]	El Núcleo G activado refuerza durante un cierto tiempo todas las habilidades y mejora tus habilidades G. Aumenta el daño de habilidad y las habilidades G obtienen un efecto adicional. (salvo hiperhabilidades) Aumenta el límite de G. - Meca gigante G-0: 10 cohetes de seguimiento adicionales - Corona G-1: +50 % de velocidad de disparo - Truenos G-2: -50 % de tiempo de carga - Raptor G-3: reduce el valor de K.O. - Frisbee G-4: +30 % de alcance del ataque Consume PEA - En vez de PM, se consumen PEA.

		Duración: 30 s Potencia de ataque de las habilidades (excepto hiperhabilidad): +12 % [JcJ] Duración: 15 s Potencia de ataque de las habilidades (excepto hiperhabilidad): +8 %	[Escenario] Duración: 30 s Potencia de ataque de las habilidades (excepto hiperhabilidad): +22 % [JcJ] Duración: 15 s Potencia de ataque de las habilidades (excepto hiperhabilidad): +11 %
Óptimus	Protector magnético	Invocas durante 20 segundos un ayudante para que te proteja a ti y a tus aliados. Mientras tanto, tu ataque mágico y resistencia al daño y los de tus aliados aumentan y la velocidad del tiempo de espera de habilidades especiales activas aumenta. Consume PEA - En vez de PM, se consumen PEA. [Escenario] Ataque mágico: +5 % Resistencia al daño: +5 % Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: -30 % [JcJ] Ataque mágico: +2,5 % Resistencia al daño: +2,5 % Reducción del tiempo de espera	La aceleración del tiempo de espera se aplica solo al propio jugador. El ataque aumenta. Invocas durante 20 segundos un ayudante para que te proteja a ti y a tus aliados. Durante 20 s, el ataque / ataque mágico y resistencia al daño de tus aliados aumentan y la velocidad del tiempo de espera de tus propias habilidades especiales activas aumenta. Consume PEA

		de habilidades especiales activas: -30 %	- En vez de PM, se consumen PEA. [Escenario] Ataque / ataque mágico: +3 % Resistencia al daño: +5 % Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +60 % [JcJ] Ataque / ataque mágico: +1,5 % Resistencia al daño: +2,5 % Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +30 %
--	--	---	---

Primus Operator	Mecacontrol	[Escenario] Refuerzo de Superposición - Duración de Superposición: 10 s - Duración del potenciador Superposición al usar habilidades especiales activas meca en estado de Superposición: +1 s Se aplica a las habilidades: - Todoterreno RX-78, Aeromeca: Torbellino, Cuenta atrás Ez-8, Víbora Ex-S, Fábrica de lanzas, Meca gigante G-0, Tormenta acorazada, [Cambio] Barbacoa: Asado entero y [Cambio] Lanzallamas M-3: Anillo flamígero	[Escenario] Refuerzo de Superposición - Duración de Superposición: 10 s - Duración del potenciador Superposición al usar habilidades especiales activas meca en estado de Superposición: +1 s Se aplica a las habilidades: - Todoterreno RX-78, Aeromeca: Torbellino, Cuenta atrás Ez-8, Víbora Ex-S, Fábrica de lanzas, Meca gigante G-0, Tormenta acorazada, [Cambio] Barbacoa: Asado entero y [Cambio] Lanzallamas M-3: Anillo flamígero
		Refuerzo de pistolas automáticas - Potencia de ataque de combos con pistolas automáticas: +100 % - Activación del penalizador Estigma al sufrir impactos de combo con una pistola automática: 100 %	Refuerzo de pistolas automáticas - Potencia de ataque de combos con pistolas automáticas: +100 % - Activación del penalizador Estigma al sufrir impactos de combo con una pistola automática: 100 %
		Aumenta el daño en impactos con concentración - Duración del Estigma: +2	Aumenta el daño en impactos con concentración - Duración del Estigma: +2

		s - Defensa del penalizador Estigma: -30 % [JcJ] Superposición mejorada - Duración de Superposición: 10 s - Duración del potenciador Superposición al usar habilidades especiales activas meca en estado de Superposición: +1 s Se aplica a las habilidades: - Todoterreno RX-78, Aeromeca: Torbellino, Cuenta atrás Ez-8, Víbora Ex-S, Fábrica de lanzas, Meca gigante G-0, Tormenta acorazada, [Cambio] Barbacoa: Asado entero y [Cambio] Lanzallamas M-3: Anillo flamígero Refuerzo de pistolas automáticas - Potencia de ataque de combos con pistolas automáticas: +10 % - Activación del penalizador Estigma al sufrir impactos de un combo con una pistola automática: 10 %	s - Defensa / defensa mágica del penalizador Estigma: -20 % [JcJ] Superposición mejorada - Duración de Superposición: 10 s - Duración del potenciador Superposición al usar habilidades especiales activas meca en estado de Superposición: +1 s Se aplica a las habilidades: - Todoterreno RX-78, Aeromeca: Torbellino, Cuenta atrás Ez-8, Víbora Ex-S, Fábrica de lanzas, Meca gigante G-0, Tormenta acorazada, [Cambio] Barbacoa: Asado entero y [Cambio] Lanzallamas M-3: Anillo flamígero Refuerzo de pistolas automáticas - Potencia de ataque de combos con pistolas automáticas: +10 % - Activación del penalizador Estigma al sufrir impactos de un combo con una pistola automática: 10 %
--	--	---	--

		Aumenta el daño en impactos con concentración - Duración del Estigma: +2 s - Defensa del penalizador Estigma: -20 %	Aumenta el daño en impactos con concentración - Duración del Estigma: +2 s - Defensa / defensa mágica del penalizador Estigma: -10 %
--	--	--	---

Primus Operator	[Cambio] Corona G-1	El Núcleo G se activa y puede transformarse. Si se vuelve a usar la habilidad en modo activado, entra en funcionamiento Corona G-1. Transformación - La activación requiere 15 PEA - El uso de nuevo durante la transformación cuesta 80 PM y utilizas Corona G-1. - Al utilizar la habilidad recibes el potenciador Ampliación G. Corona G-1 - Dispara continuamente desde detrás de ti granadas de energía - Los enemigos impactados sufren durante cierto tiempo mayores daños por ataques mágicos. Superposición - Con Superposición aumenta el daño de la habilidad. [Escenario] Cartuchos de energía: 2478 % del ataque mágico Daño recibido por ataques mágicos: +12 % Duración: 20 s [JcJ] Cartuchos de energía: 795 % del ataque mágico Daño recibido por ataques mágicos: +6 % Duración: 10 s	Aumenta de forma adicional los daños recibidos en ataques. El Núcleo G se activa y puede transformarse. Si se vuelve a usar la habilidad en modo activado, entra en funcionamiento Corona G-1. Transformación - La activación requiere 15 PEA - El uso de nuevo durante la transformación cuesta 80 PM y utilizas Corona G-1. - Al utilizar la habilidad recibes el potenciador Ampliación G. Corona G-1 - Dispara continuamente desde detrás de ti granadas de energía - Los enemigos impactados sufren durante cierto tiempo mayores daños por ataques / ataques mágicos. Superposición - Con Superposición aumenta el daño de la habilidad.
-----------------	------------------------	---	---

			[Escenario] Cartuchos de energía: 2478 % del ataque mágico Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +8 % Duración: 20 s [JcJ] Cartuchos de energía: 795 % del ataque mágico Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +4 % Duración: 10 s
--	--	--	--

Ain

Personaje / clase	Nombre de la habilidad	Antes de la corrección	Después de la corrección
Ain	Forare Sursum Glacies	Usas la Energía del Éldrit disparada para detener los movimientos de los enemigos frente a ti y congelarlos. Habilidad de campo - Reacciona al iuris. Campo rotatorio: Congelar - Congela a los objetivos impactados durante 3 s. [Escenario] Control de partículas de Éldrit: 623 % del ataque mágico Ultracongelación: 121% del ataque	El efecto de 'Rigidez' se ha cambiado al efecto de 'Congelación'. Usas la Energía del Éldrit disparada para detener los movimientos de los enemigos frente a ti y congelarlos. Habilidad de campo - Reacciona al iuris.

		mágico reiteradamente Explosión fría: 1039 % del ataque mágico [JcJ] Control de partículas de Éldrit: 190 % del ataque mágico Ultracongelación: 37% del ataque mágico reiteradamente Explosión en cadena fría: 315 % del ataque mágico	Campo rotatorio: Congelar - Congela a los objetivos impactados durante 3 s. [Escenario] Control de partículas de Éldrit: 623 % del ataque mágico Ultracongelación: 121% del ataque mágico reiteradamente Explosión fría: 1039 % del ataque mágico [JcJ] Control de partículas de Éldrit: 190 % del ataque mágico Ultracongelación: 37% del ataque mágico reiteradamente Explosión en cadena fría: 315 % del ataque mágico
Ain	[Fuerte] Forare Sursum Glacies	Refuerza: - Duración de Rigidez +2 s	Refuerza: - Duración de Congelar: +2 s
Prodigium	Autosuggestio	[Escenario] Tormenta mágica: 414 % del ataque reiteradamente Autosugestión - Te confiere a ti y a los miembros de tu grupo Autosugestión. - Ataque: +22 % - PM máx.: +60 - Velocidad de desplazamiento: +30 % - Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +30 % (+20 % en miembros del grupo) - Duración: 15 s [JcJ] Tormenta mágica: 93 % del ataque	Con Autosugestión, aumenta el ataque mágico. La aceleración del tiempo de espera de Autosugestión se aplica solo al propio jugador. [Escenario] Tormenta mágica: 414 % del ataque reiteradamente Autosugestión - Te confiere a ti y a los miembros de tu grupo Autosugestión.

		reiteradamente Autosugestión - Te confiere a ti y a los miembros de tu grupo Autosugestión. - Ataque: +8,8 % - PM máx.: +60 - Velocidad de desplazamiento: +30 % - Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +30 % (+20 % en miembros del grupo) - Duración: 7,5 s	- Ataque / ataque mágico: +20 % - PM máx.: +60 - Velocidad de desplazamiento: +30 % - Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +30 % - Duración: 15 s [JcJ] Tormenta mágica: 93 % del ataque reiteradamente Autosugestión - Te confiere a ti y a los miembros de tu grupo Autosugestión. - Ataque / ataque mágico: +8 % - PM máx.: +60 - Velocidad de desplazamiento: +30 % - Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +30 % - Duración: 7,5 s
--	--	--	--

Prodigium	Poder de la creación	Nv.4 [Escenario] Daño crítico: +15 % Reforzar modo de creación Daño de especial activa: +20 % Daño de impactos adicionales: +50 % Obtención de PM: +35 % Probabilidad de activación: 15 % Al utilizar Habilidades de proyección durante 'Poder de los dioses'. Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -3 s [JcJ] Daño crítico: +7,5 % Reforzar modo de creación Daño de especial activa: +10 % Daño de impactos adicionales: +25 % Obtención de PM: +35 % Probabilidad de activación: 15 % Al utilizar Habilidades de proyección durante 'Poder de los dioses'. Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -1,5 s	Nv.4 [Escenario] Daño crítico: +20 % Reforzar modo de creación Daño de especial activa: +20 % Daño de impactos adicionales: +50 % Obtención de PM: +35 % Probabilidad de activación: 15 % Al utilizar Habilidades de proyección durante 'Poder de los dioses'. Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -3 s [JcJ] Daño crítico: +10 % Reforzar modo de creación Daño de especial activa: +10 % Daño de impactos adicionales: +25 % Obtención de PM: +35 % Probabilidad de activación: 15 % Al utilizar Habilidades de proyección durante 'Poder de los dioses'. Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -1,5 s

Aptare	Ventus	Creas una bola de Éldrit y la lanzas hacia delante. La esfera de Éldrit vuela hacia delante y crea un campo temporalmente. Ventus - Reduce la velocidad de desplazamiento de los objetivos en el alcance del Campo abierto en un 25 %. - Pulsa de nuevo la tecla de habilidad para aturdir durante 5 s a los enemigos que han entrado en contacto con Destruir campo. Elkaim centelleante - Los objetivos alcanzados por el Campo abierto reciben la penalización Elkaim. [Escenario] Campo abierto: 137 % del ataque mágico reiteradamente Destruir campo: 1.146 % del ataque mágico [JcJ] Campo abierto: 33 % del ataque mágico reiteradamente Destruir campo: 278 % del ataque mágico	La velocidad de desplazamiento ya no se reduce. Se añade el efecto Rigidez. Creas una bola de Éldrit y la lanzas hacia delante. La esfera de Éldrit vuela hacia delante y crea un campo temporalmente. Ventus - Los enemigos dentro del alcance de Campo abierto quedan congelados. - Pulsa de nuevo la tecla de habilidad para aturdir durante 5 s a los enemigos que han entrado en contacto con Destruir campo. Elkaim centelleante - Los objetivos alcanzados por el Campo abierto reciben la penalización Elkaim. [Escenario] Campo abierto: 137 % del ataque mágico reiteradamente - Rígido - Duración: 5 s Destruir campo: 1.146 % del ataque mágico [JcJ] Campo abierto: 33 % del ataque mágico reiteradamente
--------	--------	--	---

			- Rígido - Duración: 5 s Destruir campo: 278 % del ataque mágico
Aptare	[Fuerte] Ventus	Refuerza: Todas las resistencias de los enemigos se reducen en 150 durante 10 s. cuando impacta sobre ellos 'Campo abierto'.	Refuerza: - Tiempo de espera: -3 s

Aptare	Folium Flos	Campo rotatorio: Metamorfosis - También puede usarse sin iuris noble. Iuris noble (Animus): Ascuas del arrojo - Daño crítico de miembros del grupo dentro del alcance: +10 % (en JcJ: +5 %) - Duración: 30 s Iuris noble (Purus): Ley de la naturaleza - Se eliminan los penalizadores de todos los miembros del grupo dentro del campo y se vuelven inmunes a los penalizadores. - Los PV/PM de los miembros del grupo al alcance en el escenario se regeneran continuamente un 9 %. - Todos los miembros del grupo dentro del alcance en JcJ regeneran continuamente un 0,9 % de PV/PM - Duración: 10 s Iuris noble (Voluntas): Voluntad penetrante - Reduce la defensa/defensa mágica de los enemigos dentro del alcance un 20 % (en JcJ: 15 %) - Duración: 20 s	Aumento del daño crítico de Iuris noble (Animus) se ha modificado para que ignore la defensa del enemigo. Reducción de defensa / defensa mágica de Iuris noble (Voluntas), que pasa a ser una atracción del enemigo. La inmunidad a los penalizadores y su eliminación ya no se aplican dentro de un área determinada, sino durante un tiempo fijo. Se regeneran PV por segundo en función del poder de combate. Campo rotatorio: Metamorfosis - También puede usarse sin iuris noble. Iuris noble (Animus): Ira silenciosa - Ira silenciosa ataca al enemigo e ignora el 50 % de su defensa (25 % en JcJ). Iuris noble (Purus): Ley de la naturaleza - Otorga inmunidad y resolución de penalizadores durante 8 s a todos los miembros del grupo. - Escenario: regeneración de PV / PM por s 20 % - Escenario: regeneración de PV por cada 0,5 s y 100 000 de poder de combate: +0,075 % - JcJ: regeneración de PV / PM por s: 1 % - JcJ: regeneración de PV por
--------	-------------	--	--

			cada 0,5 s y 100 000 de poder de combate: +0,00375 % - Duración: 5 s Iuris noble (Voluntas): Voluntad penetrante - Acerca a los enemigos cercanos arrastrándolos
Vigere	Credere Modi	Credere Modi - La Onda atmosférica otorga a los miembros del grupo al alcance la Bendición del Éldrit. - Cada miembro del grupo con la Bendición del Éldrit regenera 5 PM (máx. 15 PM). - La Bendición del Éldrit aumenta el ataque / ataque mágico de tus aliados durante 20 s un 7 % (en JcJ: 3,5 %) y reduce el daño que sufren tus aliados un 20 % y (en JcJ: 10 %).	Se modifica la característica: Más seguro (1) --> Más rápido Más seguro (2) -> Reforzado Ha aumentado el alcance de Onda atmosférica. El aumento de ataque / ataque mágico de Bendición del Éldrit cambia a Escudo protector. El aumento de la resistencia al daño ya no se aplica dentro de un área concreta, sino que se mantienen durante un tiempo fijo. Credere Modi - La Onda atmosférica otorga a los miembros del grupo al alcance la Bendición del Éldrit. - Por cada miembro del grupo con la Bendición del Éldrit

			regeneras 5 PM (máx. 15 PM). - Bendición del Éldrit - Daño recibido: -20 % (10 % en JcJ) - Genera un escudo de protección con el 10 % de tus PV máximos - Duración: 60 s (en JcJ, 12 s)
Vigere	Liquefacere	Diriges el flujo del Éldrit y creas un campo de conexión con los enemigos en las inmediaciones. [Escenario] Onda de choque: 288 % de ataque mágico Círculo de dolor: 83 % del ataque mágico Círculo de dolor/Explosión: 153 % del ataque mágico Cadenas atadoras: 14 % del ataque mágico Cadenas atadoras/Explosión: 650 % del ataque mágico [JcJ] Onda de choque: 114 % de ataque mágico Círculo de dolor: 33 % del ataque mágico Círculo de dolor/Explosión: 61 % del ataque mágico Cadenas atadoras: 6 % del ataque mágico Cadenas atadoras/Explosión: 260 % del ataque mágico	Ha aumentado el alcance de Onda de choque. Se han reducido todas las resistencias Diriges el flujo del Éldrit y creas un campo de conexión con los enemigos en las inmediaciones. Reduce todas las resistencias de los enemigos impactados. [Escenario] Onda de choque: 288 % de ataque mágico - Todas las resistencias del enemigo: -150 - Duración: 60 s Círculo de dolor: 83 % del ataque mágico Círculo de dolor/Explosión: 153 % del ataque mágico

			Cadenas atadoras: 14 % del ataque mágico Cadenas atadoras/Explosión: 650 % del ataque mágico [JcJ] Onda de choque: 114 % de ataque mágico - Todas las resistencias del enemigo: -75 - Duración: 12 s Círculo de dolor: 33 % del ataque mágico Círculo de dolor/Explosión: 61 % del ataque mágico Cadenas atadoras: 6 % del ataque mágico Cadenas atadoras/Explosión: 260 % del ataque mágico
Vigere	Canticum Nobilis	Dominios de EL - Un Campo rotatorio genera Dominios de EL. - También puede usarse sin iuris noble. Iuris noble (Animus): Ira silenciosa - Ira silenciosa ataca al enemigo e ignora el 50 % de su defensa (25 % en JcJ). Iuris noble (Purus): Juicio de la ecuanimidad - Caen bolas de Éldrit desde arriba y atacan a los enemigos individualmente. Iuris noble (Voluntas): Temblor incontrolable - Lanzas Temblor incontrolable hacia delante y atacas a los enemigos.	El daño recibido con Iuris noble (Voluntas) ya no aumenta. Dominios de EL - Un Campo rotatorio genera Dominios de EL. - También puede usarse sin iuris noble. Iuris noble (Animus): Ira silenciosa - Ira silenciosa ataca al enemigo e ignora el 50 % de su defensa (25 % en JcJ). Iuris noble (Purus): Juicio de la ecuanimidad

		- Al impactar, los enemigos sufren un 10 % más de daño durante 10 s.	- Caen bolas de Éldrit desde arriba y atacan a los enemigos individualmente. - luris noble (Voluntas): Temblor incontrolable - Lanzas Temblor incontrolable hacia delante y atacas a los enemigos.
Vigere	Requiem	luris noble (Animus): Oscuridad abrumadora - Oscuridad abrumadora absorbe el entorno y explota. luris noble (Purus): Luz del inicio de los tiempos - Une dos veces la Luz de la llamada con la Luz del inicio de los tiempos. - Al impactar, la Luz del inicio de los tiempos causa aturdimiento durante 5 s. luris noble (Voluntas): Viento helado - Flor de hielo cambia el Viento helado y lo dirige a enemigos en las cercanías. - Al impactar, Viento helado aplica el penalizador Ralentización. Elkaim centelleante - Los objetivos alcanzados reciben la penalización Elkaim.	Se ha adaptado el momento de cancelar el movimiento. luris noble (Animus): Oscuridad abrumadora - Oscuridad abrumadora absorbe el entorno y explota. luris noble (Purus): Luz del inicio de los tiempos - Une dos veces la Luz de la llamada con la Luz del inicio de los tiempos. - Al impactar, la Luz del inicio de los tiempos causa aturdimiento durante 5 s. luris noble (Voluntas): Viento helado - Flor de hielo cambia el Viento helado y lo dirige a enemigos en las cercanías. - Al impactar, Viento helado aplica el penalizador Ralentización. Elkaim centelleante - Los objetivos alcanzados reciben la penalización Elkaim.

Vigere	Intimidación sosegada	Nv.4 [Escenario] Daño crítico: +10 % Duración del potenciador de poder: 3 s [JcJ] Daño crítico: +4 % Duración del potenciador de poder: 3 s	Nv.4 [Escenario] Daño crítico: +25 % Duración del potenciador de poder: 3 s [JcJ] Daño crítico: +10 % Duración del potenciador de poder: 3 s
Florere	[Cambio] Negro réquiem	luris noble (Animus): Oscuridad - Oscuridad genera una explosión y termina con Crepúsculo. luris noble (Purus): Luz de la armonía - La Luz de la armonía irradia a izquierda y derecha. luris noble (Voluntas): Gélido frío - Frío helado ataca y al mismo tiempo se genera Rigidez durante 5 s. Elkaim centelleante - Los objetivos alcanzados reciben la penalización Elkaim.	Se ha quitado el efecto Rigidez a luris noble (Voluntas). Se reduce la velocidad de ataque. luris noble (Animus): Oscuridad - Oscuridad genera una explosión y termina con Crepúsculo. luris noble (Purus): Luz de la armonía - La Luz de la armonía irradia a izquierda y derecha. luris noble (Voluntas): Gélido frío - Los enemigos impactados sufren durante 10 s (5 s en JcJ) una reducción del -20 % de la velocidad de ataque (en JcJ un -10 %). Elkaim centelleante - Los objetivos alcanzados reciben la penalización Elkaim.

Florere	[Cambio] Turbo	Turbo - Reduce el tiempo de espera de habilidades activas / especiales activas de los aliados dentro del Maelstrom. - Los enemigos dentro del Maelstrom obtienen el penalizador Hemorragia. [Escenario] Torbellino dimensional: 906 % del ataque mágico reiteradamente Turbo - Velocidad de tiempo de espera: +20 % - Duración: 7 s [JcJ] Torbellino dimensional: 203 % del ataque mágico reiteradamente Turbo - Velocidad de tiempo de espera: +20 % - Duración: 7 s	Se ha adaptado el lugar de aparición de los remolinos dimensionales. Se ha optimizado la descripción de la habilidad. La defensa/defensa mágica se reducen. Ha aumentado el daño de todas las habilidades. Turbo - Los aliados que estén dentro del Maelstrom reciben una aceleración del tiempo de espera de habilidades y un aumento de los daños de habilidades. - Los enemigos dentro del Maelstrom obtienen una reducción de la defensa / defensa mágica y el penalizador Hemorragia. [Escenario] Torbellino dimensional: 906 % del ataque mágico reiteradamente Turbo - Velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades: +20 % - Daño de todas las habilidades: +12 % - Defensa / defensa mágica: -15 % - Duración: 60 s [JcJ] Torbellino dimensional: 203 % del ataque mágico reiteradamente Turbo - Velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades: +20 % - Daño de todas las habilidades: +6 % - Defensa / defensa mágica: -7,5 %
---------	-------------------	---	--

			- Duración: 12 s
--	--	--	------------------

Florere	Influencia positiva	Una parte del efecto de Iuris noble usado se aplica sobre ti y tus aliados. Con la activación de Poder: magia de rotación, aumentan también los valores de tus aliados. Revelación de Iuris noble - Iuris noble (Animus): aumenta potencia de ataque - Iuris noble (Purus): aumenta obtención de PM al impactar/recibir daño - Iuris noble (Voluntas): aumentan todas las velocidades Potencia de rotación - Si se activa Poder: magia de rotación, aumentan los valores de tus aliados. [Escenario] Revelación de Iuris noble - Potencia de ataque al consumir Iuris noble: Animus: +10 % - Obtención de PM al consumir Iuris noble: Purus: +100 % - Todas las velocidades al consumir Iuris noble: Voluntas: +10 %	Cuando se alcanzan los objetivos de Potencia de rotación, las velocidades ya no se reducen y la resistencia al daño ya no disminuye. Se ha optimizado la descripción de la habilidad. Parte de los efectos de Revelación de Iuris noble se aplica a todos los aliados. Al activarse Poder: magia de rotación, se aplica Potencia de rotación a todos los aliados excepto a ti. [Escenario] Revelación de Iuris noble - se aplica a todos los aliados - Potencia de ataque / ataque mágico al consumir Iuris noble: Animus: +12 % - Obtención de PM al consumir Iuris noble: Purus: +40 % - Todas las velocidades al consumir Iuris noble: Voluntas: +15 % - Duración: 60 s Potencia de rotación - Todos los valores de los miembros de tu grupo (excepto tú mismo): +5 % - Valores: velocidad de desplazamiento, potencia de salto, bonificación al daño, velocidad de recarga del potenciador de poder, duración
---------	---------------------	--	---

		- Duración: 10 s Potencia de rotación - Todos los valores de los miembros de tu grupo: +5 % - Valores: aumenta bonificación al daño, todas las velocidades, resistencia al daño, velocidad de recarga del potenciador de poder, duración del potenciador de poder, regeneración de PV y PM al impactar o al recibir daño [JcJ] Revelación de iuris noble - Potencia de ataque al consumir iuris noble: Animus: +10 % - Obtención de PM al consumir iuris noble: Purus: +20 % - Todas las velocidades al consumir iuris noble: Voluntas: +10 % - Duración: 5 s Potencia de rotación - Todos los valores de los miembros de tu grupo: +5 % - Valores: bonificación al daño, todas las velocidades, resistencia al daño,	del potenciador de poder, regeneración de PV y PM al impactar o al recibir daño [JcJ] Revelación de iuris noble - se aplica a todos los aliados - Potencia de ataque / ataque mágico al consumir iuris noble: Animus: +6 % - Obtención de PM al consumir iuris noble: Purus: +20 % - Todas las velocidades al consumir iuris noble: Voluntas: +15 % - Duración: 12 s Potencia de rotación - Todos los valores de los miembros de tu grupo (excepto tú mismo): +5 % - Valores: velocidad de desplazamiento, potencia de salto, bonificación al daño, velocidad de recarga del potenciador de poder, duración del potenciador de poder, regeneración de PV y PM al impactar o al recibir daño
--	--	--	---

		velocidad de recarga del potenciador de poder, duración del potenciador de poder, regeneración de PV y PM al impactar o al recibir daño	
Florere	Adsertor (nivel 3)	Aparecen iuris de energía que florecen, siguen las líneas de energía del EL y causan daño al enemigo. [Escenario] Iuris floreciente: 2076 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Iuris floreciente: 292 % del ataque mágico reiteradamente	Se regeneran determinados recursos especiales. Aparecen iuris de energía que florecen, siguen las líneas de energía del EL y causan daño al enemigo. Los aliados cercanos regeneran los siguientes recursos especiales durante un tiempo: EN, balas de cañón, energía espectral, punto de transducción de dinamo, punto de combinación, punto de poder, punto de sensibilidad, piedras preciosas.

			[Escenario] Iuris floreciente: 2076 % del ataque mágico reiteradamente Regeneración de recursos especiales por s.: +20 % Duración: 15 s [JcJ] Iuris floreciente: 292 % del ataque mágico reiteradamente Regeneración de recursos especiales por s.: +20 % Duración: 3 s
Florere	Adsertor (nivel 4)	Aparecen iuris de energía que florecen, siguen las líneas de energía del EL y causan daño al enemigo. Si la energía del EL deja de fluir, explotan y hacen caer energía del EL al suelo. [Escenario] Iuris floreciente: 4238 % del ataque mágico reiteradamente Lluvia de energía: 2228 % del ataque mágico [JcJ] Iuris floreciente: 529 % del ataque mágico reiteradamente Lluvia de energía: 278 % del ataque mágico	Se regeneran determinados recursos especiales. Aparecen iuris de energía que florecen, siguen las líneas de energía del EL y causan daño al enemigo. Si la energía del EL deja de fluir, explotan y hacen caer energía del EL al suelo. Los aliados cercanos regeneran los siguientes recursos especiales durante un tiempo: EN, balas de cañón, energía espectral, punto de transducción de dinamo, punto de combinación, punto de poder, punto de sensibilidad, piedras preciosas. [Escenario] Iuris floreciente: 4238 % del ataque mágico reiteradamente Lluvia de energía: 2228 % del ataque mágico Regeneración de recursos especiales por s.: +20 %

			Duración: 15 s [JcJ] Iuris floreciente: 529 % del ataque mágico reiteradamente Lluvia de energía: 278 % del ataque mágico Regeneración de recursos especiales por s.: +20 % Duración: 3 s
Florere	[Cambio] Inviolatus Conculcare: Solemnis	Creas un campo rotatorio. La energía del Éldrit explota y ataca a los enemigos dentro del alcance. Aumenta la duración del efecto de Revelación de iuris noble de tus aliados.	Creas un campo rotatorio. La energía del Éldrit explota y ataca a los enemigos dentro del alcance. Aumenta la duración del efecto de Adsertor de tus aliados.
Viator	[Fuerte] Ingenium Regnum	Refuerza: - Defensa / defensa mágica: -15 % adicional (JcJ: -6 %)	Los efectos de [Fuerte] se cambian por una prolongación de la duración del penalizador. Refuerza - Duración del potenciador +10 s

Regnator	Círculo de hechizos del caos	[Escenario] Todas las resistencias: -100 Daño crítico de quien lo usa: +20 % Daño crítico de tus aliados: +20 % Duración: 10 s [JcJ] Todas las resistencias: -100 Daño crítico de quien lo usa: +20 % Daño crítico de tus aliados: +10 % Duración: 10 s	[Escenario] Todas las resistencias: -100 Daño crítico de quien lo usa: +28 % Daño crítico de tus aliados: +16 % Duración: 10 s [JcJ] Todas las resistencias: -100 Daño crítico de quien lo usa: +14 % Daño crítico de tus aliados: +8 % Duración: 10 s
Adoleo	Benedictio	[Escenario] Liberar fuerza: 1479 % del ataque Benedictio - Ataque de aliados: +10 % - Ataque / ataque mágico de enemigos: -10 % - Duración: 10 s [JcJ] Liberar fuerza: 353 % del ataque Benedictio - Ataque de aliados: +5 % - Ataque / ataque mágico de enemigos: -5 % - Duración: 10 s	Aumenta el ataque mágico de los aliados. [Escenario] Liberar fuerza: 1479 % del ataque Benedictio - Ataque / ataque mágico de aliados: +6 % - Ataque / ataque mágico de enemigos: -10 % - Duración: 10 s [JcJ] Liberar fuerza: 353 % del ataque Benedictio - Ataque / ataque mágico de aliados: +3 % - Ataque / ataque mágico de enemigos: -5 % - Duración: 10 s

Captura	Vexare	Encontraré a todos los que se han opuesto a la voluntad de la diosa y acabaré con ellos. Te teletransportas frente al siguiente oponente y lo castigas. Los enemigos sobre los que impacte Castigo sufren durante un tiempo determinado más daños por ataques. Imperfectus - Daños: +(10 x nivel de Imperfectus) % [Escenario] Castigo: 784 % del ataque reiteradamente Vexare - Daño recibido por ataques: +10 % - Duración: 15 s [JcJ] Castigo: 298 % del ataque reiteradamente Vexare - Daño recibido por ataques: +5 % - Duración: 15 s	Se eliminan todos los penalizadores de Vexare. Encontraré a todos los que se han opuesto a la voluntad de la diosa y acabaré con ellos. Te teletransportas frente al siguiente oponente y lo castigas. Imperfectus - Daños: +(10 x nivel de Imperfectus) % [Escenario] Castigo: 784 % del ataque reiteradamente [JcJ] Castigo: 298 % del ataque reiteradamente
Captura	Aratio		La velocidad de activación de la habilidad aumenta un 35 % aproximadamente.

Captura	Inquina	[Escenario] Velocidad de ataque: +(3x nivel de Imperfectus) % Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -(8x nivel de Imperfectus) % [JcJ] Velocidad de ataque: +(3x nivel de Imperfectus) % Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -(3,2x nivel de Imperfectus) %	[Escenario] Velocidad de ataque: +(5x nivel de Imperfectus) % Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -(12x nivel de Imperfectus) % [JcJ] Velocidad de ataque: +(5x nivel de Imperfectus) % Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -(4,8x nivel de Imperfectus) %
Captura	Antecedere	Esto no es suficiente para llegar a la diosa. Te pones manos a la obra y generas energía del Éldrit cada vez más rápido. El flujo de energía acelera los tiempos de espera de las habilidades especiales activas, hiperhabilidades y magistrales de los aliados dentro del campo. Omnis - Tu velocidad de ataque dentro de la zona de aceleración aumenta en un (5x nivel de Omnis) %. [Escenario] Aceleración: 2761 % del ataque Antecedere - Velocidad de tiempo de espera: +20 % - Duración: 10 s	Se elimina la aceleración del tiempo de espera de hiperhabilidades / habilidades magistrales. La aceleración del tiempo de espera de habilidades especiales activas se aplica solo al propio jugador. Esto no es suficiente para llegar a la diosa. Te pones manos a la obra y generas energía del Éldrit cada vez más rápido. El flujo de energía acelera los tiempos de espera de tus habilidades especiales activas.

		[JcJ] Aceleración: 657 % del ataque Antecedere - Velocidad de tiempo de espera: +20 % - Duración: 5 s	Omnis - Tu velocidad de ataque dentro de la zona de aceleración aumenta en un (5x nivel de Omnis) %. [Escenario] Aceleración: 2761 % del ataque Antecedere - Velocidad de tiempo de espera: +60 % - Duración: 10 s [JcJ] Aceleración: 657 % del ataque Antecedere - Velocidad de tiempo de espera: +60 % - Duración: 5 s
Sacratus	[Cambio] Vexare	Encontraré a todos los que se han opuesto a la voluntad de la diosa y acabaré con ellos. Proyectas unos proyectiles afilados y los disparas. Los enemigos sobre los que impacte Castigo sufren durante un tiempo determinado más daños por ataques. Imperfectus - Daños: +(10 x nivel de	Se eliminan todos los penalizadores de Vexare. La velocidad de activación de la habilidad aumenta un 50 % aproximadamente. Encontraré a todos los que se han opuesto a la voluntad de la diosa y acabaré con ellos. Proyectas unos proyectiles afilados y los disparas.

		Imperfectus) % [Escenario] Castigo: 1723 % del ataque reiteradamente Vexare - Daño recibido por ataques: +10 % - Duración: 15 s [JcJ] Castigo: 623 % del ataque reiteradamente Vexare - Daño recibido por ataques: +5 % - Duración: 15 s	Imperfectus - Daños: +(10 x nivel de Imperfectus) % [Escenario] Castigo: 1723 % del ataque reiteradamente [JcJ] Castigo: 623 % del ataque reiteradamente
--	--	---	--

Sacratus	[Cambio] Antecedere	Esto no es suficiente para llegar a la diosa. Reúnes rápidamente energía y te abalanzas hacia delante a alta velocidad. La energía del Éldrit condensada acelera el tiempo de espera de las habilidades especiales activas de tus aliados. Omnis - Durante la duración del potenciador, tu velocidad de ataque aumenta un (5x nivel de Omnis) %. [Escenario] Aceleración: 3838 % del ataque Antecedere - Velocidad de tiempo de espera: +30 % - Duración: 10 s [JcJ] Aceleración: 913 % del ataque Antecedere - Velocidad de tiempo de espera: +30 % - Duración: 5 s	La aceleración del tiempo de espera de habilidades especiales activas se aplica solo al propio jugador. Esto no es suficiente para llegar a la diosa. Reúnes rápidamente energía y te abalanzas hacia delante a alta velocidad. La energía del Éldrit condensada acelera el tiempo de espera de tus habilidades especiales activas. Omnis - Durante la duración del potenciador, tu velocidad de ataque aumenta un (5x nivel de Omnis) %. [Escenario] Aceleración: 3838 % del ataque Antecedere - Velocidad de tiempo de espera: +60 % - Duración: 10 s [JcJ] Aceleración: 913 % del ataque Antecedere - Velocidad de tiempo de espera: +60 % - Duración: 5 s
-----------------	--------------------------------	---	---

Sacratu	[Cambio] Inviolatus Conculcare: Interitus	La codicia y el odio emanan del mensajero de los dioses. (También se puede usar durante el salto). Imperfectus - Daños: +(10 x nivel de Imperfectus) % [Escenario] Destrucción: 1202 % del ataque reiteradamente [JcJ] Destrucción: 183 % del ataque reiteradamente	La velocidad de activación de la habilidad aumenta un 50 % aproximadamente. Con Destrucción, se ignora la defensa. La codicia y el odio emanan del mensajero de los dioses. Generas daños que ignoran parte de la defensa. (También se puede usar durante el salto). Imperfectus - Daños: +(10 x nivel de Imperfectus) % [Escenario] Destrucción: 1202 % del ataque reiteradamente Ignorar defensa enemiga: 50 % [JcJ] Destrucción % del ataque reiteradamente Destrucción % del ataque reiteradamente (Destrucción % del ataque reiteradamente Destrucción % del ataque reiteradamente): 183 % reiteradamente Ignorar defensa enemiga: 10 %
Sacratu	Odio	[Escenario] Probabilidad de daño crítico: +(6x nivel de Imperfectus) % Ignorar defensa: +(3x nivel de Imperfectus) % [JcJ] Probabilidad de daño crítico: +(2,4x nivel de Imperfectus) % Ignorar defensa: +(1,2x nivel de Imperfectus) %	[Escenario] Probabilidad de daño crítico: +(9x nivel de Imperfectus) % Ignorar defensa: +(3x nivel de Imperfectus) % [JcJ] Probabilidad de daño crítico: +(3,6x nivel de Imperfectus) % Ignorar defensa: +(1,2x nivel de Imperfectus) %

Sacratús	Destrucción	[Escenario] Ataque: +20 % Duración: 20 s	[Escenario] Ataque: +25 % Duración: 20 s
		[JcJ] Ataque: +8 % Duración: 20 s	[JcJ] Ataque: +10 % Duración: 20 s

Laby

Personaje / clase	Nombre de la habilidad	Antes de la corrección	Después de la corrección
Niña refulgente	Pumpuño	[Escenario] Bola de energía gigante: 534 % del ataque reiteradamente Pumplosión: 535 % del ataque reiteradamente	[Escenario] Bola de energía gigante: 507 % del ataque reiteradamente Pumplosión: 508 % del ataque reiteradamente
		[JcJ] Bola de energía gigante: 158 % del ataque reiteradamente Pumplosión: 157 % del ataque reiteradamente	[JcJ] Bola de energía gigante: 150 % del ataque reiteradamente Pumplosión: 149 % del ataque reiteradamente
Niña refulgente	Labyesfera	[Escenario] Bola de energía: 1401 % del ataque reiteradamente [JcJ] Bola de energía: 354 % del ataque reiteradamente	[Escenario] Bola de energía: 1331 % del ataque reiteradamente [JcJ] Bola de energía: 336 % del ataque reiteradamente

Torbellino	Bolsa de Nisha	[Escenario] Trastos: 992 % del ataque reiteradamente ¡Auu! Defensa: -20 % Daño recibido por ataques: +15 % Duración del penalizador: 15 s [JcJ] Trastos: 206 % del ataque reiteradamente ¡Auu! Defensa: -20 % Daño recibido por ataques: +7,5 % Duración del penalizador: 7,5 s	Con ¡Ay! se reduce la defensa mágica y aumenta el daño recibido por ataques mágicos. [Escenario] Trastos: 992 % del ataque reiteradamente ¡Auu! Defensa/defensa mágica: -20 % Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +12 % Duración del penalizador: 15 s [JcJ] Trastos: 206 % del ataque reiteradamente ¡Auu! Defensa/defensa mágica: -20 % Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +6 % Duración del penalizador: 7,5 s
Vencedora eterna	Nueva Laby		Se elimina el movimiento final de la ejecución de la habilidad.
Vencedora eterna	[Cambio] Pumpuño	[Escenario] Pumplosión: 630 % del ataque reiteradamente [JcJ] Pumplosión: 133 % del ataque reiteradamente	[Escenario] Pumplosión: 594 % del ataque reiteradamente [JcJ] Pumplosión: 125 % del ataque reiteradamente

Niña chispeante	Vía Láctea	¡Te ayudaré, Laby! El ataque y la defensa de los enemigos impactados se reducen durante cierto tiempo. [Escenario] Luz estelar: 1078 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Luz estelar: 295 % del ataque mágico reiteradamente ¡Te ayudaré, Laby! [Escenario] Luz estelar: 1058 % del ataque mágico reiteradamente Ataque / ataque mágico: -15 % Defensa / defensa mágica: -30 % Duración: 10 s [JcJ] Luz estelar: 286 % del ataque mágico reiteradamente Ataque / ataque mágico: -15 % Defensa / defensa mágica: -15 % Duración: 10 s	La defensa/defensa mágica ya no se reducen. ¡Te ayudaré, Laby! El ataque / ataque mágico de los enemigos impactados se reducen durante cierto tiempo. [Escenario] Luz estelar: 1078 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Luz estelar: 295 % del ataque mágico reiteradamente ¡Te ayudaré, Laby! [Escenario] Luz estelar: 1058 % del ataque mágico reiteradamente Ataque / ataque mágico: -15 % Duración: 60 s [JcJ] Luz estelar: 286 % del ataque mágico reiteradamente Ataque / ataque mágico: -15 % Duración: 12 s
Niña chispeante	Ruedarrueda	Nisha lanza una blub-blub-burbuja que ruedirrueda hasta el enemigo. ¡Te ayudaré, Laby! La burbuja reduce todas las resistencias del enemigo impactado. [Escenario]	La defensa/defensa mágica se reducen. Nisha lanza una blub-blub-burbuja que ruedirrueda hasta el enemigo. ¡Te ayudaré, Laby! La burbuja reduce todas las resistencias y la defensa / defensa mágica del enemigo impactado. [Escenario] Burbuja blubb-blubb: 996 % del

		Burbuja blubb-blubb: 996 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Burbuja blubb-blubb: 340 % del ataque mágico reiteradamente ¡Te ayudaré, Laby! [Escenario] Burbuja blubb-blubb: 992 % del ataque mágico reiteradamente Todas las resistencias: - 150 Duración: 10 s [JcJ] Burbuja blubb-blubb: 339 % del ataque mágico reiteradamente Todas las resistencias: - 150 Duración: 10 s	ataque mágico reiteradamente [JcJ] Burbuja blubb-blubb: 340 % del ataque mágico reiteradamente ¡Te ayudaré, Laby! [Escenario] Burbuja blubb-blubb: 992 % del ataque mágico reiteradamente Defensa / defensa mágica: -15 % Todas las resistencias: -150 Duración: 60 s [JcJ] Burbuja blubb-blubb: 339 % del ataque mágico reiteradamente Defensa / defensa mágica: -7,5 % Todas las resistencias: -75 Duración: 12 s
Niña chispeante	Juntos	Nv.4 [Escenario] PM máx.: +100 Al utilizar habilidades con ¡Te ayudaré, Laby!, el consumo de PM de la siguiente habilidad especial activa se reduce: - 20 % Al utilizar habilidades con ¡Te ayudaré, Laby!, recibes puntos de Hola, Nisha.	Se elimina el aumento de ataque / ataque mágico. Nv.4 [Escenario] PM máx.: +100 Al utilizar habilidades con ¡Te ayudaré, Laby!, el consumo de PM de la siguiente habilidad especial activa se reduce: -20 % Al utilizar habilidades con ¡Te ayudaré,

	Después de recibir 3 puntos de 'Hola, Nisha', se puede activar 'Hola, Laby' con la tecla especial. Hola, Laby Al activarla, se restablece el tiempo de espera de las habilidades especiales activas (excepto hiperhabilidades, habilidades de compañero y activas de potencia). Ataque / ataque mágico: +20 % Obtención de PM: +50 % Duración: 15 s [JcJ] PM máx.: +100 Al utilizar habilidades con ¡Te ayudaré, Laby!, el consumo de PM de la siguiente habilidad especial activa se reduce: -10 % Al utilizar habilidades con ¡Te ayudaré, Laby!, recibes puntos de Hola, Nisha. Después de recibir 3 puntos de 'Hola, Nisha', se puede activar 'Hola, Laby' con la tecla especial. Hola, Laby Al activarla, se restablece el tiempo de espera de las habilidades especiales activas (excepto hiperhabilidades, habilidades de compañero y activas de potencia). Ataque / ataque mágico: +20 %	Laby!, recibes puntos de Hola, Nisha. Después de recibir 3 puntos de 'Hola, Nisha', se puede activar 'Hola, Laby' con la tecla especial. Hola, Laby Al activarla, se restablece el tiempo de espera de las habilidades especiales activas (excepto hiperhabilidades, habilidades de compañero y activas de potencia). Obtención de PM: +50 % Duración: 40 s [JcJ] PM máx.: +100 Al utilizar habilidades con ¡Te ayudaré, Laby!, el consumo de PM de la siguiente habilidad especial activa se reduce: -10 % Al utilizar habilidades con ¡Te ayudaré, Laby!, recibes puntos de Hola, Nisha. Después de recibir 3 puntos de 'Hola, Nisha', se puede activar 'Hola, Laby' con la tecla especial. Hola, Laby Al activarla, se restablece el tiempo de espera de las habilidades especiales activas (excepto hiperhabilidades, habilidades de compañero y activas de potencia). Obtención de PM: +50 % Duración: 12 s
--	--	---

		Obtención de PM: +50 % Duración: 6 s	
Romántica	Voluntad liberada: romántica	Al utilizar habilidades con ¡Te ayudaré, Laby! también aumentan los impactos críticos y la veneración. [Escenario] ¡La ayuda está en camino!, ¡Vamos a ayudarte! Mientras esté activa, la velocidad de desplazamiento y la potencia de salto aumenta: +20 % Al utilizar habilidades con ¡Te ayudaré, Laby!, la veneración y el impacto crítico aumentan: +20 % Duración: 20 s [JcJ] ¡La ayuda está en camino!, ¡Vamos a ayudarte! Mientras esté activa, la velocidad de desplazamiento y la potencia de salto aumenta: +20 % Al utilizar habilidades con	Al utilizar habilidades con ¡Te ayudaré, Laby!, aumentan todos los daños. Al utilizar habilidades con ¡Te ayudaré, Laby! también aumentan los impactos críticos, la veneración y todos los daños. [Escenario] ¡La ayuda está en camino!, ¡Vamos a ayudarte! Mientras esté activa, la velocidad de desplazamiento y la potencia de salto aumenta: +20 % Al utilizar habilidades con ¡Te ayudaré, Laby!, la veneración y el impacto crítico aumentan: +20 % Al utilizar habilidades con ¡Te ayudaré, Laby!, aumentan todos los daños: +20 % Duración: 20 s [JcJ] ¡La ayuda está en camino!, ¡Vamos a ayudarte! Mientras esté activa, la velocidad de desplazamiento y la potencia de

		¡Te ayudaré, Laby!, la veneración y el impacto crítico aumentan: +20 % Duración: 20 s	salto aumenta: +20 % Al utilizar habilidades con ¡Te ayudaré, Laby!, la veneración y el impacto crítico aumentan: +20 % Al utilizar habilidades con ¡Te ayudaré, Laby!, aumentan todos los daños: +10 % Duración: 20 s
Romántica	Amistad	[Escenario] Duración de Hola, Laby: +5 s Tiempo de espera de Hola, Laby: -20 s Al utilizar Hola, Laby se genera 1 punto de Hola, Nisha. [JcJ] Duración de Hola, Laby: +2 s Tiempo de espera de Hola, Laby: -20 s Al utilizar Hola, Laby se genera 1 punto de Hola, Nisha.	La reducción del tiempo de espera de Hola, Laby se ha eliminado. [Escenario] Duración de Hola, Laby: +5 s Al utilizar Hola, Laby se genera 1 punto de Hola, Nisha. [JcJ] Duración de Hola, Laby: +2 s Al utilizar Hola, Laby se genera 1 punto de Hola, Nisha.

Romántica	¡Sopla el viento!	¡Te ayudaré, Laby! Todas las velocidades de aliados en el alcance del viento aumentan por un tiempo. [Escenario] Viento fresco: 584 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Viento fresco: 177 % del ataque mágico reiteradamente ¡Te ayudaré, Laby! [Escenario] Viento fresco: 543 % del ataque mágico reiteradamente - Velocidad de desplazamiento y potencia de salto +20 % Velocidad de ataque: +10 % Duración: 20 s [JcJ] Viento fresco: 147 % del ataque mágico reiteradamente - Velocidad de desplazamiento y potencia de salto +20 % Velocidad de ataque: +10 % Duración: 20 s	Aumenta tu ataque / ataque mágico. Ha aumentado el daño de todas las habilidades. ¡Te ayudaré, Laby! Todas las velocidades, el ataque / ataque mágico y el daño de todas las habilidades de aliados en el alcance del viento aumentan por un tiempo. [Escenario] Viento fresco: 584 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Viento fresco: 177 % del ataque mágico reiteradamente ¡Te ayudaré, Laby! [Escenario] Viento fresco: 543 % del ataque mágico reiteradamente - Velocidad de desplazamiento y potencia de salto +20 % Velocidad de ataque: +15 % Ataque / ataque mágico: +12 % Daño de todas las habilidades: +12 % Duración: 60 s [JcJ] Viento fresco: 147 % del ataque mágico reiteradamente - Velocidad de desplazamiento y
-----------	-------------------	--	---

			potencia de salto +20 % Velocidad de ataque: +15 % Ataque / ataque mágico: +6 % Daño de todas las habilidades: +6 % Duración: 12 s
Romántica	Aspecto de Nisha	¡Te ayudaré, Laby! La ilusión aleja a los enemigos que se le acercan. Tus aliados en la zona de efecto sufren menos daños y se eliminan sus penalizadores. [Escenario] Expulsión: 2595 % del ataque mágico reiteradamente Ilusión: 265 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Expulsión: 838 % del ataque mágico reiteradamente Ilusión: 86 % del ataque mágico reiteradamente ¡Te ayudaré, Laby! [Escenario] Expulsión: 2451 % del ataque mágico reiteradamente Ilusión: 251 % del ataque mágico reiteradamente Daño sufrido por los miembros del grupo en el ámbito de la ilusión: -20 % Duración: 10 s [JcJ] Expulsión: 703 % del ataque	Se acelera la velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades. Descripción emergente optimizada. La reducción del daño recibido y la inmunidad a los penalizadores y su eliminación ya no se aplican dentro de un área determinada, sino durante un tiempo fijo. ¡Te ayudaré, Laby! Los enemigos dentro del radio de acción se ven empujados con mayor potencia. Mientras la luz se propaga, los aliados reciben una reducción del daño, inmunidad / eliminación de penalizadores y una aceleración del tiempo de espera de todas las habilidades. [Escenario] Expulsión: 2595 % del ataque mágico reiteradamente Ilusión: 265 % del ataque mágico reiteradamente

		mágico reiteradamente Ilusión: 72 % del ataque mágico reiteradamente Daño sufrido por los miembros del grupo en el ámbito de la ilusión: -10 % Duración: 10 s	[JcJ] Expulsión: 838 % del ataque mágico reiteradamente Ilusión: 86 % del ataque mágico reiteradamente ¡Te ayudaré, Laby! [Escenario] Expulsión: 2451 % del ataque mágico reiteradamente Ilusión: 251 % del ataque mágico reiteradamente Velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades: +20 % Daño recibido: -20 % Duración: 60 s Duración de la inmunidad / resolución de penalizadores: 8 s [JcJ] Expulsión: 703 % del ataque mágico reiteradamente Ilusión: 72 % del ataque mágico reiteradamente Velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades: +20 % Daño recibido: -10 % Duración: 12 s Duración de la inmunidad / resolución de penalizadores: 8 s
--	--	--	---

Romántica	Labychaparrón	[Escenario] Labychaparrón: 762 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Labychaparrón: 231 % del ataque mágico reiteradamente ¡Te ayudaré, Laby! [Escenario] Labychaparrón: 708 % del ataque mágico reiteradamente Todos los miembros del grupo dentro del alcance regeneran continuamente un 21 % de PV/PM Duración: 5 s [JcJ] Labychaparrón: 191 % del ataque mágico reiteradamente Todos los miembros del grupo dentro del alcance regeneran continuamente un 1 % de PV/PM Duración: 5 s	Se ha optimizado la descripción de la habilidad. Se regeneran PV por segundo en función del poder de combate. [Escenario] Labychaparrón: 762 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Labychaparrón: 231 % del ataque mágico reiteradamente ¡Te ayudaré, Laby! [Escenario] Labychaparrón: 708 % del ataque mágico reiteradamente - Regeneración de PV / PM por segundo: 20 % Regeneración de PV por cada 0,5 s y 100 000 de poder de combate: +0,075 % Duración: 5 s [JcJ] Labychaparrón: 191 % del ataque mágico reiteradamente - Regeneración de PV / PM por segundo: 1 % Regeneración de PV por cada 0,5 s y 100 000 de poder de combate: +0,00375 % Duración: 5 s
-----------	---------------	---	---

Alma radiante	Para siempre	[Escenario] Tiempo de espera de habilidades especiales activas por punto de Hola, Nisha: -10 % Daño a monstruos jefes / jefes medios durante Hola, Laby: +18 % [JcJ] Tiempo de espera de habilidades especiales activas por punto de Hola, Nisha: -5 % Daño a monstruos jefes / jefes medios durante Hola, Laby: +18 %	El aumento de daño a monstruos jefes / jefes medios durante Hola, Laby solo se aplica al propio jugador. [Escenario] Tiempo de espera de habilidades especiales activas por punto de Hola, Nisha: -10 % Daño a monstruos jefes / jefes medios durante Hola, Laby: +18 % [JcJ] Tiempo de espera de habilidades especiales activas por punto de Hola, Nisha: -5 % Daño a monstruos jefes / jefes medios durante Hola, Laby: +18 %
Alma radiante	[Cambio] Sopla el viento	¡Te ayudaré, Laby! Todas las velocidades de aliados en el alcance del viento aumentan por un tiempo. [Escenario] Viento fresco: 724 % del ataque mágico reiteradamente Viento potente: 606 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Viento fresco: 197 % del ataque mágico reiteradamente Viento potente (magia): 166 % reiteradamente ¡Te ayudaré, Laby!	Aumenta tu ataque / ataque mágico. Ha aumentado el daño de todas las habilidades. ¡Te ayudaré, Laby! Todas las velocidades, el ataque / ataque mágico y el daño de todas las habilidades de aliados en el alcance del viento aumentan por un tiempo. [Escenario] Viento fresco: 724 % del ataque mágico reiteradamente Viento potente: 606 % del ataque mágico reiteradamente

		[Escenario] Viento fresco: 684 % del ataque mágico reiteradamente Viento potente: 573 % del ataque mágico reiteradamente - Velocidad de desplazamiento y potencia de salto +20 % Velocidad de ataque: +10 % Duración: 20 s [JcJ] Viento fresco: 181 % del ataque mágico reiteradamente Viento potente: 151 % del ataque mágico reiteradamente - Velocidad de desplazamiento y potencia de salto +20 % Velocidad de ataque: +10 % Duración: 20 s	[JcJ] Viento fresco: 197 % del ataque mágico reiteradamente Viento potente: 166 % del ataque mágico reiteradamente ¡Te ayudaré, Laby! [Escenario] Viento fresco: 684 % del ataque mágico reiteradamente Viento potente: 573 % del ataque mágico reiteradamente - Velocidad de desplazamiento y potencia de salto +20 % Velocidad de ataque: +15 % Ataque / ataque mágico: +12 % Daño de todas las habilidades: +12 % Duración: 60 s [JcJ] Viento fresco: 181 % del ataque mágico reiteradamente Viento potente: 151 % del ataque mágico reiteradamente - Velocidad de desplazamiento y potencia de salto +20 % Velocidad de ataque: +15 % Ataque / ataque mágico: +6 % Daño de todas las habilidades: +6 % Duración: 12 s
--	--	---	---

Alma radiante	[Cambio] Vía Láctea	¡Te ayudaré, Laby! El ataque y la defensa de los enemigos impactados se reducen durante cierto tiempo. [Escenario] Luz estelar: 878 % del ataque mágico reiteradamente Estrella clara: 475 % del ataque mágico Estrella que desaparece: 272 % del ataque mágico [JcJ] Luz estelar: 316 % del ataque mágico reiteradamente Estrella clara: 171 % del ataque mágico Estrella que desaparece: 98 % del ataque mágico ¡Te ayudaré, Laby! [Escenario] Luz estelar: 860 % del ataque mágico reiteradamente Estrella clara: 470 % del ataque mágico Estrella que desaparece: 267 % del ataque mágico Ataque / ataque mágico: -15 % Defensa / defensa mágica: -30 % Duración: 10 s [JcJ] Luz estelar: 311 % del ataque mágico reiteradamente Estrella clara: 170 % del ataque mágico Estrella que desaparece: 96 % del ataque mágico Ataque / ataque mágico: -15 % Defensa / defensa mágica: -	La defensa/defensa mágica ya no se reducen. ¡Te ayudaré, Laby! El ataque / ataque mágico de los enemigos impactados se reducen durante cierto tiempo. [Escenario] Luz estelar: 878 % del ataque mágico reiteradamente Estrella clara: 475 % del ataque mágico Estrella que desaparece: 272 % del ataque mágico [JcJ] Luz estelar: 316 % del ataque mágico reiteradamente Estrella clara: 171 % del ataque mágico Estrella que desaparece: 98 % del ataque mágico ¡Te ayudaré, Laby! [Escenario] Luz estelar: 860 % del ataque mágico reiteradamente Estrella clara: 470 % del ataque mágico Estrella que desaparece: 267 % del ataque mágico Ataque / ataque mágico: -15 % Duración: 60 s
------------------	------------------------	--	---

		15 % Duración: 10 s	[JcJ] Luz estelar: 311 % del ataque mágico reiteradamente Estrella clara: 170 % del ataque mágico Estrella que desaparece: 96 % del ataque mágico Ataque / ataque mágico: -15 % Duración: 12 s
Niña gris	¡Venid, zarcillos espinosos!	[Escenario] Zarcillos espinosos: 396 % del ataque reiteradamente [JcJ] Zarcillos espinosos: 135 % del ataque reiteradamente	[Escenario] Zarcillos espinosos: 416 % del ataque reiteradamente [JcJ] Zarcillos espinosos: 142 % del ataque reiteradamente
Ensoñadora	Espejo escudo	[Escenario] Escudo: 2291 % del ataque Daño recibido: -20 % Ataque: +20 % [JcJ] Escudo: 545 % del ataque Daño recibido: -8 % Ataque: +4 %	[Escenario] Escudo: 2291 % del ataque Daño recibido: -20 % Ataque: +25 % [JcJ] Escudo: 545 % del ataque Daño recibido: -8 % Ataque: +5 %
Ensoñadora	¡Bibby!	Laby se acuerda del monstruo de Sotolóbrego, Bibby. - Nisha, ¿lo recuerdas? Era muy mono y Laby quería acariciarlo, ¡pero por poco no muerde a Laby! - Espíritus del bosque	Con Mordisquear, se reduce la defensa mágica. Laby se acuerda del monstruo de Sotolóbrego, Bibby.

	- Al usar ¿El amigo de Laby?, tu Espíritu del bosque crece y reacciona a su manera. - Al aparecer, mordisquea a los enemigos en las inmediaciones y estos reciben una penalización que reduce su defensa. - Al reaccionar, tu Espíritu del bosque se teletransporta junto a un enemigo cercano y lo muerde. Este recibe la penalización de hemorragia. - Por cada nivel de crecimiento, aumenta el número acumulado de la penalización. ¡Hasta la vista! - Al volver a usarlo, tu Espíritu del bosque se teletransporta hasta el enemigo y explota. (En JcJ la distancia de teletransporte es menor). - Por cada nivel de crecimiento, el daño de la explosión aumenta en un 10 %. [Escenario] Mordisquear: 1055 % del ataque - Defensa: -30 % - Duración: 25 s Mordisco: 729 % del ataque ¡Hasta la vista!: 465 % del ataque x5 [JcJ] Mordisquear: 374 % del ataque - Defensa: -10 % - Duración: 10 s Mordisco: 245 % del ataque	- Nisha, ¿lo recuerdas? Era muy mono y Laby quería acariciarlo, ¡pero por poco no muerde a Laby! - Espíritus del bosque - Al usar ¿El amigo de Laby?, tu Espíritu del bosque crece y reacciona a su manera. - Al aparecer, mordisquea a los enemigos en las inmediaciones y estos reciben una penalización que reduce su defensa / defensa mágica. - Al reaccionar, tu Espíritu del bosque se teletransporta junto a un enemigo cercano y lo muerde. Este recibe la penalización de hemorragia. - Por cada nivel de crecimiento, aumenta el número acumulado de la penalización. ¡Hasta la vista! - Al volver a usarlo, tu Espíritu del bosque se teletransporta hasta el enemigo y explota. (En JcJ la distancia de teletransporte es menor). - Por cada nivel de crecimiento, el daño de la explosión aumenta en un 10 %. [Escenario] Mordisquear: 1055 % del ataque - Defensa / defensa mágica: -
--	---	--

		¡Hasta la vista!: 157 % del ataque x5	10 % - Duración: 25 s Mordisco: 729 % del ataque ¡Hasta la vista!: 465 % del ataque x5 [JcJ] Mordisquear: 374 % del ataque - Defensa / defensa mágica: - 3,3 % - Duración: 10 s Mordisco: 245 % del ataque ¡Hasta la vista!: 157 % del ataque x5
Ensoñadora	Fantasía	[Escenario] Arbusto espinoso: 1555 % del ataque reiteradamente [JcJ] Arbusto espinoso: 561 % del ataque reiteradamente	[Escenario] Arbusto espinoso: 1633 % del ataque reiteradamente [JcJ] Arbusto espinoso: 589 % del ataque reiteradamente
Ensoñadora	Jardín de Laby	[Escenario] Lianas espinosas: 826 % del ataque reiteradamente Florecer: 352 % del ataque repetidamente [JcJ] Lianas espinosas: 149 % del ataque reiteradamente Florecer: 63 % del ataque repetidamente	[Escenario] Lianas espinosas: 857 % del ataque reiteradamente Florecer: 366 % del ataque repetidamente [JcJ] Lianas espinosas: 155 % del ataque reiteradamente Florecer: 66 % del ataque repetidamente

Laberinto de Nisha	Poder de Nisha	El poder de Nisha influye en tus Espíritus del bosque. La invocación de Espíritus del bosque aporta a tus aliados un potenciador y mejora las reacciones de tus Espíritus del bosque en las habilidades ¿El amigo de Laby?. Poko: - Al invocarlo, se activa Poder de Poko. Con él, tus aliados sufren durante un tiempo determinado un 10 % menos de daño por parte de los monstruos jefes. - 2 proyectiles buscadores causan daño repetidamente a los enemigos. Ookiee: - Al invocarlo, se activa Poder de Ookiee. Con él, los ataques de tus aliados aumentan un 20 % durante un tiempo determinado (un 8 % en JcJ). - Aceleración del tiempo de espera aumentada Jimyu: - Al invocarlo, se activa Poder de Jimyu. Con él, aumenta un 30 % la velocidad de tiempo de espera de las habilidades especiales activas de tus aliados en el entorno durante un tiempo determinado. - Mayor daño del ataque giratorio Bibby: - Al invocarlo, se activa Poder de Bibby. Con él, tus aliados regeneran un 12 % de sus PV por segundo (en JcJ, un 1,2 %). - Mayor daño por hemorragia	Con Poder de Ookiee, aumenta el ataque mágico. Poder de Jimyu se aplica solo al propio jugador. El poder de Nisha influye en tus Espíritus del bosque. La invocación de Espíritus del bosque os aporta a ti y a tus aliados un potenciador y mejora las reacciones de tus Espíritus del bosque en las habilidades ¿El amigo de Laby?. Poko: - Al invocarlo, se activa Poder de Poko. Con él, tus aliados sufren durante un tiempo determinado un 10 % menos de daño por parte de los monstruos jefes. - 2 proyectiles buscadores causan daño repetidamente a los enemigos. Ookiee: - Al invocarlo, se activa Poder de Ookiee. Con él, el ataque /ataque mágico de tus aliados aumenta un 20 % durante un tiempo determinado (un 8 % en JcJ). - Aceleración del tiempo de espera aumentada Jimyu: - Al invocarlo, se activa Poder de Jimyu. Con él, aumenta un 30 %
--------------------	----------------	---	--

			la velocidad de tiempo de espera de tus habilidades especiales activas. - Mayor daño del ataque giratorio Bibby: - Al invocarlo, se activa Poder de Bibby. Con él, tus aliados regeneran un 12 % de sus PV por segundo (en JcJ, un 1,2 %). - Mayor daño por hemorragia
Laberinto de Nisha	Ilusia	[Escenario] Daño de habilidades especiales activas: +10 % Duración: 20 s (tiempo de espera: 20 s) [JcJ] Daño de habilidades especiales activas: +3 % Duración: 10 s (tiempo de espera: 20 s)	[Escenario] Daño de habilidad especial activa: +20 % Duración: 30 s (tiempo de espera: 20 s) [JcJ] Daño de habilidades especiales activas: +6 % Duración: 15 s (tiempo de espera: 20 s)
Laberinto de Nisha	[Cambio] Plis, plas: Pesadilla	[Escenario] Pesadilla: 428 % del ataque reiteradamente [JcJ] Pesadilla: 81 % del ataque reiteradamente	[Escenario] Pesadilla: 446 % del ataque reiteradamente [JcJ] Pesadilla: 84 % del ataque reiteradamente

Laberinto de Nisha	[Cambio] Fantasía	[Escenario] Arbusto espinoso: 787 % del ataque reiteradamente [JcJ] Arbusto espinoso: 177 % del ataque reiteradamente	[Escenario] Pesadilla: 826 % del ataque reiteradamente [JcJ] Pesadilla: 186 % del ataque reiteradamente
Gamberra	Silbido y pitido	[Escenario] Pío-pío: 2502 % del ataque mágico ¡Te está bien empleado! Puedes moverte a través de los oponentes. Daño recibido: -80 % Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +100 % Duración: 3 s Tras 5 impactos recibidos, el efecto se elimina. ¡Auu! Daño recibido por ataques mágicos: +20 % Duración: 12 s [JcJ] Pío-pío: 810 % de ataque mágico ¡Te está bien empleado! Puedes moverte a través de los oponentes. Daño recibido: -16 % Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +100 % Duración: 2,1 s	Con ¡Ay! aumentan los daños en ataques. [Escenario] Pío-pío: 2502 % del ataque mágico ¡Te está bien empleado! Puedes moverte a través de los oponentes. Daño recibido: -80 % Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +100 % Duración: 3 s Tras 5 impactos recibidos, el efecto se elimina. ¡Auu! Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +20 % Duración: 12 s [JcJ] Pío-pío: 810 % de ataque mágico

		Tras 5 impactos recibidos, el efecto se elimina. ¡Auu! Daño recibido por ataques mágicos: +10 % Duración: 12 s	¡Te está bien empleado! Puedes moverte a través de los oponentes. Daño recibido: -16 % Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +100 % Duración: 2,1 s Tras 5 impactos recibidos, el efecto se elimina. ¡Auu! Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +10 % Duración: 12 s
--	--	--	---

Noah

Personaje / clase	Nombre de la habilidad	Antes de la corrección	Después de la corrección
Sombra silenciosa	Frenarrecuerdos	Nv.4 [Escenario] Ataque: +15 % Daño de habilidades activadas con Oscuridad profunda: +15 % [JcJ] Ataque: +6 % Daño de habilidades activadas con Oscuridad profunda: +7,5 %	Nv.4 [Escenario] Ataque: +15 % Daño de habilidades activadas con Oscuridad profunda: +20 % [JcJ] Ataque: +6 % Daño de habilidades activadas con Oscuridad profunda: +10 %

Sombra silenciosa	Espejismo	Ejecutas movimientos rápidos y silenciosos, increíbles, similares a un espejismo. La defensa de los objetivos impactados se reduce durante un tiempo. Cuando vuelves a pulsar la tecla de habilidad, saltas hacia delante y pones en jaque al adversario. [Escenario] Espejismo: 485 % del ataque reiteradamente Defensa en caso de impacto de Ilusión: -10 % Duración: 10 s Distracción: 77 % del ataque reiteradamente [JcJ] Espejismo: 184 % del ataque reiteradamente Defensa en caso de impacto de Ilusión: -10 % Duración: 10 s Distracción: 29 % del ataque reiteradamente	Disminuye la defensa mágica. Ejecutas movimientos rápidos y silenciosos, tan intangibles como un espejismo. La defensa / defensa mágica de los objetivos impactados se reduce durante un tiempo. Cuando vuelves a pulsar la tecla de habilidad, saltas hacia delante y pones en jaque al adversario. [Escenario] Espejismo: 485 % del ataque reiteradamente Defensa / defensa mágica en caso de impacto de Ilusión: -7 % Duración: 10 s Distracción: 77 % del ataque reiteradamente [JcJ] Espejismo: 184 % del ataque reiteradamente Defensa / defensa mágica en caso de impacto de Ilusión: -7 % Duración: 10 s Distracción: 29 % del ataque reiteradamente
Sombra silenciosa	Noche blanca	[Escenario] Noche blanca Daño contra jefes medios y jefes al activarse: +10 %	[Escenario] Noche blanca Daño contra jefes medios y jefes al activarse: +8 %

		Señor de las sombras Ataque: +15 % Velocidad de ataque: +10 % Alcance de habilidades con Oscuridad profunda: +10 % Ignorar defensa de impactos de sombra con Oscuridad profunda: 50 % Duración: 30 s [JcJ] Noche blanca Daño contra jefes medios y jefes al activarse: +10 % Señor de las sombras Ataque: +12,5 % Velocidad de ataque: +10 % Alcance de habilidades con Oscuridad profunda: +10 % Ignorar defensa de impactos de sombra con Oscuridad profunda: 25 % Duración: 30 s	Señor de las sombras Ataque: +15 % Velocidad de ataque: +10 % Alcance de habilidades con Oscuridad profunda: +10 % Ignorar defensa de impactos de sombra con Oscuridad profunda: 50 % Duración: 30 s [JcJ] Noche blanca Daño contra jefes medios y jefes al activarse: +8 % Señor de las sombras Ataque: +12,5 % Velocidad de ataque: +10 % Alcance de habilidades con Oscuridad profunda: +10 % Ignorar defensa de impactos de sombra con Oscuridad profunda: 25 % Duración: 30 s
Liberator	Ocaso lunar	Punto de obsidiana durante el potenciador de poder: +2 [Escenario] Posibilidad de que los impactos de combo deje un símbolo: 50 % Herida sombría: 1519 % del ataque Daño sufrido por impacto crítico: +6 % (acumulable un máx. de 3 veces) Duración: 15 s [JcJ] Posibilidad de que los impactos de combo deje un símbolo: 50 % Herida sombría: 151 % del ataque Daño sufrido por impacto crítico: +3 % (acumulable un máx. de 3	Punto de obsidiana durante el potenciador de poder: +2 [Escenario] Posibilidad de que los impactos de combo deje un símbolo: 50 % Herida sombría: 1519 % del ataque Daño sufrido por impacto crítico: +4 % (acumulable un máx. de 3 veces) Duración: 15 s [JcJ] Posibilidad de que los impactos de combo deje un símbolo: 50 % Herida sombría: 151 % del ataque Daño sufrido por impacto crítico: +2 % (acumulable un máx. de 3

		veces) Duración: 15 s	veces) Duración: 15 s
Liberator	Nuevo comienzo	[Escenario] Resolución de penalizador en potenciador de poder de luna nueva: +1 Posibilidad de resolución de todos los penalizadores en potenciador de poder de luna nueva: 5 % Tiempo de espera de las habilidades especiales activas durante el potenciador de poder de luna nueva: -20 % Cuando se utiliza esta habilidad con Oscuridad profunda, aumenta en un 30 % la velocidad de tiempo de espera de habilidades especiales activas. Tiempo de espera: -5 s Todos los daños cuando se utilizan habilidades con [Oscuridad profunda]: +8 % (acumulable un máx. de 2 veces) Todos los daños aumentan durante 10 s. [JcJ] Resolución de penalizador en potenciador de poder de luna nueva: +1 Posibilidad de resolución de todos los penalizadores en potenciador de poder de luna nueva: 5 % Tiempo de espera de las habilidades especiales activas durante el potenciador de poder de luna nueva: -20 % Cuando se utiliza esta habilidad con Oscuridad profunda, aumenta en un 30 % la velocidad de tiempo de espera de habilidades	[Escenario] Resolución de penalizador en potenciador de poder de luna nueva: +1 Posibilidad de resolución de todos los penalizadores en potenciador de poder de luna nueva: 5 % Tiempo de espera de las habilidades especiales activas durante el potenciador de poder de luna nueva: -25 % Cuando se utiliza esta habilidad con Oscuridad profunda, aumenta en un 30 % la velocidad de tiempo de espera de habilidades especiales activas. Tiempo de espera: -5 s Todos los daños cuando se utilizan habilidades con [Oscuridad profunda]: +8 % (acumulable un máx. de 2 veces) Todos los daños aumentan durante 10 s. [JcJ] Resolución de penalizador en potenciador de poder de luna nueva: +1 Posibilidad de resolución de todos los penalizadores en potenciador de poder de luna nueva: 5 % Tiempo de espera de las habilidades especiales activas durante el potenciador de poder de luna nueva: -20 % Cuando se utiliza esta habilidad con Oscuridad profunda, aumenta en un 30 % la velocidad de tiempo de espera de habilidades especiales activas. Tiempo de espera: -5 s

		especiales activas. Tiempo de espera: -5 s Todos los daños cuando se utilizan habilidades con [Oscuridad profunda]: +4 % (acumulable un máx. de 2 veces) Todos los daños aumentan durante 10 s.	Todos los daños cuando se utilizan habilidades con [Oscuridad profunda]: +4 % (acumulable un máx. de 2 veces) Todos los daños aumentan durante 10 s.
Destinator	Interpretación de las estrellas	Nv.4 La fase lunar se detiene en la media luna. Aprendes astrología y la forma en que se representan los signos del zodiaco en las cartas. A partir de ahora puedes utilizar el sistema cíclico y la carta de Acuario. Ciclo Si pulsas la tecla especial y una tecla de flecha, se activa la capacidad de una carta. La activación de la carta de Acuario crea símbolos de Acuario cuando impactas en tus enemigos con habilidades de horóscopo. Cada vez que recibas un símbolo de Acuario, se refuerza tu ataque mágico. Cambia el daño de todas las habilidades de ataque por ataque mágico.	Aumenta el ataque mágico al obtener símbolos de Acuario. Nv.4 La fase lunar se detiene en la media luna. Aprendes astrología y la forma en que se representan los signos del zodiaco en las cartas. A partir de ahora puedes utilizar el sistema cíclico y la carta de Acuario. Ciclo Si pulsas la tecla especial y una tecla de flecha, se activa la capacidad de una carta. La activación de la carta de

		[Escenario] Ataque mágico al recibir símbolos de Acuario: +1 % (máx. +10 %) Duración: 15 s Después se eliminan 3 acumulaciones.	Acuario crea símbolos de Acuario cuando impactas en tus enemigos con habilidades de horóscopo. Cada vez que recibas un símbolo de Acuario, se refuerza tu ataque / ataque mágico.
		[JcJ] Ataque mágico al recibir símbolos de Acuario: +0,5 % (máx. +5 %) Duración: 15 s Después se eliminan 3 acumulaciones.	Cambia el daño de todas las habilidades de ataque por ataque mágico.
		[Escenario] Ataque / ataque mágico por símbolo de Acuario: +1 % (máx. +7 %) Duración: 15 s Después se eliminan 3 acumulaciones.	
		[JcJ] Ataque / ataque mágico por símbolo de Acuario: +0,5 % (máx. +3,5 %) Duración: 15 s Una vez transcurrida la duración, se elimina 3 de los potenciadores apilados.	

Destinator	Horóscopo de Radix	Vigilas el curso de los signos del zodiaco y consigues controlar el destino de tu oponente. Tus aliados reciben de forma aleatoria y durante 40 s el efecto Destino o Karma. Además, puede activarse un efecto misterioso. [Escenario] Destino Recibes un potenciador de poder durante 15 s La velocidad del tiempo de espera de habilidades especiales activas de tu personaje y tus aliados aumenta en un 10 %. Karma Tu cuerpo se reduce en un 15 %. Aumento de la regeneración de PM de +5 % por s para ti y tus aliados Los dos efectos no son acumulables. [JcJ] Destino Recibes un potenciador de poder durante 15 s La velocidad del tiempo de espera de habilidades especiales activas de tu personaje y tus aliados aumenta en un 10 %. Karma Tu cuerpo se reduce en un 15 %. Aumento de la regeneración de PM de +0,25 % por s para ti y tus aliados Los dos efectos no son acumulables.	Los efectos de todas las habilidades se aplican solo al propio jugador. Vigilas el curso de los signos del zodiaco y consigues controlar el destino de tu oponente. Recibes durante 40 s de forma adicional el efecto Destino o Karma. Además, puede activarse un efecto misterioso. [Escenario] Destino Activación forzosa del potenciador de poder durante 15 s. Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +10 % Karma Te hace un 15 % más pequeño Regeneración de PM por s: 5 % Los dos efectos no son acumulables. [JcJ] Destino Activación forzosa del potenciador de poder durante 15 s. Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +10 %
------------	--------------------	--	--

			Karma Te hace un 15 % más pequeño Regeneración de PM por s: 0,25 % Los dos efectos no son acumulables.
Astrocaster	Universo	Nv.4 [Escenario] Daño de habilidades de horóscopo: +12 % Acumulaciones máx. por símbolos de Acuario: 10 -> 20 [JcJ] Daño de habilidades de horóscopo: +4,8 % Acumulaciones máx. por símbolos de Acuario: 10 -> 20	Nv.4 [Escenario] Daño de habilidades de horóscopo: +24 % Acumulaciones máx. por símbolos de Acuario: 7 -> 10 [JcJ] Daño de habilidades de horóscopo: +9,6 % Acumulaciones máx. por símbolos de Acuario: 7 -> 10

Astrocaster	Hora stellae	[Escenario] Columna del destino: 6146 % del ataque mágico Acumulación de luz Daño total de tus aliados: +12 % Duración: 10 s	Los recursos especiales, en lugar de consumirse por completo, ahora se regeneran durante el efecto.
		Pausa lunar La columna del destino inflige daño múltiple sobre los oponentes e ignora el 100 % de la defensa y la defensiva. Duración: 1 s	[Escenario] Columna del destino: 7.682 % del ataque mágico
		Juicio Tus aliados no consumen recursos especiales. EN / bala de cañón / energía espectral / punto de transducción / punto de combinación / punto de poder / punto de sensibilidad / gema Duración: 8 s	Acumulación de luz Daño total de tus aliados: +8 % Duración: 10 s
		[JcJ] Columna del destino: 1665 % del ataque mágico Acumulación de luz Daño total de tus aliados: +6 % Duración: 10 s	Pausa lunar La columna del destino inflige daño múltiple sobre los oponentes e ignora el 100 % de la defensa y la defensiva. Duración: 1 s
		Juicio Tus aliados regeneran recursos especiales durante un tiempo determinado EN / bala de cañón / energía espectral / punto de transducción / punto de combinación / punto de poder / punto de sensibilidad / gema Regeneración de recursos especiales por s.: +20 % Duración: 8 s	Juicio Tus aliados regeneran recursos especiales durante un tiempo determinado
		Pausa lunar La columna del destino inflige daño múltiple sobre los oponentes e ignora el 10 % de la defensa y la defensiva. Duración: 1 s	[JcJ] Columna del destino: 2.081 % del ataque mágico
		Juicio Tus aliados no consumen recursos especiales.	Acumulación de luz Daño total de tus aliados:

		EN / bala de cañón / energía espectral / punto de transducción / punto de combinación / punto de poder / punto de sensibilidad / gema Duración: 2 s	+4 % Duración: 10 s Pausa lunar La columna del destino inflige daño múltiple sobre los oponentes e ignora el 10 % de la defensa y la defensiva. Duración: 1 s Juicio Tus aliados regeneran recursos especiales durante un tiempo determinado EN / bala de cañón / energía espectral / punto de transducción / punto de combinación / punto de poder / punto de sensibilidad / gema Regeneración de recursos especiales por s.: +20 % Duración: 2 s
Astrocaster	Nebulosa	[Escenario] Nebulosa violeta: defensa mágica -15 % Nebulosa violeta: 1887 % del ataque mágico Duración de la penalización: 10 s Nebulosa amarilla: tus aliados dentro del campo reciben un +8 % de regeneración de PV por segundo. Nebulosa violeta: 516 % del ataque mágico reiteradamente Nebulosa azul: daño sufrido por impacto crítico -10 % Nebulosa azul: 1636 % del ataque	La Nebulosa violeta reduce la defensa. [Escenario] Nebulosa violeta: defensa / defensa mágica -15 % Nebulosa violeta: 1887 % del ataque mágico Duración de la penalización: 10 s Nebulosa amarilla: tus aliados dentro del campo reciben un +9,6 % de regeneración de PV por segundo.

		mágico Duración de la penalización: 10 s [JcJ] Nebulosa violeta: defensa mágica -15 % Nebulosa violeta: 718 % del ataque mágico +5 s a la duración de la penalización Nebulosa amarilla: tus aliados dentro del campo reciben un +0,8 % de regeneración de PV por segundo. Nebulosa violeta: 196 % del ataque mágico reiteradamente Nebulosa azul: daño sufrido por impacto crítico -10 % Nebulosa azul: 623 % del ataque mágico +5 s a la duración de la penalización	Nebulosa violeta: 516 % del ataque mágico reiteradamente Nebulosa azul: daño sufrido por impacto crítico +4 % Nebulosa azul: 1636 % del ataque mágico Duración de la penalización: 10 s [JcJ] Nebulosa violeta: defensa / defensa mágica -7,5 % Nebulosa violeta: 718 % del ataque mágico Duración de la penalización: 5 s Nebulosa amarilla: tus aliados dentro del campo reciben un +0,96 % de regeneración de PV por segundo. Nebulosa violeta: 196 % del ataque mágico reiteradamente Nebulosa azul: daño sufrido por impacto crítico +2 % Nebulosa azul: 623 % del ataque mágico Duración de la penalización: 5 s
Astrocaster	[Fuerte] Nebulosa	Refuerza: - Efecto de las nebulosas: +20 %	Refuerza: - Tiempo de espera: -3 s
Astrocaster	Universo observable	[Escenario] Carta de Acuario: impacto crítico/veneración: +20 % Carta de Escorpio: +12 % de daño contra jefes Carta de Leo: -12 % de daño recibido [JcJ] Carta de Acuario: impacto	[Escenario] Carta de Acuario: impacto crítico/veneración: +20 % Carta de Escorpio: +20 % de daño contra jefes Carta de Leo: -12 % de daño recibido [JcJ] Carta de Acuario: impacto crítico/veneración: +20 %

		crítico/veneración: +20 % Carta de Escorpio: +12 % de daño contra jefes Carta de Leo: -12 % de daño recibido	Carta de Escorpio: +20 % de daño contra jefes Carta de Leo: -12 % de daño recibido
Celestia	Navegador celestial	La verdad eterna te espera y quieres desvelarla. A partir de ahora puedes utilizar la carta de Géminis. La activación de la carta de Géminis crea símbolos de Géminis cuando impactas en tus enemigos con habilidades de horóscopo. El símbolo de Géminis reduce durante un breve tiempo los daños recibidos en un 80 % y acorta el tiempo de espera de las habilidades especiales activas. (Los daños relativos a un porcentaje de tus PV máximos no se pueden reducir). [Escenario] Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -0,5 s [JcJ] Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -0,5 s	La reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas se aplica solo al jugador. La verdad eterna te espera y quieres desvelarla. A partir de ahora puedes utilizar la carta de géminis. La activación de la carta de Géminis crea símbolos de Géminis cuando impactas en tus enemigos con habilidades de horóscopo. El símbolo de Géminis reduce durante un breve tiempo los daños recibidos en un 80 % y acorta el tiempo de espera de las habilidades especiales activas. (Los daños relativos a un porcentaje de tus PV máximos no se pueden reducir). [Escenario] Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -1 s [JcJ]

			Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -0,5 s
Celestia	[Cambio] Nebulosa	[Escenario] Nebulosa violeta: defensa mágica -18 % Nebulosa violeta: 1905 % del ataque mágico Duración de la penalización: 10 s Nebulosa amarilla: tus aliados dentro del campo reciben un +9,6 % de regeneración de PV por segundo. Nebulosa violeta: 521 % del ataque mágico reiteradamente Nebulosa azul: daño sufrido por impacto crítico +12 % Nebulosa azul: 1651 % del ataque mágico Duración de la penalización: 10 s [JcJ] Nebulosa violeta: defensa mágica -18 % Nebulosa violeta: 725 % del ataque mágico +5 s a la duración de la penalización Nebulosa amarilla: tus aliados	Se modifica el tiempo de espera. 15 s -> 12 s La Nebulosa violeta reduce la defensa. [Escenario] Nebulosa violeta: defensa / defensa mágica -15 % Nebulosa violeta: 1905 % del ataque mágico Duración de la penalización: 10 s Nebulosa amarilla: tus aliados dentro del campo reciben un +9,6 % de regeneración de PV por segundo. Nebulosa violeta: 521 % del ataque mágico reiteradamente Nebulosa azul: daño sufrido por impacto crítico +4 % Nebulosa azul: 1651 % del ataque

		dentro del campo reciben un +0,96 % de regeneración de PV por segundo. Nebulosa violeta: 197 % del ataque mágico reiteradamente Nebulosa azul: daño sufrido por impacto crítico +12 % Nebulosa azul: 629 % del ataque mágico +5 s a la duración de la penalización	mágico Duración de la penalización: 10 s [JcJ] Nebulosa violeta: defensa / defensa mágica -7,5 % Nebulosa violeta: 725 % del ataque mágico Duración de la penalización: 5 s Nebulosa amarilla: tus aliados dentro del campo reciben un +0,96 % de regeneración de PV por segundo. Nebulosa violeta: 197 % del ataque mágico reiteradamente Nebulosa azul: daño sufrido por impacto crítico +2 % Nebulosa azul: 629 % del ataque mágico Duración de la penalización: 5 s
Celestia	[Cambio] Luna negra: Cuásar	[Horóscopo] Se invoca a Cuásar, la estrella más brillante. Cada vez que Cuásar impacta en un enemigo, se hace más grande y sus daños aumentan. [Escenario] Cuásar: 583 % del ataque mágico reiteradamente Daño: +2 % (máximo de +20 %) Alcance: +6 % (máx. 60 %) [JcJ] Cuásar: 104 % del ataque mágico reiteradamente Daño: +1 % (máximo de +10 %) Alcance: +3 % (máx. 30 %)	En los impactos se ignora la defensa. [Horóscopo] Se invoca a Cuásar, la estrella más brillante. Cada vez que Cuásar impacta en un enemigo, se hace más grande y sus daños aumentan, ignorando parte de la defensa enemiga. [Escenario] Cuásar: 583 % del ataque mágico reiteradamente Ignorar defensa: 40 %

			Daño: +3 % (máximo de +30 %) Alcance: +6 % (máx. 60 %) [JcJ] Cuásar: 104 % del ataque mágico reiteradamente Ignorar defensa: 10 % Daño: +1,5 % (máximo de +15 %) Alcance: +3 % (máx. 30 %)
Celestia	[Cambio] Gigante roja	[Escenario] Fragmentos: 401 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Fragmentos: 144 % del ataque mágico reiteradamente	[Escenario] Fragmentos: 446 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Fragmentos: 161 % del ataque mágico reiteradamente

Luna de la inquietud	Juicio	La clara luz de luna resplandece sobre el Vestigio de la penitencia. Los enemigos sobre los que impacte la luz de luna reciben la maldición de la Confesión. Aumentan los daños de algunas habilidades de los aliados cuando entran en contacto con la luz. Confesión El Vestigio de la penitencia emite su sentencia sobre los enemigos. Bendición lunar Durante el potenciador de poder, se refuerza un efecto de habilidad en función de la forma de la luna. [Escenario] Juicio: 1669 % del ataque Luz de la confesión: 758 % del ataque reiteradamente Daño de habilidades de trascendencia: +10 % Duración: 15 s Bendición lunar - Luna llena Daño de habilidades de trascendencia y de fuerza: +10 % Bendición lunar - Media	El daño aumentado de habilidades de fuerza y de trascendencia se cambia por aumento de daño de todas las habilidades. Se ha eliminado Bendición lunar. La clara luz de luna resplandece sobre el Vestigio de la penitencia. Los enemigos sobre los que impacte la luz de luna reciben la maldición de la Confesión. Aumentan los daños de algunas habilidades de los aliados que entran en contacto con la luz. Confesión El Vestigio de la penitencia emite su sentencia sobre los enemigos. [Escenario] Juicio: 1669 % del ataque Luz de la confesión: 758 % del ataque reiteradamente Daño de todas las habilidades: +12 % Duración: 60 s [JcJ] Juicio: 564 % del ataque Luz de la confesión: 256 % del ataque reiteradamente Daño de todas las habilidades: +6 % Duración: 12 s
----------------------	--------	--	---

		luna Duración: 20 s [JcJ] Juicio: 564 % del ataque Luz de la confesión: 256 % del ataque reiteradamente Daño de habilidades de trascendencia +7,5 % Duración: 15 s Bendición lunar - Luna llena Daño de habilidades de trascendencia y de fuerza: +7,5 % Bendición lunar - Media luna Duración: 20 s	
--	--	---	--

Luna de la inquietud	Esquirla lunar	Invocas una piedra lunar mediante el Vestigio de la penitencia. La inmensa piedra lunar cae al suelo. Al caer, la piedra lunar reduce todas las defensas de los enemigos en los que impacta. Los fragmentos del suelo infligen daños adicionales en los enemigos. Confesión El Vestigio de la penitencia emite su sentencia sobre los enemigos. Bendición lunar Durante el potenciador de poder, se refuerza un efecto de habilidad en función de la forma de la luna. [Escenario] Impacto: 1267 % del ataque x3 Esquirla: 500 % del ataque reiteradamente Defensa / defensa mágica: - 15 % Duración: 15 s Bendición lunar - Luna nueva Defensa / defensa mágica: - 20 % Bendición lunar - Media luna	Se ha eliminado Bendición lunar. Se han reducido todas las resistencias Invocas una piedra lunar mediante el Vestigio de la penitencia. La inmensa piedra lunar cae al suelo. Al caer, la piedra lunar reduce todas las defensas / defensas mágicas de los enemigos en los que impacta. Los fragmentos del suelo infligen daños adicionales en los enemigos. Confesión El Vestigio de la penitencia emite su sentencia sobre los enemigos. [Escenario] Impacto: 1267 % del ataque x3 Esquirla: 500 % del ataque reiteradamente Defensa / defensa mágica: - 15 % Todas las resistencias: -150 Duración: 60 s [JcJ] Impacto: 482 % del ataque x3 Esquirla: 190 % del ataque reiteradamente Defensa / defensa mágica: - 7,5 %
----------------------	----------------	---	---

		Duración: 20 s [JcJ] Impacto: 482 % del ataque x3 Esquirra: 190 % del ataque reiteradamente Defensa / defensa mágica: - 15 % Duración: 15 s Bendición lunar - Luna nueva Defensa / defensa mágica: - 20 % Bendición lunar - Media luna Duración: 20 s	Todas las resistencias: -75 Duración: 12 s
Peregrino lunar	Mar pacífico	Nv.4 [Escenario] Durante el potenciador de poder de Luna llena: coste de PM de habilidades especiales activas: - 10 % Durante el potenciador de poder de Luna llena: tiempo de espera de habilidades de #C00FF6Bendición lunar#CX: - 20 % [JcJ] Durante el potenciador de poder de Luna llena: coste de PM de habilidades especiales activas: - 4 % Durante el potenciador de poder	Se ha modificado el objetivo de la reducción del tiempo de espera de la habilidad. Nv.4 [Escenario] Durante el potenciador de poder de Luna llena: coste de PM de habilidades especiales activas: -10 % Durante el potenciador de poder de Luna llena: tiempo de espera de todas las habilidades -20 % [JcJ] Durante el potenciador de poder de Luna llena: coste de PM de habilidades especiales activas: -4 %

		de Luna llena: tiempo de espera de habilidades de #C00FFF6Bendición lunar#CX: - 8 %	Durante el potenciador de poder de Luna llena: tiempo de espera de todas las habilidades -8 %
Peregrino lunar	Marea	Surge una leve ola. El poder de la luna se amplifica en función del número de enemigos que se lleve la ola; como resultado, la ola se convierte en una marejada gigante. Se reducen todas las resistencias de los enemigos impactados. (También se puede usar durante el salto). Confesión El Vestigio de la penitencia emite su sentencia sobre los enemigos. Bendición lunar Durante el potenciador de poder, se refuerza un efecto de habilidad en función de la forma de la luna. [Escenario] Olas suaves: 240 % del ataque reiteradamente	Se ha eliminado Bendición lunar. Se ha eliminado la reducción de todas las resistencias. Surge una leve ola. El poder de la luna se amplifica en función del número de enemigos que se lleve la ola; como resultado, la ola se convierte en una marejada gigante. (También se puede usar durante el salto). Confesión El Vestigio de la penitencia emite su sentencia sobre los enemigos. [Escenario] Olas suaves: 240 % del ataque reiteradamente Marejada gigante: 418 % del ataque reiteradamente Los daños y el tamaño de Marejada gigante dependen

		Marejada gigante: 418 % del ataque reiteradamente Los daños y el tamaño de Marejada gigante dependen del número de enemigos sobre los que impacten las Olas suaves: +10 % (máx. 50 %) Todas las resistencias: -75 Duración: 15 s Bendición lunar - Luna nueva Todas las resistencias: -150 Bendición lunar - Media luna Duración: 20 s [JcJ] Olas suaves: 87 % del ataque reiteradamente Marejada gigante: 150 % del ataque reiteradamente Los daños y el tamaño de Marejada gigante dependen del número de enemigos sobre los que impacten las Olas suaves: +10 % (máx. 50 %) Todas las resistencias: -75 Duración: 15 s Bendición lunar - Luna nueva Todas las resistencias: -150 Bendición lunar - Media luna Duración: 20 s	del número de enemigos sobre los que impacten las Olas suaves: +10 % (máx. 50 %) [JcJ] Olas suaves: 87 % del ataque reiteradamente Marejada gigante: 150 % del ataque reiteradamente Los daños y el tamaño de Marejada gigante dependen del número de enemigos sobre los que impacten las Olas suaves: +10 % (máx. 50 %)
--	--	---	---

Peregrino lunar	Llamada lunar	La Ballena lunar sigue la Llamada lunar y la invocas para proteger a tus aliados. La Ballena lunar reduce los daños recibidos por aliados dentro de su alcance y aumenta la velocidad de ataque de los aliados dentro de su alcance. [Escenario] Luna protectora: 608 % del ataque reiteradamente Daño recibido: -10 % Duración del campo con reducción de daño sufrido: 10 s Velocidad de ataque: +15 % Duración: 15 s Bendición lunar - Luna llena Daño recibido: -20 % [JcJ] Luna protectora: 184 % del ataque reiteradamente Daño recibido: -5 % daños recibidos Duración del campo: 10 s Velocidad de ataque: +7,5 % Duración: 10 s Bendición lunar - Luna llena Daño recibido: -10 %	La reducción del daño recibido ya no se aplica dentro de un área determinada, sino durante un tiempo fijo. Se ha añadido inmunidad y eliminación del penalizador. La Ballena lunar sigue la Llamada lunar y la invocas para proteger a tus aliados. A medida que crece la Luna protectora, la Ballena lunar reduce el daño que sufren los aliados, aumenta su velocidad de ataque y elimina sus penalizadores o los hace inmunes a ellos. [Escenario] Luna protectora: 608 % del ataque reiteradamente - Daño recibido: -20 % - Velocidad de ataque: +15 % - Duración: 60 s Duración de la inmunidad / resolución de penalizadores: 8 s Bendición lunar - Luna llena Alcance de protección lunar: +20 % [JcJ] Luna protectora: 184 % del ataque reiteradamente Daño recibido: -10 % - Velocidad de ataque: +15 %
-----------------	---------------	--	--

			- Duración: 12 s Duración de la inmunidad / resolución de penalizadores: 8 s Bendición lunar - Luna llena Alcance de protección lunar: +20 %
--	--	--	--

Peregrino lunar	Enana blanca	Poco antes de que la estrella muera, su energía se reúne para explotar hacia delante en un rayo final. Al utilizar la habilidad, se acelera el tiempo de espera de la habilidad especial activa de quien la utiliza durante un tiempo determinado. Se eliminan los penalizadores de los aliados sobre los que impacte el rayo. (También se puede usar durante el salto). Confesión El Vestigio de la penitencia emite su sentencia sobre los enemigos. Bendición lunar Durante el potenciador de poder, se refuerza un efecto de habilidad en función de la forma de la luna. [Escenario] Luz explosiva: 219 % del ataque repetidamente Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +20 % Duración: 3 s	Ya no se eliminan los penalizadores de los aliados. Se acelera la velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades de aliados. Poco antes de que la estrella muera, su energía se reúne para explotar hacia delante en un rayo final. Al utilizar la habilidad, se acelera el tiempo de espera todas las habilidades de tus aliados. (También se puede usar durante el salto). Confesión El Vestigio de la penitencia emite su sentencia sobre los enemigos. Bendición lunar Durante el potenciador de poder, se refuerza un efecto de habilidad en función de la forma de la luna. [Escenario] Luz explosiva: 219 % del ataque repetidamente Velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades: +20 % Duración: 60 s Bendición lunar - Luna llena Velocidad del tiempo de espera de tus propias
-----------------	--------------	---	---

		Bendición lunar - Luna llena Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +30 % Bendición lunar - Media luna Duración: 5 s [JcJ] Luz explosiva: 74 % del ataque repetidamente Velocidad de tiempo de espera de especial activa: 10 % Duración: 3 s Bendición lunar - Luna llena Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +20 % Bendición lunar - Media luna Duración: 5 s	habilidades: +30 % Duración: 60 s [JcJ] Luz explosiva: 74 % del ataque repetidamente Velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades: +20 % Duración: 12 s Bendición lunar - Luna llena Velocidad del tiempo de espera de tus propias habilidades: +30 % Duración: 12 s
--	--	---	--

Peregrino lunar	Destrucción	Invocas fragmentos lunares con el Vestigio de la penitencia. Los enemigos sobre los que impacten los fragmentos y la luz de luna sufren durante un tiempo determinado más daños. A continuación, los fragmentos se precipitan hacia abajo y aniquilan al enemigo. Bendición lunar Durante el potenciador de poder, se refuerza un efecto de habilidad en función de la forma de la luna. [Escenario] Fragmento lunar: 488 % del ataque reiteradamente Brillo lunar: 1107 % del ataque Fragmentos precipitados: 835 % del ataque Daño recibido: +10 % Duración: 10 s Bendición lunar - Luna nueva Daño recibido: +14 % Bendición lunar - Media luna Duración: 20 s [JcJ]	Se ha eliminado Bendición lunar. El daño recibido ya no aumenta. Se ha adaptado el momento de cancelar la habilidad. Invocas fragmentos lunares mediante el Vestigio de la penitencia. A continuación, los fragmentos se precipitan hacia abajo y aniquilan al enemigo. [Escenario] Fragmento lunar: 488 % del ataque reiteradamente Brillo lunar: 1107 % del ataque Fragmentos precipitados: 835 % del ataque [JcJ] Fragmento lunar: 140 % del ataque reiteradamente Brillo lunar: 317 % del ataque Fragmentos precipitados: 239 % del ataque
-----------------	-------------	--	--

		Fragmento lunar: 140 % del ataque reiteradamente Brillo lunar: 317 % del ataque Fragmentos precipitados: 239 % del ataque Daño recibido de enemigos impactados: +5 % Duración: 10 s Bendición lunar - Luna nueva Daño recibido: +7 % Bendición lunar - Media luna Duración: 20 s	
--	--	--	--

Peregrino lunar	Nova lunar	El poder de la luna te protege. Parte de los PV y PM de los aliados dentro del alcance de la luna se restauran inmediatamente. Reciben durante cierto tiempo el potenciador Nova lunar, que regenera además PV y PM. (acumulable un máximo de 2 veces) Calma El Vestigio de la calma te protege. Bendición lunar Durante el potenciador de poder, se refuerza un efecto de habilidad en función de la forma de la luna. [Escenario] Luna del génesis: 1404 % del ataque reiteradamente Restaura inmediatamente los PV/PM de los aliados: 20 % Nova lunar Regeneración de PV/PM por s: +11 % Absorción de PV al impactar con combos o habilidades activas: 1 % Duración: 4 s	Se ha adaptado la regeneración de PV/PM. Se ha eliminado la absorción de PV al impactar con combos o habilidades activas. Se ha eliminado Bendición lunar. Se regeneran PV por segundo en función del poder de combate. El poder de la luna te protege. Regenera parte de los PV y PM de los aliados dentro del alcance de la luna. Calma El Vestigio de la calma te protege. [Escenario] Luna del génesis: 1404 % del ataque reiteradamente Nova lunar - Regeneración de PV / PM por segundo: 20 % Regeneración de PV por cada 0,5 s y 100 000 de poder de combate: +0,075 % Duración: 5 s [JcJ] Luna del génesis: 450 % del ataque reiteradamente Nova lunar - Regeneración de PV / PM
-----------------	------------	--	--

	Bendición lunar - Luna llena Restaura inmediatamente los PV/PM de los aliados: 30 % Bendición lunar - Media luna Duración de Nova lunar: 6 s [JC] Luna del génesis: 450 % del ataque reiteradamente Restaura inmediatamente los PV/PM de los aliados: 2 % Nova lunar Regeneración de PV/PM por s: +1,1 % Absorción de PV al impactar con combos o habilidades activas: 0,5 % Duración: 4 s Bendición lunar - Luna llena Restaura inmediatamente los PV/PM de los aliados: 3 % Bendición lunar - Media luna Duración de Nova lunar: 6 s	por segundo: 1 % Regeneración de PV por cada 0,5 s y 100 000 de poder de combate: +0,00375 % Duración: 5 s
--	---	---

Nyx Pieta	[Cambio] Marea	Surge una leve ola. El poder de la luna se amplifica en función del número de enemigos que se lleve la ola; como resultado, la ola se convierte en una marejada gigante. Se reducen todas las resistencias de los enemigos impactados. (También se puede usar durante el salto). Confesión El Vestigio de la penitencia emite su sentencia sobre los enemigos. Bendición lunar Durante el potenciador de poder, se refuerza un efecto de habilidad en función de la forma de la luna. [Escenario] Olas suaves: 240 % del ataque reiteradamente Marejada gigante: 587 % del ataque reiteradamente Los daños y el tamaño de Marejada gigante dependen del número de enemigos sobre los que impacten las Olas suaves: +10 % (máx. 50 %)	Se ha eliminado Bendición lunar. Se ha eliminado la reducción de todas las resistencias. Surge una leve ola. El poder de la luna se amplifica en función del número de enemigos que se lleve la ola; como resultado, la ola se convierte en una marejada gigante. (También se puede usar durante el salto). Confesión El Vestigio de la penitencia emite su sentencia sobre los enemigos. [Escenario] Olas suaves: 240 % del ataque reiteradamente Marejada gigante: 587 % del ataque reiteradamente Los daños y el tamaño de Marejada gigante dependen del número de enemigos sobre los que impacten las Olas suaves: +10 % (máx. 50 %) [JcJ] Olas suaves: 87 % del ataque reiteradamente
-----------	----------------	--	---

		Todas las resistencias: -75 Duración: 15 s Bendición lunar - Luna nueva Todas las resistencias: -150 Bendición lunar - Media luna Duración: 20 s [JcJ] Olas suaves: 87 % del ataque reiteradamente Marejada gigante: 211 % del ataque reiteradamente Los daños y el tamaño de Marejada gigante dependen del número de enemigos sobre los que impacten las Olas suaves: +10 % (máx. 50 %) Todas las resistencias: -75 Duración: 15 s Bendición lunar - Luna nueva Todas las resistencias: -150 Bendición lunar - Media luna Duración: 20 s	Marejada gigante: 211 % del ataque reiteradamente Los daños y el tamaño de Marejada gigante dependen del número de enemigos sobre los que impacten las Olas suaves: +10 % (máx. 50 %)
--	--	---	--

Nyx Pieta	[Cambio] Enana blanca	La estrella acumula energía para volar hacia delante como un rayo. Al utilizar la habilidad, se acelera el tiempo de espera de la habilidad especial activa de quien la utiliza durante un tiempo determinado. Se eliminan los penalizadores de los aliados sobre los que impacte el rayo. Confesión El Vestigio de la penitencia emite su sentencia sobre los enemigos. Bendición lunar Durante el potenciador de poder, se refuerza un efecto de habilidad en función de la forma de la luna. [Escenario] Luz explosiva: 1154 % del ataque repetidamente Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +20 % Duración: 3 s Bendición lunar - Luna llena Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +30 %	Ya no se eliminan los penalizadores de los aliados. Se acelera la velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades de aliados. La estrella acumula energía para volar hacia delante como un rayo. Al utilizar la habilidad, se acelera el tiempo de espera todas las habilidades de tus aliados. Confesión El Vestigio de la penitencia emite su sentencia sobre los enemigos. Bendición lunar Durante el potenciador de poder, se refuerza un efecto de habilidad en función de la forma de la luna. [Escenario] Luz explosiva: 1154 % del ataque repetidamente Velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades: +20 % Duración: 60 s Bendición lunar - Luna llena Velocidad del tiempo de espera de tus propias habilidades: +30 % Duración: 60 s
-----------	-----------------------	---	---

		Bendición lunar - Media luna Duración: 5 s [JcJ] Luz explosiva: 394 % del ataque repetidamente Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +10 % Duración: 3 s Bendición lunar - Luna llena Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas: +20 % Bendición lunar - Media luna Duración: 5 s	[JcJ] Luz explosiva: 394 % del ataque repetidamente Velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades: +20 % Duración: 12 s Bendición lunar - Luna llena Velocidad del tiempo de espera de tus propias habilidades: +30 % Duración: 12 s
Nyx Pieta	Luna reluciente	[Escenario] Susurro de la luna Daño recibido: -10 % Velocidad de desplazamiento: +10 % Potencia de salto: +10 % Velocidad de ataque: +5 % Daño crítico: +10 % Duración: 10 s Probabilidad de activación: +50 % [JcJ] Susurro de la luna Daño recibido: -10 % Velocidad de desplazamiento: +10 % Potencia de salto: +10 %	[Escenario] Susurro de la luna Daño recibido: -10 % Velocidad de desplazamiento: +10 % Potencia de salto: +10 % Velocidad de ataque: +5 % Daño crítico: +25 % Duración: 60 s Probabilidad de activación: +50 % [JcJ] Susurro de la luna Daño recibido: -10 % Velocidad de desplazamiento: +10 % Potencia de salto: +10 % Velocidad de ataque: +5 % Daño crítico: +10 %

		Velocidad de ataque: +5 % Daño crítico: +10 % Duración: 10 s Probabilidad: 25 %	Duración: 30 s Probabilidad: 25 %
Nyx Pieta	Mar tormentoso	[Escenario] Confesión Ataque / ataque mágico: +12 % Duración: 10 s Calma Defensa / defensa mágica: +20 % Duración: 15 s [JcJ] Confesión Ataque / ataque mágico: +6 % Duración: 10 s Calma Defensa/defensa mágica: +8 % Duración: 15 s	[Escenario] Confesión Ataque / ataque mágico: +12 % Duración: 60 s Calma Defensa / defensa mágica: +20 % Duración: 60 s [JcJ] Confesión Ataque / ataque mágico: +6 % Duración: 12 s Calma Defensa/defensa mágica: +10 % Duración: 12 s

Nyx Pieta	[Cambio - Destrucción]	Invocas una superficie de hielo con el Vestigio de la penitencia. Los enemigos que se encuentren en la zona sufren más daños. Los fragmentos lunares se precipitan hacia la superficie y destrozan la zona. [Escenario] Superficie helada: 209 % del ataque repetidamente Fragmentos precipitados: 1002 % del ataque Aniquilación zonal: 2097 % del ataque Daño recibido: +10 % Duración: 10 s Bendición lunar - Luna nueva Daño recibido: +14 % Bendición lunar - Media luna Duración: 20 s [JcJ] Superficie helada: 59 % del ataque repetidamente Fragmentos precipitados: 287 % del ataque Aniquilación zonal: 601 % del ataque Daño recibido de enemigos impactados: +5 % Duración: 10 s Bendición lunar - Luna	Se ha eliminado Bendición lunar. El daño recibido ya no aumenta. Se ha adaptado el momento de cancelar la habilidad. Invocas una superficie de hielo con el Vestigio de la penitencia. Los fragmentos lunares se precipitan hacia la superficie y destrozan la zona. [Escenario] Superficie helada: 209 % del ataque repetidamente Fragmentos precipitados: 1002 % del ataque Aniquilación zonal: 2097 % del ataque [JcJ] Superficie helada: 59 % del ataque repetidamente Fragmentos precipitados: 287 % del ataque Aniquilación zonal: 601 % del ataque
-----------	---------------------------	---	---

		nueva Daño recibido: +7 % Bendición lunar - Media luna Duración: 20 s	
Nyx Pieta	Ensoñaciones (nivel 1)	[Escenario] Luna del deseo: 476 % del ataque reiteradamente Duración de Deseo: 30 s Velocidad del tiempo de espera de hiperhabilidades y habilidades magistrales: x2 Duración de la aceleración del tiempo de espera: 5 s [JcJ] Luna del deseo: 66 % del ataque reiteradamente Duración de Deseo: 15 s Velocidad del tiempo de espera de hiperhabilidades y habilidades magistrales: x2 Duración de la aceleración del tiempo de espera: 5 s	[Escenario] Luna del deseo: 476 % del ataque reiteradamente Duración de Deseo: 30 s Velocidad del tiempo de espera de hiperhabilidades y habilidades magistrales: +50 % Duración de la aceleración del tiempo de espera: 5 s [JcJ] Luna del deseo: 66 % del ataque reiteradamente Duración de Deseo: 15 s Velocidad del tiempo de espera de hiperhabilidades y habilidades magistrales: +50 % Duración de la aceleración del tiempo de espera: 5 s

Nyx Pieta	Ensoñaciones (nivel 2)	[Escenario] Luna del deseo: 600 % del ataque reiteradamente Energía lunar: 1357 % del ataque reiteradamente Duración de Deseo: 30 s Velocidad del tiempo de espera de hiperhabilidades y habilidades magistrales: x2 Duración de la aceleración del tiempo de espera: 5 s	[Escenario] Luna del deseo: 600 % del ataque reiteradamente Energía lunar: 1357 % del ataque reiteradamente Duración de Deseo: 30 s Velocidad del tiempo de espera de hiperhabilidades y habilidades magistrales: +50 % Duración de la aceleración del tiempo de espera: 5 s
		[JcJ] Luna del deseo: 66 % del ataque reiteradamente Energía lunar: 169 % del ataque reiteradamente Duración de Deseo: 15 s Velocidad del tiempo de espera de hiperhabilidades y habilidades magistrales: x2 Duración de la aceleración del tiempo de espera: 5 s	[JcJ] Luna del deseo: 66 % del ataque reiteradamente Energía lunar: 169 % del ataque reiteradamente Duración de Deseo: 15 s Velocidad del tiempo de espera de hiperhabilidades y habilidades magistrales: +50 % Duración de la aceleración del tiempo de espera: 5 s
Nyx Pieta	Ensoñaciones (nivel 3)	[Escenario] Luna del deseo: 653 % del ataque reiteradamente Energía lunar: 1086 % del ataque reiteradamente Flor del deseo: 899 % del ataque reiteradamente Duración de Deseo: 30 s Velocidad del tiempo de espera de hiperhabilidades y habilidades magistrales: x2 Duración de la aceleración del tiempo de espera: 5 s	[Escenario] Luna del deseo: 653 % del ataque reiteradamente Energía lunar: 1086 % del ataque reiteradamente Flor del deseo: 899 % del ataque reiteradamente Duración de Deseo: 30 s Velocidad del tiempo de espera de hiperhabilidades y habilidades magistrales: +50 % Duración de la aceleración del tiempo de espera: 5 s
		[JcJ] Luna del deseo: 62 % del ataque reiteradamente Energía lunar: 118 % del ataque reiteradamente Flor del deseo: 97 % del ataque	[JcJ] Luna del deseo: 62 % del ataque reiteradamente Energía lunar: 118 % del ataque reiteradamente Flor del deseo: 97 % del ataque

		reiteradamente Duración de Deseo: 15 s Velocidad del tiempo de espera de hiperhabilidades y habilidades magistrales: x2 Duración de la aceleración del tiempo de espera: 5 s	reiteradamente Duración de Deseo: 15 s Velocidad del tiempo de espera de hiperhabilidades y habilidades magistrales: +50 % Duración de la aceleración del tiempo de espera: 5 s
Nyx Pieta	Ensoñaciones (nivel 4)	[Escenario] Luna del deseo: 815 % del ataque reiteradamente Energía lunar: 1356 % del ataque reiteradamente Flor del deseo: 4679 % del ataque reiteradamente Torrente de luz de luna: 1478 % del ataque reiteradamente Deseo floreciente: 372 % del ataque reiteradamente Duración de Deseo: 30 s Velocidad del tiempo de espera de hiperhabilidades y habilidades magistrales: x2 Duración de la aceleración del tiempo de espera: 5 s [JcJ] Luna del deseo: 62 % del ataque reiteradamente Energía lunar: 117 % del ataque reiteradamente Flor del deseo: 407 % del ataque reiteradamente Torrente de luz de luna: 128 % del ataque reiteradamente Deseo floreciente: 31 % del ataque reiteradamente Duración de Deseo: 15 s	[Escenario] Luna del deseo: 815 % del ataque reiteradamente Energía lunar: 1356 % del ataque reiteradamente Flor del deseo: 4679 % del ataque reiteradamente Torrente de luz de luna: 1478 % del ataque reiteradamente Deseo floreciente: 372 % del ataque reiteradamente Duración de Deseo: 30 s Velocidad del tiempo de espera de hiperhabilidades y habilidades magistrales: +50 % Duración de la aceleración del tiempo de espera: 5 s [JcJ] Luna del deseo: 62 % del ataque reiteradamente Energía lunar: 117 % del ataque reiteradamente Flor del deseo: 407 % del ataque reiteradamente Torrente de luz de luna: 128 % del ataque reiteradamente Deseo floreciente: 31 % del ataque reiteradamente Duración de Deseo: 15 s

		Velocidad del tiempo de espera de hiperhabilidades y habilidades magistrales: x2 Duración de la aceleración del tiempo de espera: 5 s	Velocidad del tiempo de espera de hiperhabilidades y habilidades magistrales: +50 % Duración de la aceleración del tiempo de espera: 5 s
Luz quimérica	Niebla heladora	Una niebla tan densa que hace que todo se difumine ante tu vista lo envuelve todo. ¿Dónde estoy? ¿Hay alguien ahí? Como respuesta solo escuchas el piar de un triste pájaro. Un impenetrable muro de niebla aparece ante ti y ataca a los enemigos. Si un enemigo sufre daños, un ave desconocida se aproxima y ataca a los enemigos cercanos. (También se puede usar durante el salto) (También se puede usar durante el salto) Hora de la luna de sangre Al utilizar la habilidad con el potenciador de poder Luna de sangre, aumentan el daño y el alcance de la niebla. El ataque mágico de aquellos de tus aliados que se encuentren en la niebla aumenta durante un tiempo determinado.	Hora de la luna de sangre aumenta el ataque de los aliados. Una niebla tan densa que hace que todo se difumine ante tu vista lo envuelve todo. ¿Dónde estoy? ¿Hay alguien ahí? Como respuesta solo escuchas el piar de un triste pájaro. Un impenetrable muro de niebla aparece ante ti y ataca a los enemigos. Si un enemigo sufre daños, un ave desconocida se aproxima y ataca a los enemigos cercanos. (También se puede usar durante el salto) (También se puede usar durante el salto) Hora de la luna de sangre Al utilizar la habilidad con el potenciador de poder Luna de sangre, aumentan el daño y el alcance de la niebla. El ataque / ataque mágico de aquellos de tus aliados que se encuentren en la niebla aumenta durante un tiempo determinado. [Escenario] Niebla: 1263 % del ataque mágico reiteradamente Ave solitaria: 536 % del ataque mágico reiteradamente Hora de la luna de sangre Daño: +20 %

		[Escenario] Niebla: 1263 % del ataque mágico reiteradamente Ave solitaria: 536 % del ataque mágico reiteradamente Hora de la luna de sangre Daño: +20 % Alcance de la niebla: +20 % Ataque mágico: +25 % Duración del ataque mágico reforzado: 15 s [JcJ] Niebla: 505 % del ataque mágico reiteradamente Ave solitaria: 213 % del ataque mágico reiteradamente Hora de la luna de sangre Daño: +10 % Alcance de la niebla: +20 % Ataque mágico: +12,5 % Duración del ataque mágico reforzado: 15 s	Alcance de la niebla: +20 % Ataque / ataque mágico: +20 % Duración del ataque / ataque mágico reforzado: 15 s. [JcJ] Niebla: 505 % del ataque mágico reiteradamente Ave solitaria: 213 % del ataque mágico reiteradamente Hora de la luna de sangre Daño: +10 % Alcance de la niebla: +20 % Ataque/ataque mágico: +10 % Duración del ataque / ataque mágico reforzado: 15 s.
Luz quimérica	Voluntad liberada: Luz quimérica	[Escenario] Coste de PM para habilidades especiales activas: -20 % Duración de la reducción de costes de PM: 20 s Velocidad de tiempo de espera de especial activa: 30 % Duración del aceleramiento del tiempo de espera: 5 s	[Escenario] Coste de PM para habilidades especiales activas: -20 % Duración de la reducción de costes de PM: 20 s Velocidad de tiempo de espera de especial activa: +50 % Duración del aceleramiento del tiempo de espera: 5 s

		[JcJ] Coste de PM para habilidades especiales activas: -10 % Duración de la reducción de costes de PM: 20 s Velocidad de tiempo de espera de especial activa: 15 % Duración del aceleramiento del tiempo de espera: 5 s	[JcJ] Coste de PM para habilidades especiales activas: -10 % Duración de la reducción de costes de PM: 20 s Velocidad de tiempo de espera de especial activa: +25 % Duración del aceleramiento del tiempo de espera: 5 s
Luz química	Corazón apocado	Nv.4 [Escenario] Daño de habilidad: +20 % Tiempo de espera de habilidades: -20 % [JcJ] Daño de habilidad: +10 % Tiempo de espera de habilidades: -10 %	Nv.4 [Escenario] Daño de habilidad: +25 % Tiempo de espera de habilidades: -25 % [JcJ] Daño de habilidad: +12.5 % Tiempo de espera de habilidades: -12.5 %
Morfeo	[Cambio] Niebla heladora	Aparecen Rastros de pesadilla por todas partes y explotan. Una niebla densa se propaga y lo oculta todo. (También se puede usar durante el salto). Hora de la luna de sangre Al utilizar la habilidad con el potenciador de poder Luna de sangre, aumenta el daño y la defensa del enemigo se ignora parcialmente. El ataque mágico de tus aliados en la niebla aumenta durante un tiempo determinado.	Hora de la luna de sangre aumenta el ataque de los aliados cercanos. Aparecen Rastros de pesadilla por todas partes y explotan. Una niebla densa se propaga y lo oculta todo. (También se puede usar durante el salto). Hora de la luna de sangre Al utilizar la habilidad con el potenciador de poder Luna de sangre, aumenta el daño y la defensa del enemigo se ignora parcialmente. El ataque / ataque mágico de tus aliados en la niebla aumenta durante un tiempo determinado.

		[Escenario] Niebla heladora: 853 % del ataque mágico reiteradamente Hora de la luna de sangre Daño: +20 % Ignorar defensa: 20 % Ataque mágico: +25 % Duración del ataque mágico reforzado: 15 s [JcJ] Niebla heladora: 324 % del ataque mágico reiteradamente Hora de la luna de sangre Daño: +10 % Ignorar defensa: 10 % Ataque mágico: +12,5 % Duración del ataque mágico reforzado: 15 s	[Escenario] Niebla heladora: 853 % del ataque mágico reiteradamente Hora de la luna de sangre Daño: +20 % Ignorar defensa: 20 % Ataque / ataque mágico: +20 % Duración del ataque / ataque mágico reforzado: 15 s. [JcJ] Niebla heladora: 324 % del ataque mágico reiteradamente Hora de la luna de sangre Daño: +10 % Ignorar defensa: 10 % Ataque/ataque mágico: +10 % Duración del ataque / ataque mágico reforzado: 15 s.
Morfeo	[Cambio] Luna negra: Sueño confuso	Te acuerdas de la temible luna. Esa siniestra luna pierde su significado y desaparece poco a poco. (También se puede usar durante el salto). Hora de la luna de sangre Al utilizar la habilidad con el potenciador de poder Luna de sangre, aumentan el daño y el alcance de la luna disipada. [Escenario] Luna siniestra: 1645 % del ataque	El uso de la habilidad con Hora de la luna de sangre ignora la defensa. Te acuerdas de la temible luna. Esa siniestra luna pierde su significado y desaparece poco a poco. (También se puede usar durante el salto). Hora de la luna de sangre Al utilizar la habilidad con el potenciador de poder Luna de sangre, aumentan el daño y el

		mágico reiteradamente Luna disipada: 500 % del ataque mágico reiteradamente Hora de la luna de sangre Daño: +20 % Alcance de Luna disipada: +20 % [JcJ] Luna siniestra: 296 % del ataque mágico reiteradamente Luna disipada: 90 % del ataque mágico reiteradamente Hora de la luna de sangre Daño: +10 % Alcance de Luna disipada: +20 %	alcance de la luna disipada, y se ignora parte de la defensa enemiga. [Escenario] Luna siniestra: 1645 % del ataque mágico reiteradamente Luna disipada: 500 % del ataque mágico reiteradamente Hora de la luna de sangre Daño: +20 % Alcance de Luna disipada: +20 % Ignorar la defensa: 40 % [JcJ] Luna siniestra: 296 % del ataque mágico reiteradamente Luna disipada: 90 % del ataque mágico reiteradamente Hora de la luna de sangre Daño: +10 % Alcance de Luna disipada: +20 % Ignorar la defensa: 10 %
--	--	--	--

Lithia

Personaje / clase	Nombre de la habilidad	Antes de la corrección	Después de la corrección
-------------------	------------------------	------------------------	--------------------------

Mineralista	Fuerzas potentes	Con ayuda del poder de la tierra, atacas a los enemigos cercanos y, al mismo tiempo, otorgas un potenciador a tus aliados que aumenta la velocidad del tiempo de espera de sus habilidades especiales activas (excepto Fuerzas potentes) y su ataque. Habilidad de gema - Al utilizar 2 gemas se refuerza el efecto del potenciador en un 22 %. [Escenario] Mineral: 2217 % del ataque Tiempo de espera de habilidades especiales activas: - 3 s Ataque: +12 % - Duración: 20 s [JcJ] Mineral: 787 % del ataque Tiempo de espera de habilidades especiales activas: - 3 s Ataque: +12 % - Duración: 10 s	Aumenta el ataque mágico. Se elimina la reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas. Con ayuda del poder de la tierra, atacas a los enemigos cercanos y, al mismo tiempo, otorgas un potenciador a los aliados cercanos que aumenta su ataque / ataque mágico. Habilidad de gema - Al utilizar 2 gemas se refuerza el efecto del potenciador en un 20 %. [Escenario] Mineral: 2217 % del ataque Ataque/ataque mágico: +10 % - Duración: 20 s [JcJ] Mineral: 787 % del ataque Ataque/ataque mágico: +10 % - Duración: 10 s
-------------	------------------	---	---

Cristalina	Protección poderosa	Con ayuda del poder de la tierra, atacas a los enemigos cercanos y otorgas un potenciador a tus aliados que reduce los daños sufridos. Habilidad de gema - Al utilizar 3 gemas, el potenciador ya no consume recursos especiales. EN, balas de cañón, energía espectral, punto de transducción de dinamo, punto de combinación, punto de poder, punto de sensibilidad, piedras preciosas.	El consumo de gemas se cambia por regeneración de recursos especiales. Con ayuda del poder de la tierra, atacas a los enemigos cercanos y otorgas un potenciador que aumenta la resistencia al daño. Habilidad de gema - Al utilizar 3 gemas, el potenciador regenera un 20 % de recursos especiales por segundo. EN / bala de cañón / energía espectral / punto de transducción / punto de combinación / punto de poder / punto de sensibilidad / gema
Cazadora de jade	Juramento dorado	Pulsa la tecla de acceso rápido para buscar un miembro del grupo y firmar un contrato con él. Si pulsas la tecla de acceso rápido 1 o no eliges a ningún miembro del grupo, se seleccionará a un aliado aleatorio. Solo puedes firmar un contrato con una persona. Mientras utilizas la habilidad, obtienes protección contra K.O. Aumenta la defensa/defensa mágica del compañero de juramento. [Escenario]	Elimina el aumento de la defensa / defensa mágica del compañero de juramento. Pulsa la tecla de acceso rápido para buscar un miembro del grupo y firmar un contrato con él. Si pulsas la tecla de acceso rápido 1 o no eliges a ningún miembro del grupo, se seleccionará a un aliado aleatorio. Solo puedes firmar un contrato con una persona. Mientras utilizas la habilidad, obtienes

		Juramento dorado: 799 % del ataque Defensa/defensa mágica del compañero de juramento: +20 % [JcJ] Juramento dorado: 303 % del ataque Defensa/defensa mágica del compañero de juramento: +10 %	protección contra K.O. [Escenario] Juramento dorado: 799 % del ataque [JcJ] Juramento dorado: 303 % del ataque
Cazadora de jade	Inspiración	Una magia dorada se arremolina en torno a ti. Acelera el tiempo de espera de habilidades activas y especiales activas de aliados dentro de su alcance. (También se puede usar durante el salto). Voluntad de la maestra - Aumenta la velocidad del tiempo de espera del usuario y su compañero de juramento. [Escenario] Hora de mimos: 523 % del ataque reiteradamente Velocidad de tiempo de espera: +10 % Duración: 5 s Voluntad de la maestra Velocidad de tiempo de espera: +30 % Duración: 5 s	Se elimina el efecto de Voluntad de la maestra. Se elimina el aumento de la velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades. Una magia dorada se arremolina en torno a ti. (También se puede usar durante el salto). [Escenario] Hora de mimos: 523 % del ataque reiteradamente [JcJ] Hora de mimos: 209 % del ataque reiteradamente

		[JcJ] Hora de mimos: 209 % del ataque reiteradamente Velocidad de tiempo de espera: +5 % Duración: 5 s Voluntad de la maestra Velocidad de tiempo de espera: +15 % Duración: 5 s	
Cazadora de jade	Corriente floral	Llueven flores del cielo. Los pétalos mágicos siguen expandiéndose, eliminando los penalizadores de los aliados dentro del alcance y dando inmunidad contra los penalizadores. Voluntad de la maestra - La inmunidad contra los penalizadores del usuario y su compañero de juramento se mantiene durante un tiempo determinado. [Escenario] Lluvia de pétalos: 204 % del ataque reiteradamente Voluntad de la maestra Duración de la inmunidad contra penalizadores: 8 s	Se elimina la inmunidad ante penalizadores. Se elimina Voluntad de la maestra. Llueven flores del cielo. Llueven flores del cielo. Los pétalos mágicos siguen expandiéndose. [Escenario] Lluvia de pétalos: 204 % del ataque reiteradamente [JcJ] Lluvia de pétalos: 74 % del ataque reiteradamente

		[JcJ] Lluvia de pétalos: 74 % del ataque reiteradamente Voluntad de la maestra Duración de la inmunidad contra penalizadores: 8 s	
Ojo del tesoro	Honorarios razonables	Nv.4 [Escenario] Honorarios Coste de PM para habilidades especiales activas por Honorarios: - 0,2 % Honorarios y reposo PM máx.: +12 Duración: 30 s Honorarios razonables Inspiración: velocidad de tiempo de espera +20 % Harmatán: ataque / ataque mágico: +10 % Generosidad: -18 % de daño recibido Duración: 30 s [JcJ] Honorarios Coste de PM para habilidades especiales activas por Honorarios: - 0,1 % Honorarios y reposo PM máx.: +1,2 Duración: 30 s	El refuerzo de Voluntad de la maestra mediante Honorarios razonables se cambia a un aumento de la defensa / defensa mágica. Nv.4 [Escenario] Honorarios Coste de PM para habilidades especiales activas por Honorarios: - 0,2 % Honorarios y reposo PM máx.: +12 Duración: 30 s Honorarios razonables Defensa / defensa mágica: +20 %

		Honorarios razonables Inspiración: velocidad de tiempo de espera +10 % Harmatán: ataque / ataque mágico: +5 % Generosidad: -9 % de daño recibido Duración: 30 s	Duración: 30 s [JcJ] Honorarios Coste de PM para habilidades especiales activas por Honorarios: - 0,1 % Honorarios y reposo PM máx.: +1,2 Duración: 30 s Honorarios razonables Defensa/defensa mágica: +10 % Duración: 30 s
--	--	--	---

Ojo del tesoro	Maravilla	El sol dorado se alza en el desierto y su radiante luz lo llena de energía vital. Durante cierto tiempo, los PV y PM de los aliados se regeneran continuamente. Voluntad de la maestra - Regeneración de PM y PV instantánea cuando el usuario o el compañero de juramento activa las habilidades. [Escenario] Maravilla: 1137 % del ataque reiteradamente Todos los miembros del grupo dentro del alcance regeneran continuamente un 15 % de PV/PM Duración: 6 s Voluntad de la maestra Regeneración de PV/PM inmediata: 30 % [JcJ] Maravilla: 366 % del ataque reiteradamente Todos los miembros del grupo dentro del alcance regeneran continuamente un 0,75 % de PV/PM Duración: 6 s Voluntad de la maestra	Se ha optimizado la descripción de la habilidad. Se regeneran PV por segundo en función del poder de combate. Se ha añadido inmunidad y eliminación del penalizador. Se elimina Voluntad de la maestra. El sol dorado se alza en el desierto y su radiante luz lo llena de energía vital. Durante cierto tiempo, los PV y PM de los aliados se regeneran continuamente. Durante ese tiempo, se eliminan los penalizadores de los aliados y estos se vuelven inmunes. [Escenario] Maravilla: 1137 % del ataque reiteradamente - Regeneración de PV / PM por segundo: 20 % Regeneración de PV por cada 0,5 s y 100 000 de poder de combate: +0,075 % Duración: 5 s Inmunidad y resolución de penalizador Duración: 8 s [JcJ] Maravilla: 366 % del ataque
----------------	-----------	---	--

		Regeneración de PV/PM inmediata: 3 %	reiteradamente - Regeneración de PV / PM por segundo: 1 % Regeneración de PV por cada 0,5 s y 100 000 de poder de combate: +0,00375 % Duración: 5 s Inmunidad y resolución de penalizador Duración: 8 s
--	--	---	--

Ojo del tesoro	Harmatán	Un Demonio de arena con magia dorada va avanzando. Si el enemigo recibe el impacto del Demonio de arena, lo rodea un Demonio de polvo. El ataque/ataque mágico de los aliados sobre los que impacte el Demonio de arena aumenta. Voluntad de la maestra - Aumenta el ataque /ataque mágico del usuario y su compañero de juramento. [Escenario] Demonio de las arenas: 1520 % del ataque reiteradamente Demonio del polvo: 487 % del ataque reiteradamente Ataque / ataque mágico: +8 % Duración: 15 s Voluntad de la maestra Ataque / ataque mágico: +12 % [JcJ] Demonio de las arenas: 579 % del ataque reiteradamente Demonio del polvo: 186 % del ataque reiteradamente Ataque/ataque mágico: +4 % Duración: 15 s Voluntad de la maestra Ataque / ataque mágico: +6 %	El aumento del ataque / ataque mágico del usuario y el compañero de juramento con Voluntad de la maestra se cambia a protección contra K.O. Se reduce el daño recibido. Un Demonio de arena con magia dorada va avanzando. Si el enemigo recibe el impacto del Demonio de arena, lo rodea un Demonio de polvo. Cuando los aliados reciben un impacto, su ataque / ataque mágico aumenta y disminuye el daño que reciben. Voluntad de la maestra - Durante un tiempo determinado, se obtiene protección contra K.O. para el usuario y su compañero de juramento. [Escenario] Demonio de las arenas: 1520 % del ataque reiteradamente Demonio del polvo: 487 % del ataque reiteradamente Ataque / ataque mágico:
----------------	----------	---	---

			+12 % Daño recibido: -20 % Duración: 60 s Voluntad de la maestra Recibes protección contra K.O. Duración: 10 s [JcJ] Demonio de las arenas: 579 % del ataque reiteradamente Demonio del polvo: 186 % del ataque reiteradamente Ataque / ataque mágico: +6 % Daño recibido: -10 % Duración: 12 s Voluntad de la maestra Recibes protección contra K.O. Duración: 5 s
Ojo del tesoro	Generosidad	Invocas un templo dorado. Los daños recibidos por los aliados dentro del templo se reducen. Voluntad de la maestra - Se reducen los daños recibidos por el usuario y su compañero de juramento. [Escenario] Templo de luz: 477 % del ataque reiteradamente Daño recibido: -15 %	Se elimina el efecto de Voluntad de la maestra. La resistencia al daño ya no se reducirá. Invocas un templo dorado que ataca a los enemigos cercanos. [Escenario] Templo de luz: 477 % del

		Duración: 10 s Voluntad de la maestra Daño recibido: -20 % [JcJ] Templo de luz: 162 % del ataque reiteradamente Daño recibido: -7,5 % Duración: 10 s Voluntad de la maestra Daño recibido: -10 %	ataque reiteradamente [JcJ] Templo de luz: 162 % del ataque reiteradamente
Ojo del tesoro	Elección correcta	Nv.4 Incrementa durante un tiempo determinado el daño de habilidades especiales activas de Lithia y los miembros del grupo al utilizar una gema con potenciador de poder. Cuando el juramento dorado está activo, el daño de la habilidad especial activa del compañero de juramento aumenta aún más gracias a Lithia. (Los efectos no son acumulables). [Escenario] Daño de habilidades especiales activas de quien lo usa: +20 % Daño de habilidades especiales activas del compañero de juramento: +15 % Daño de habilidades especiales activas de los miembros de tu grupo: +12 % Duración: 20 s [JcJ]	Se ha optimizado la descripción de la habilidad. Aumenta la velocidad de ataque y acelera el tiempo de espera de todas las habilidades. Nv.4 Cuando se consumen gemas con potenciador de poder, se acelera el tiempo de espera de todas las habilidades de los aliados y aumenta el daño de todas las habilidades, así como su velocidad de ataque. [Escenario] Daño de todas las habilidades: +12 % Velocidad de ataque: +15 % Velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades: +20 % Duración: 60 s

		Daño de habilidades especiales activas de quien lo usa: +10 % Daño de habilidades especiales activas del compañero de juramento: +7,5 % Daño de habilidades especiales activas de los miembros de tu grupo: +6 % Duración: 20 s	[JcJ] Daño de todas las habilidades: +6 % Velocidad de ataque: +15 % Velocidad del tiempo de espera de todas las habilidades: +20 % Duración: 12 s
Ojo del tesoro	Horizonte	¿Quién se atreve a mirar siquiera mi propiedad? Invocas un ojo vigilante que protege a Lithia. El ojo vigilante mira el fin del mundo y lo observa. Esa mirada desconfiada reduce la defensa y la defensa mágica de los enemigos y ataca a todos aquellos que codicien las posesiones de Lithia. Voluntad de la maestra - Aumenta el daño del usuario y su compañero de juramento durante un tiempo determinado. [Escenario] Desconfianza: 272 % del ataque reiteradamente Defensa / defensa mágica: - 20 %	El aumento de todo el daño mediante Voluntad del potenciador de poder - Velocidad de carga se cambia a un aumento de la Voluntad del potenciador de poder - Velocidad de carga. Se han reducido todas las resistencias. ¿Quién se atreve a mirar siquiera mi propiedad? Invocas un ojo vigilante que protege a Lithia. El ojo vigilante mira el fin del mundo y lo observa. La Desconfianza reduce la defensa / defensa mágica y todas las resistencias de los enemigos y ataca a todos aquellos que codicien las posesiones de Lithia. Voluntad de la maestra - Aumenta la velocidad de

		Duración: 15 s Voluntad de la maestra Daño total: +5 % Duración: 15 s [JcJ] Desconfianza: 92 % del ataque reiteradamente Defensa / defensa mágica: -10 % Duración: 15 s Voluntad de la maestra Daño total: +2,5 % Duración: 15 s	recarga de los potenciadores de poder para ti y tu compañero de juramento durante un tiempo determinado. [Escenario] Desconfianza: 272 % del ataque reiteradamente Defensa / defensa mágica: -15 % Todas las resistencias: -150 Duración: 60 s Voluntad de la maestra Velocidad de recarga del potenciador de poder: +10 % Duración: 60 s [JcJ] Desconfianza: 92 % del ataque reiteradamente Defensa / defensa mágica: -7,5 % Todas las resistencias: -75 Duración: 12 s Voluntad de la maestra Velocidad de recarga del potenciador de poder: +10 % Duración: 12 s
--	--	---	--

Ojo del tesoro	Rumor	Los rumores se difunden como la pólvora, independientemente de si son o no verdad. Atacas a los enemigos ante ti y se reducen todas las resistencias del enemigo. En caso de impacto, se infligen daños adicionales. (También se puede usar durante el salto). [Escenario] Rumor: 596 % del ataque Gran rumor: 96 % del ataque reiteradamente Todas las resistencias: -150 Duración: 10 s [JcJ] Rumor: 237 % del ataque Gran rumor: 38 % del ataque reiteradamente Todas las resistencias: -75 Duración: 10 s	Se ha eliminado la reducción de todas las resistencias. Los rumores se difunden como la pólvora, independientemente de si son o no verdad. En caso de impacto, se infligen daños adicionales. (También se puede usar durante el salto). [Escenario] Rumor: 596 % del ataque Gran rumor: 96 % del ataque reiteradamente [JcJ] Rumor: 237 % del ataque Gran rumor: 38 % del ataque reiteradamente
----------------	-------	--	---

Ojo del tesoro	Sobresaliente	La reputación de Lithia crece día tras día y acaba rodeándose de una fama muy lucrativa. Dejas fluir la magia en tu entorno y creas un campo mágico. Los aliados dentro del campo acaban rodeados por un escudo protector durante un tiempo determinado. Voluntad de la maestra - El escudo protector del usuario y su compañero de juramento se refuerza. [Escenario] Fama dorada: 454 % del ataque reiteradamente Escudo protector con 10 % de los PV máx. Duración: 10 s Voluntad de la maestra Escudo protector con 15 % de los PV máx. [Jc] Fama dorada: 182 % del ataque reiteradamente Escudo protector con 5 % de los PV máx. Duración: 10 s Voluntad de la maestra Escudo protector con 7,5 % de los PV máx.	Se elimina Escudo protector. Se elimina Voluntad de la maestra. La reputación de Lithia crece día tras día y acaba rodeándose de una fama muy lucrativa. Dejas fluir la magia en tu entorno y creas un campo mágico. [Escenario] Fama dorada: 454 % del ataque reiteradamente [Jc] Fama dorada: 182 % del ataque reiteradamente
----------------	---------------	---	---

Ojo del tesoro	Demostración	[Escenario] Tiempo de espera de habilidades especiales activas: - 10 % Duración: 20 s [JcJ] Tiempo de espera de habilidades especiales activas: - 5 % Duración: 20 s	[Escenario] Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -20 % Duración: 30 s [JcJ] Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -10 % Duración: 30 s
Ojo del tesoro	Flores deluxe	Voluntad de la maestra - Durante un tiempo determinado, se obtiene protección contra K.O. para el usuario y su compañero de juramento. [Escenario] Espacio: 323 % del ataque reiteradamente Lluvia de flores: 467 % del ataque reiteradamente Restaura los recursos especiales (EN / balas de cañón / energía espectral / punto de transducción de dinamo / punto de combinación / punto de poder / punto de sensibilidad / oscuridad / gema) Voluntad de la maestra Duración de protección contra K.O.: 10 s [JcJ]	La protección contra K.O. que otorga Voluntad de la maestra se cambia por una mayor Potencia de salto / Velocidad de desplazamiento. Voluntad de la maestra - Aumentan la velocidad de desplazamiento y la potencia de salto de ti y tu compañero de juramento. [Escenario] Espacio: 323 % del ataque reiteradamente Lluvia de flores: 467 % del ataque reiteradamente Restaura los recursos especiales (EN / balas de cañón / energía espectral / punto de transducción de dinamo / punto de combinación / punto de poder / punto de sensibilidad / oscuridad / gema)

		Espacio: 108 % del ataque reiteradamente Lluvia de flores: 177 % del ataque reiteradamente Restaura los recursos especiales (EN / balas de cañón / energía espectral / punto de transducción de dinamo / punto de combinación / punto de poder / punto de sensibilidad / oscuridad / gema) Voluntad de la maestra Duración de protección contra K.O.: 5 s	Voluntad de la maestra Velocidad de desplazamiento/potencia de salto: +15 % Duración: 60 s [JcJ] Espacio: 108 % del ataque reiteradamente Lluvia de flores: 177 % del ataque reiteradamente Restaura los recursos especiales (EN / balas de cañón / energía espectral / punto de transducción de dinamo / punto de combinación / punto de poder / punto de sensibilidad / oscuridad / gema) Voluntad de la maestra Velocidad de desplazamiento/potencia de salto: +15 % Duración: 12 s
Avaritia	Fama	Con el tercer potenciador de poder, los miembros del grupo obtienen inmediatamente Honorarios razonables u Honorarios y reposo. El efecto del juramento se refuerza y los daños contra jefes y jefes medios del usuario y de su compañero de juramento aumentan adicionalmente durante un tiempo determinado. [Escenario] Daño contra jefes y jefes medios:	El efecto del juramento se aplica solo al propio jugador. Aunque se rescinda el contrato, el potenciador se mantiene. El ataque aumenta. - Con el tercer potenciador de poder, los miembros del grupo obtienen inmediatamente

		+15 % Duración: 30 segundos (se termina inmediatamente al disolverse el juramento). [JcJ] Daño contra jefes y jefes medios: +15 % Duración: 30 segundos (se termina inmediatamente al disolverse el juramento).	Honorarios razonables u Honorarios y reposo. - Tú obtienes un aumento de ataque y de daño contra jefes y jefes medios. [Escenario] Ataque: +15 % Daño contra jefes y jefes medios: +15 % Duración: 60 s [JcJ] Ataque: +7,5 % Daño contra jefes y jefes medios: +15 % Duración: 60 s
Avaritia	[Cambio] Horizonte	El aumento de todo el daño mediante Voluntad del potenciador de poder - Velocidad de carga se cambia a un aumento de la Voluntad del potenciador de poder - Velocidad de carga. Se han adaptado la reducción y duración de la defensa / defensa mágica. Invocas un ojo vigilante que protege a Lithia. El ojo vigilante lo observa todo en el mundo. Esa mirada desconfiada reduce la defensa y la defensa mágica de los enemigos y ataca a todos aquellos que codicien las posesiones de Lithia. Voluntad de la maestra - Aumenta el daño del usuario y su compañero de juramento durante un tiempo determinado.	El aumento de todo el daño mediante Voluntad del potenciador de poder - Velocidad de carga se cambia a un aumento de la Voluntad del potenciador de poder - Velocidad de carga. Se han adaptado la reducción y duración de la defensa / defensa mágica. Invocas un ojo vigilante que protege a Lithia. El ojo vigilante mira el fin del mundo y lo observa. La Desconfianza reduce la defensa / defensa mágica y todas las resistencias de los enemigos y ataca a todos aquellos que codicien las posesiones de Lithia. Voluntad de la maestra - Aumenta la velocidad de recarga de los

		[Escenario] Desconfianza: 362 % del ataque reiteradamente Defensa / defensa mágica: - 20 % Duración: 15 s Voluntad de la maestra Daño total: +5 % Duración: 15 s [JcJ] Desconfianza: 131 % del ataque reiteradamente Defensa / defensa mágica: - 10 % Duración: 15 s Voluntad de la maestra Daño total: +2,5 % Duración: 15 s	potenciadores de poder para ti y tu compañero de juramento durante un tiempo determinado. [Escenario] Desconfianza: 362 % del ataque reiteradamente Defensa / defensa mágica: -15 % Todas las resistencias: -150 Duración: 60 s Voluntad de la maestra Velocidad de recarga del potenciador de poder: +10 % Duración: 60 s [JcJ] Desconfianza: 131 % del ataque reiteradamente Defensa / defensa mágica: -7,5 % Todas las resistencias: -75 Duración: 12 s Voluntad de la maestra Velocidad de recarga del potenciador de poder: +10 % Duración: 12 s
--	--	---	--

Avaritia	[Cambio] Corriente floral	Los pétalos mágicos crean una tormenta. Eliminan los penalizadores de los aliados dentro del alcance de la tormenta y dando inmunidad contra los penalizadores. (También se puede usar durante el salto). Voluntad de la maestra - La inmunidad contra los penalizadores del usuario y su compañero de juramento se mantiene durante un tiempo determinado. [Escenario] Tormenta de pétalos: 455 % del ataque reiteradamente Voluntad de la maestra Duración de la inmunidad contra penalizadores: 8 s [JcJ] Tormenta de pétalos: 172 % del ataque reiteradamente Voluntad de la maestra Duración de la inmunidad contra penalizadores: 8 s	Se elimina la inmunidad ante penalizadores. Se elimina Voluntad de la maestra. Los pétalos mágicos crean una tormenta. (También se puede usar durante el salto). [Escenario] Tormenta de pétalos: 455 % del ataque reiteradamente [JcJ] Tormenta de pétalos: 172 % del ataque reiteradamente
----------	---------------------------------	--	---

Avaritia	[Cambio] Sobresaliente	La fama dorada de Lithia se propaga por todo el mundo. Tu magia causa explosiones a tu alrededor. Los aliados dentro del campo mágico de Lithia acaban rodeados por un escudo protector durante un tiempo determinado. Voluntad de la maestra - El escudo protector del usuario y su compañero de juramento se refuerza. [Escenario] Fama dorada: 2229 % del ataque Escudo protector con 10 % de los PV máx. Duración: 10 s Voluntad de la maestra Escudo protector con 15 % de los PV máx. [JcJ] Fama dorada: 891 % del ataque Escudo protector con 5 % de los PV máx. Duración: 10 s Voluntad de la maestra Escudo protector con 7,5 % de los PV máx.	Se elimina Escudo protector. Se elimina Voluntad de la maestra. La fama dorada de Lithia se propaga por todo el mundo. Tu magia causa explosiones a tu alrededor. [Escenario] Fama dorada: 2229 % del ataque [JcJ] Fama dorada: 891 % del ataque
----------	---------------------------	--	---

Avaritia	[Cambio] Flores deluxe	Voluntad de la maestra - Durante un tiempo determinado, se obtiene protección contra K.O. para el usuario y su compañero de juramento. [Escenario] Espacio: 149 % del ataque reiteradamente Flor sagrada: 1220 % del ataque reiteradamente Restaura los recursos especiales (EN / balas de cañón / energía espectral / punto de transducción de dinamo / punto de combinación / punto de poder / punto de sensibilidad / oscuridad / gema) Voluntad de la maestra Duración de protección contra K.O.: 10 s [JcJ] Espacio: 50 % del ataque reiteradamente Flor sagrada: 464 % del ataque reiteradamente Restaura los recursos especiales (EN / balas de cañón / energía espectral / punto de transducción de dinamo / punto de combinación / punto de poder / punto de sensibilidad / oscuridad / gema) Voluntad de la maestra Duración de protección contra K.O.: 5 s	La protección contra K.O. que otorga Voluntad de la maestra se cambia por un aumento de la velocidad de desplazamiento / potencia de salto. Voluntad de la maestra - Aumentan la velocidad de desplazamiento y la potencia de salto de ti y tu compañero de juramento. [Escenario] Espacio: 149 % del ataque reiteradamente Flor sagrada: 1220 % del ataque reiteradamente Restaura los recursos especiales (EN / balas de cañón / energía espectral / punto de transducción de dinamo / punto de combinación / punto de poder / punto de sensibilidad / oscuridad / gema) Voluntad de la maestra Velocidad de desplazamiento/potencia de salto: +15 % Duración: 60 s [JcJ] Espacio: 50 % del ataque reiteradamente Flor sagrada: 464 % del ataque reiteradamente Restaura los recursos especiales (EN / balas de cañón / energía espectral / punto de transducción de dinamo / punto de combinación / punto de poder / punto de sensibilidad / oscuridad
----------	---------------------------	---	---

			/ gema) Voluntad de la maestra Velocidad de desplazamiento/potencia de salto: +15 % Duración: 12 s
Rima Clavis	Poder del kraken	Apertura de grieta Utiliza el arma mágica para canalizar el poder del pulpo hacia los objetivos de tu entorno. 'Uh... esto no me gusta'. [Escenario] Poder del kraken: 620 % del ataque mágico reiteradamente Ataque mágico de los aliados: +10 % Duración: 20 s [JcJ] Poder del kraken: 248 % del ataque mágico reiteradamente Ataque mágico de los aliados: +10 % Duración: 10 s Grieta profunda [Escenario] Poder del kraken: 484 % del ataque mágico reiteradamente Ataque mágico de los aliados: +15 % Duración: 20 s [JcJ]	El aumento del ataque mágico se aplica solo al propio jugador. Apertura de grieta Utilizas el arma mágica para volver a canalizar el poder del pulpo hacia ti. 'Uh... esto no me gusta'. [Escenario] Poder del kraken: 620 % del ataque mágico reiteradamente Ataque mágico: +15 % Duración: 20 s [JcJ] Poder del kraken: 248 % del ataque mágico

		Poder del kraken: 193 % del ataque mágico reiteradamente Ataque mágico de los aliados: +15 % Duración: 10 s	reiteradamente Ataque mágico: +15 % Duración: 10 s Grieta profunda [Escenario] Poder del kraken: 484 % del ataque mágico reiteradamente Ataque mágico: +20 % Duración: 20 s [JcJ] Poder del kraken: 193 % del ataque mágico reiteradamente Ataque mágico: +20 % Duración: 10 s
Rima Clavis	Género, octópodo	[Escenario] Pulpo gigante: 491 % del ataque mágico reiteradamente Pulpo: 115 % del ataque mágico Defensa mágica: -20 % Duración: 10 s [JcJ] Pulpo gigante: 187 % del ataque mágico reiteradamente Pulpo: 44 % del ataque mágico Defensa mágica: -10 % Duración: 10 s Grieta profunda [Escenario] Pulpo gigante: 245 % del ataque mágico reiteradamente Pulpo: 55 % del ataque mágico Defensa mágica: -30 % Duración: 10 s	- Se ha añadido reducción de la defensa. [Escenario] Pulpo gigante: 491 % del ataque mágico reiteradamente Pulpo: 115 % del ataque mágico Defensa / defensa mágica: -10 % Duración: 10 s [JcJ] Pulpo gigante: 187 % del ataque mágico

		[JcJ] Pulpo gigante: 93 % del ataque mágico reiteradamente Pulpo: 18 % del ataque mágico Defensa mágica: -15 % Duración: 10 s	reiteradamente Pulpo: 44 % del ataque mágico Defensa / defensa mágica: -5 % Duración: 10 s Grieta profunda [Escenario] Pulpo gigante: 245 % del ataque mágico reiteradamente Pulpo: 55 % del ataque mágico Defensa/defensa mágica: - 20 % Duración: 10 s [JcJ] Pulpo gigante: 93 % del ataque mágico reiteradamente Pulpo: 18 % del ataque mágico Defensa / defensa mágica: -10 % Duración: 10 s
--	--	--	---

Rima Clavis	Género, raya	[Escenario] Raya: 628 % del ataque mágico reiteradamente Daño recibido por ataques mágicos: +10 % Duración: 10 s [JcJ] Raya: 250 % del ataque mágico reiteradamente Daño recibido por ataques mágicos: +10 % Duración: 10 s Grieta profunda [Escenario] Raya: 474 % del ataque mágico reiteradamente Daño recibido por ataques mágicos: +13 % Duración: 10 s [JcJ] Raya: 167 % del ataque mágico reiteradamente Daño recibido por ataques mágicos: +13 % Duración: 10 s	Aumenta de forma adicional los daños recibidos en ataques. [Escenario] Raya: 628 % del ataque mágico reiteradamente Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +10 % Duración: 10 s [JcJ] Raya: 250 % del ataque mágico reiteradamente Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +10 % Duración: 10 s Grieta profunda [Escenario] Raya: 474 % del ataque mágico reiteradamente Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +12 % Duración: 10 s [JcJ] Raya: 167 % del ataque mágico reiteradamente Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +12 % Duración: 10 s
-------------	--------------	--	--

Rima Clavis	Voluntad liberada: Rima Clavis	[Escenario] Ataque mágico: +15 % Daño crítico: +20 % [JcJ] Ataque mágico: +6 % Daño crítico: +20 %	[Escenario] Ataque mágico: +15 % Daño crítico: +26 % [JcJ] Ataque mágico: +6 % Daño crítico: +26 %
Rima Clavis	Nadador fenomenal	[Escenario] Raya: 1844 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Raya: 590 % del ataque mágico reiteradamente Grieta profunda [Escenario] Raya: 1216 % del ataque mágico reiteradamente Rayas revolconas: 541 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Raya: 389 % del ataque mágico reiteradamente Rayas revolconas: 173 % del ataque mágico reiteradamente	[Escenario] Raya: 2639 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Raya: 633 % del ataque mágico reiteradamente Grieta profunda [Escenario] Raya: 1820 % del ataque mágico reiteradamente Rayas revolconas: 649 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Raya: 436 % del ataque mágico reiteradamente Rayas revolconas: 155 % del ataque mágico reiteradamente
Aclis	[Cambio] Género, raya	[Escenario] Raya: 508 % del ataque mágico reiteradamente Daño recibido por ataques mágicos: +10 % Duración: 10 s [JcJ] Raya: 203 % del ataque mágico reiteradamente Daño recibido por ataques mágicos: +10 %	Aumenta de forma adicional los daños recibidos en ataques. [Escenario] Raya: 508 % del ataque mágico reiteradamente Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +10 %

		Duración: 10 s Grieta profunda [Escenario] Raya: 256 % del ataque mágico reiteradamente Daño recibido por ataques mágicos: +13 % Duración: 10 s [JcJ] Raya: 101 % del ataque mágico reiteradamente Daño recibido por ataques mágicos: +13 % Duración: 10 s	Duración: 10 s [JcJ] Raya: 203 % del ataque mágico reiteradamente Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +10 % Duración: 10 s Grieta profunda [Escenario] Raya: 256 % del ataque mágico reiteradamente Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +12 % Duración: 10 s [JcJ] Raya: 101 % del ataque mágico reiteradamente Daño recibido por ataques / ataques mágicos: +12 % Duración: 10 s
Aclis	[Cambio] Género, crustáceo	[Escenario] Caos: 1767 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Caos: 604 % del ataque mágico reiteradamente Grieta profunda [Escenario] Caos: 1855 % del ataque mágico reiteradamente Ignorar defensa: 50 %	[Escenario] Caos: 1855 % del ataque mágico reiteradamente [JcJ] Caos: 634 % del ataque mágico reiteradamente Grieta profunda [Escenario] Caos: 2032 % del ataque mágico reiteradamente Ignorar defensa: 50 % [JcJ]

		[JcJ] Caos: 634 % del ataque mágico reiteradamente Ignorar defensa: 15 %	Caos: 694 % del ataque mágico reiteradamente Ignorar defensa: 15 %
Aclis	Investigador demente	Te atreves a transgredir las prohibiciones a cambio de controlar la impredecible energía de la grieta. 'Las consecuencias no me importan, siempre y cuando consiga el objetivo de Zoë'. En función de la cantidad de habilidades especiales utilizadas, el tiempo de espera de las habilidades especiales activas de todos los aliados se reduce. El tiempo de espera de las habilidades especiales activas de los aliados cercanos se reduce inmediatamente al utilizar 3 veces habilidades de Apertura de grieta. El tiempo de espera de las habilidades especiales activas de los aliados cercanos se reduce inmediatamente al utilizar 3 veces habilidades de Grieta profunda. [Escenario] Al utilizar 3 veces habilidades de Apertura de grieta: - Tiempo de espera de habilidades especiales activas de aliados cercanos: - 1,5 s.	La aceleración del tiempo de espera de habilidades especiales activas se aplica solo al propio jugador. Te atreves a transgredir las prohibiciones a cambio de controlar la impredecible energía de la grieta. 'Las consecuencias no me importan, siempre y cuando consiga el objetivo de Zoë'. En función del número de determinadas habilidades que utilices, se reducirá el tiempo de espera de tus habilidades especiales activas. El tiempo de espera de tus habilidades especiales activas se reduce inmediatamente al utilizar 3 veces habilidades de Apertura de grieta. El tiempo de espera de tus habilidades especiales activas se reduce inmediatamente al utilizar 3 veces habilidades de Grieta profunda. [Escenario] Al utilizar 3 veces

		Al utilizar 3 veces habilidades de Grieta profunda: - Tiempo de espera de habilidades especiales activas de los aliados a tu alrededor: -2 s [JcJ] Al utilizar 3 veces habilidades de Apertura de grieta: - Tiempo de espera de habilidades especiales activas de aliados cercanos: - 1,5 s. Al utilizar 3 veces habilidades de Grieta profunda: - Tiempo de espera de habilidades especiales activas de aliados cercanos: - 2 s.	habilidades de Apertura de grieta: - Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -2 s Al utilizar 3 veces habilidades de Grieta profunda: - Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -2,5 s [JcJ] Al utilizar 3 veces habilidades de Apertura de grieta: - Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -2 s Al utilizar 3 veces habilidades de Grieta profunda: - Tiempo de espera de habilidades especiales activas: -2,5 s
Burlesca	King le Pix	[Escenario] King le Pix: 570 % del ataque mágico reiteradamente Explosión: 840 % del ataque mágico reiteradamente Daño sufrido por impacto crítico: + cantidad del dado x 0,8 % Duración: 20 s [JcJ]	[Escenario] King le Pix: 570 % del ataque mágico reiteradamente Explosión: 840 % del ataque mágico reiteradamente Daño sufrido por impacto crítico: + cantidad del dado x 0,5 % Duración: 20 s [JcJ]

		King le Pix: 217 % del ataque mágico reiteradamente Explosión: 319 % del ataque mágico reiteradamente Daño sufrido por impacto crítico: + cantidad del dado x 0,4 % Duración: 20 s	King le Pix: 217 % del ataque mágico reiteradamente Explosión: 319 % del ataque mágico reiteradamente Daño sufrido por impacto crítico: + cantidad del dado x 0,25 % Duración: 20 s
Burlesca	Voluntad liberada: Burlesca	Lithia ahora utiliza la magia de los Demonios sin consideración hacia los demás. No hay forma de que me acepten, así que tendré que acabar con todo este asunto. Si cambia el nivel de Arcadia, se regeneran las gemas. Cuanto más avance Arcadia, mayores serán los daños críticos. [Escenario] Daño crítico: +5 % por nivel [JcJ] Daño crítico: +5 % por nivel	En función del nivel, se añade una aceleración del tiempo de espera de las habilidades especiales activas. Lithia ahora utiliza la magia de los Demonios sin consideración hacia los demás. No hay forma de que me acepten, así que tendré que acabar con todo este asunto. Si cambia el nivel de #C1D7966Arcadia#CX, se regeneran las gemas. Cuanto más avance Arcadia, mayores serán los daños críticos y se acelerará el tiempo de espera de las habilidades especiales activas. [Escenario] Daño crítico por nivel: +6 % (máx. 24 %) Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas por nivel: +15 % (máx. 60 %) [JcJ] Daño crítico por nivel:

			+6 % (máx. 24 %) Reducción del tiempo de espera de habilidades especiales activas por nivel: +15 % (máx. 60 %)
Burlesca	Desarrollo fascinante	(Nv. 4) ¿Qué, os gusta? ¡Pues os espera todavía mucho más! Aumenta la cantidad máxima de gemas. Tras la inauguración de la #C1D7966Arcadia#CX de Lithia, se produce un desarrollo fascinante. Con potenciador de poder, durante el desarrollo fascinante aumenta el daño de las habilidades especiales activas y se reduce la defensa mágica de los enemigos en el área de efecto de Lithia.	- Se ha añadido reducción de la defensa. Nv.4 ¿Qué, os gusta? ¡Pues os espera todavía mucho más! Aumenta la cantidad máxima de gemas. Tras la inauguración de la #C1D7966Arcadia#CX de Lithia, se produce un desarrollo fascinante. Con potenciador de poder, durante el desarrollo fascinante aumenta el daño de las habilidades especiales activas y se reduce la defensa / defensa mágica de los enemigos en el área de efecto de Lithia.

		¡Ya no hay escapatoria! Arcadia - Apertura: 0-10 - Desarrollo fascinante: de 11 a 70 [Escenario] Cantidad máxima de gemas: 10 unidades Arcadia: Desarrollo fascinante Daño de especiales activas con potenciador de poder: +20 % Defensa mágica: -20 % Duración de la reducción de la defensa mágica: 10 s (tiempo de espera: 2 s) [Jc] Cantidad máxima de gemas: 10 unidades Arcadia: Desarrollo fascinante Daño de especiales activas con potenciador de poder: +10 % Defensa mágica: -10 % Duración de la reducción de la defensa mágica: 10 s (tiempo de espera: 2 s)	¡Ya no hay escapatoria! Arcadia - Apertura: 0-10 - Desarrollo fascinante: de 11 a 70 [Escenario] Cantidad máxima de gemas: 10 unidades Arcadia: Desarrollo fascinante Daño de especiales activas con potenciador de poder: +20 % Defensa/defensa mágica: -20 % Duración de la reducción de la defensa / defensa mágica: 10 s (tiempo de espera: 5 s): 10 s (tiempo de espera: 2 s) [Jc] Cantidad máxima de gemas: 10 unidades Arcadia: Desarrollo fascinante Daño de especiales activas con potenciador de poder: +10 % Defensa / defensa mágica: -10 % Duración de la reducción
--	--	---	--

			de la defensa / defensa mágica: 10 s (tiempo de espera: 5 s): 10 s (tiempo de espera: 2 s)
Malhechora	[Cambio] King le Pix	[Escenario] King le Pix: 875 % del ataque mágico reiteradamente Ira: 215 % del ataque mágico reiteradamente Daño sufrido por impacto crítico: + cantidad del dado x 0,8 % Duración: 20 s [JcJ] King le Pix: 334 % del ataque mágico reiteradamente Ira: 81 % del ataque mágico reiteradamente Daño sufrido por impacto crítico: + cantidad del dado x 0,4 % Duración: 20 s	[Escenario] King le Pix: 875 % del ataque mágico reiteradamente Ira: 215 % del ataque mágico reiteradamente Daño sufrido por impacto crítico: + cantidad del dado x 0,5 % Duración: 20 s [JcJ] King le Pix: 334 % del ataque mágico reiteradamente Ira: 81 % del ataque mágico reiteradamente Daño sufrido por impacto crítico: + cantidad del dado x 0,25 % Duración: 20 s