

[Tercer cambio de clase]

Tercera vía de cambio de clase

Descripción corta

Información sobre los personajes

- Diseño de los personajes
- 2 combos nuevos o modificados por personaje
- 2 habilidades pasivas nuevas
- 1 hiperhabilidad nueva
- 3 habilidades de cambio nuevas
- Nuevas habilidades de la transcendencia
- Misiones nuevas

Descripción

Edad

– 18 años

Detalles

– "¡Mi espada no descansa jamás!"

Un espadachín con un potencial ilimitado, que ha logrado dominar a la oscuridad y sobrepasar sus propios límites. Un cambio de clase que permite hostigar al enemigo con dos espadas sin permitirle ni un segundo de respiro.

Tras el encuentro con el Gran EL, Elsword sintió cómo el poder del Éldrit oscuro que había asumido comenzaba a controlarlo. Debido al largo viaje, el cuerpo y el espíritu de Elsword se vieron tan reforzados que pudo controlar ese poder. Tras cierto tiempo, Elsword logró emplear el poder reforzado del Éldrit oscuro como si fuera su propio poder.

El poder causó que la espada que había blandido junto con Corlunga se sintiera tan ligera como una hoja de papel.

"Necesito una espada que me satisfaga".

Elsword invocó espadas y concentró sus fuerzas en un punto. Finalmente consiguió crear una espada negra como la pez. Elsword flaqueó por el peso inesperado, pero estaba colmado de esperanzas. Corlunga había contemplado la situación y bromeó sobre Elsword.

"Vaya, Elsword, aún no eres lo suficientemente bueno para esta espada".

"Je, je. ¿Quién no es ahora suficientemente bueno, coleguita?". ¡Ya te darás cuenta! ¡Pronto la dominaré!".

Combos

→→XZX

- →→X : (ningún cambio)
- →→XZ: (nuevo) lanzas una estocada hacia delante.
- →→XZX : (nuevo) te das la vuelta y lanzas tres espadas invocadas por Corlunga.

→→↑ZXZ

- →→↑Z : (sin cambios)
- →→↑ZX : (nuevo) disparas la Corlunga en diagonal hacia abajo.
- →→↑ZXZ : (nuevo) te giras 360° grados y blandes tu espada. Entretanto te mueves hacia la Corlunga.

Nueva habilidad

Habilidad pasiva: Maestro de combate

Descripción de la habilidad

Puedes usar las oleadas infinitas de espadas con fuerza arrasadora.

Nueva habilidad

Habilidad pasiva: Recuerdos de la espada

Descripción de la habilidad

Gracias a tu entrenamiento incesante con las espadas, ahora también las usas instintivamente como armas mortales.

Nueva habilidad

Hiperhabilidad: Tormenta de la eternidad

Descripción de la habilidad

Tumbas a los enemigos frente a ti con una Tormenta de cuchillas inacabable.

Requiere Esencia de Éldrit.

- - Cada utilización de una hiperhabilidad consume 1 Esencia de Éldrit.
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

Habilidad modificada

Especial activa: Explosión de espada

Descripción de la habilidad

Invocas una espada y corres hacia el enemigo.

Si vuelves a pulsar la tecla de habilidad en los próximos 4 segundos, puedes volver a correr de nuevo hacia el enemigo (se puede hacer un máx. de 2 veces).

Habilidad de la destrucción

- Se consume el Aura de la destrucción y se reúne el Aura de la vitalidad.
- Como espadachín de la destrucción, tu ataque aumenta.

Habilidad modificada

Especial activa: Caída de espada

Descripción de la habilidad

Extraes varias espadas de Corlunga y las lanzas diagonalmente.

Habilidad de la destrucción

- Se consume el Aura de la destrucción y se reúne el Aura de la vitalidad.
- Como espadachín de la destrucción, tu ataque aumenta.

Habilidad modificada

Habilidad especial activa Cuchilla de la ira

Descripción de la habilidad

Provocas un lanzamiento de incontables espadas desde el suelo a tu alrededor. Las espadas pueden causar Hemorragia a todos los adversarios.

Habilidad de vitalidad

- Se consume el Aura de la vitalidad y se reúne el Aura de la destrucción.
- Como espadachín de la vitalidad disminuye el consumo de PM y aumenta la obtención de PM.

Descripción

Edad

– 20 años

Detalles

– "¡Tachán! ¡Dejad sitio para la maga más encantadora y guapa la Metamorfia! ¡Aquí la tenéis!

Una poderosa hechicera que hace del espacio-tiempo su escenario. Aniquila a sus enemigos con poderosas Explosiones de energía y un increíble control corporal.

Aisha vio con sus propios ojos cómo el espacio-tiempo se desgarraba debido a la energía del Gran EL. El lugar en el que había entrado con la ayuda de Agaur estaba controlado por la voluntad del EL.

"Si pudiera utilizar ese principio sobre mí...!"

Tras varios intentos fallidos, Aisha se dio cuenta de que necesitaba una energía muy potente para mantener su sitio el espacio-tiempo alterado. Por eso decidió liberar todo su poder mágico, que había limitado hasta la fecha, para estabilizar el espacio-tiempo.

¡Ese fue el nacimiento de la poderosa maga!

La magia reunida durante sus viajes le bastó para crear una nueva. Por fin logró superar sus propias barreras y transformarse en una forma definitiva. Aisha renació como la maga más poderosa y fuerte del universo.

Combos

ZZZX y mantener pulsado

- **ZZZ** : (ningún cambio)
- **Mantener ZZZX pulsado** : (nuevo) lanzas estocadas repetidas hacia delante con tu vara (protección contra K.O.).

Carrerilla ZY

- **X** : (ningún cambio)
- **Carrerilla XZ** : (nuevo) te abalanzas en la dirección de tu mirada con un movimiento de estocada (protección contra K.O.).

Nueva habilidad

Habilidad pasiva: Maquillaje mágico

Descripción de la habilidad

Se refuerza la capacidad de metamorfosis del maquillaje mágico y se reduce el consumo de PM al usar maquillaje mágico en potenciador de poder . Reduce el tiempo de espera de todas las habilidades (excepto hiperhabilidades y habilidades de pareja).

Nueva habilidad

Habilidad pasiva: ¿Quieres destrucción?

Descripción de la habilidad

Si a tu enemigo le quedan menos del 60% de PV, tu ataque aumenta.

Los enemigos impactados por habilidades especiales activas reciben la penalización Agotamiento de energía.

Nueva habilidad

Hiperhabilidad: ¡Mi entrada mágica!

Descripción de la habilidad

Te transformas en una pequeña bruja que distribuye sueños y esperanza y les das una lección a los malos.

A continuación es posible realizar combos apropiados con la vara. Los ataques adicionales ignoran la defensa y protección del enemigo.

Si vuelves a presionar la tecla de habilidad, disparas a los enemigos con la Vara mágica de los sueños y la esperanza.

Requiere Esencia de Éldrit.

- - Cada utilización de una hiperhabilidad consume 1 Esencia de Éldrit.
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

Habilidad modificada

Especial activa: Ariete

Descripción de la habilidad

Te preparas y reúnes energía que explota con el impacto.

Cada ataque exitoso aturde al enemigo 3 s.

Habilidad modificada

Especial activa: Destornillador

Descripción de la habilidad

Invocas un remolino dimensional en la punta de tu vara y te lanzas rápidamente en diagonal hacia delante.

Solo puede usarse durante el salto.

Habilidad modificada

Especial activa: Zona de impacto

Descripción de la habilidad

Generas en tus inmediaciones un campo de espacio distorsionado. Los enemigos impactados no se pueden mover.

Descripción

Edad

- Desconocida

Detalles

- "Esto es la voluntad de Eldrasil... Ya no tengo miedo a nada".

Una elegante guardiana de la noche y guía de las sombras de la naturaleza. Asalta a sus enemigos con un arco y una espada imbuidos del poder de los espíritus.

Es una heroína de los guerreros Elfos y líder de la unidad especial de los Centinelas nocturnos. Con el poder de Erendil dirigió a sus camaradas y luchó en encarnizadas guerras. Pero pronto alcanzó su límite y, a la vista de sus aliados heridos, deseó obtener más fuerzas.

Como si se hubieran escuchado sus deseos, el enlace a los espíritus elementales se restauró gracias a la regeneración de EL, y la voluntad de Eldrasil la completó.

Rena aceptó la voluntad de Eldrasil de proteger el mundo y recibió la sabiduría y la experiencia de los Centinelas nocturnos que la habían precedido y también habían sido portadores de Erendil. Recibió la callada pero poderosa fuerza de la naturaleza ante la que todo ser vivo debe inclinarse. Renacida como Ocaso, Rena representa la voluntad de Eldrasil siendo su sombra y su guerrera más poderosa.

Combos

→→ZXXX

- →→ZX : (ningún cambio)
- →→ZXX : (nuevo) hundes Erendil en los enemigos ante ti y los incapacitas.
- →→ZXXX : (nuevo) lanzas un golpe afilado con Erendil y desperdigas a tus enemigos.

→→↑ZX

- →→↑Z : (sin cambios)
- →→↑ZX : (nuevo) te abalanzas sobre el enemigo como con el salto con carrerilla XZ.

Nueva habilidad

Habilidad pasiva: Recuerdo del alma

Descripción de la habilidad

La vieja doctrina desencadena el verdadero poder de Erendil.

Cuando utilizas una habilidad de refuerzo, se refuerza Erendil.

Erendil se prolonga y hay una cierta probabilidad de que dispare su energía.

Si hay un impacto Erendil durante la habilidad, se crea un impacto adicional.

- Refuerzo de Erendil: Perdición, Mariposa, Ataque furioso, Borrado

Nueva habilidad

Habilidad pasiva: Trampa

Descripción de la habilidad

Puedes poner trampas ocultas a voluntad. Tras usar habilidades con efectos de estado, el siguiente ataque causa un mayor daño.

Aumenta el alcance de Trampa de explosión, Trampa bola de espinas y Esfera del viento.

Si utilizas habilidades de 'Trampas secretas', la tercera trampa es la que mayores daños causa.

Si utilizas Efecto retardado, se restablece el tiempo de espera de las habilidades de 'Trampas secretas'. Si se utiliza una trampa durante el Efecto retardado, se reduce a la mitad el tiempo de espera.

Al utilizar habilidades de 'Peligro mortal', el daño por habilidades especiales activas aumenta durante cierto tiempo.

- - Trampas secretas: Trampa de explosión, Ira de Eldrasil, Trampa bola de espinas, Esfera del viento, Semilla de viento
- - Peligro mortal: Flecha trampa - Seta venenosa, Esporas de la ira, Borrado

Nueva habilidad

Hiperhabilidad: Alma ancestral

Descripción de la habilidad

- La voluntad de los antepasados que alberga Erendil toma forma de un alma y se libera brevemente para un ataque.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Cada utilización de una hiperhabilidad consume 1 Esencia de Éldrit.
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

Habilidad modificada

Especial activa: Rajaestrellas

Descripción de la habilidad

Las ramas de Eldrasil se extienden por los alrededores, golpean varias veces a los enemigos y luego explotan.

Consume EN:

- En caso de impacto directo máx. 3 campos

Habilidad modificada

Especial activa: Flecha trampa - Seta venenosa

Descripción de la habilidad

Lanzas hacia abajo una flecha que explota y dispersa una niebla venenosa.

La nube de veneno permanece 10 s, causa daño continuado a los enemigos y quema su maná.

(También se puede usar durante el salto).

Consume EN:

- En caso de impacto directo máx. 2 campos

Habilidad modificada

Especial activa: Golpe de trampa

Descripción de la habilidad

Disparas varias ramas explosivas de Eldrasil sobre un campo lejano.

Todas las velocidades de los enemigos impactados se reducen un 20% durante 10 segundos.

(También se puede usar durante el salto).

Consume EN:

- En caso de impacto directo máx. 2 campos

Descripción

Edad

– 29 años

Detalles

– "Los protegeré a todos. Es lo que prometí".

Un estratega de mente fría que incluso se usa a sí mismo como arma. El cambio de clase transforma la poderosa energía del Núcleo de Llama en fuego que abrasa a sus enemigos.

Cuando Raven vio que sus compañeros estaban perdiendo las fuerzas a causa de los continuos combates con poderosos enemigos, quiso aumentar su poder. Para no repetir los errores del pasado y ser recordado como alguien de confianza, ansiaba obtener más poder.

Su mano Nasod podía, gracias a la ayuda de los Pongu, disparar potentes llamas con la energía del núcleo de llama. Pero la temperatura de estas era tan alta que un hombre normal no podría aguantarla.

"Si no puedo soportar la temperatura del núcleo de llama porque soy un humano...".

Decidió reconstruir de nuevo su cuerpo para dominar completamente el núcleo de llama de la mano Nasod.

"¡Nunca más perderé a un camarada!".

Así nació el Nova Imperator, un guerrero invencible que llega incluso a quemar su propia sangre para proteger a los demás.

Combos

→→ZXX

- →→Z : (ningún cambio)
- →→ZX: (modificado) Extiendes la mano nasod y atacas con ella.
- →→ZXX : (nuevo) cuando se llega al alcance máximo atacas hacia delante y el alcance se supera.

→→↑XX

- →↑X : (modificado) empujas al enemigo hacia atrás sin lanzarlo por los aires.
- →→↑XX : (nuevo) Atacas con una explosión mientras aterrizas sobre el suelo.

Nueva habilidad

Habilidad pasiva: Último recurso

Descripción de la habilidad

Levantas una fortaleza y sobrevives así al ataque mortal.

Sacrificio del núcleo

- Si tus PV bajan a 0 y tu núcleo está activo, lo destruyes y te quedas en K.O.
- A continuación, tus PV se regenerarán de forma continuada durante 20 s.
- Si estás en JCJ, todas las habilidades reciben un tiempo de espera.
- Tiempo de espera: 90 s

Nueva habilidad

Habilidad pasiva: Maestro de combate

Descripción de la habilidad

La modificación corporal te deja perfectamente equipado para el combate.

Refuerzo del ataque

- Refuerza los ataques combo.

Modo detección térmica

- El potenciador Detección térmica se activa cuando las habilidades producen un Sobrecalentamiento.
- Cuando se acumula Detección térmica, el consumo de PV baja con el siguiente Sobrecalentamiento y los valores de la resistencia al daño suben (acumulable un máx. de 5 veces).
- Cuando se ha acumulado el máximo de Detección térmica, los PV/PM se regeneran durante un cierto tiempo.

Nueva habilidad

Hiperhabilidad: En el infierno

Descripción de la habilidad

- Cubres el combate con una gigantesca Columna de fuego y aniquilas a los enemigos.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Cada utilización de una hiperhabilidad consume 1 Esencia de Éldrit.
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

Habilidad modificada

Especial activa: Cañón giratorio

Descripción de la habilidad

Disparas varias Granadas flamíferas que causan grandes daños a los enemigos que impactas por primera vez.

Sobrecalentamiento

- Consume PV para granadas adicionales.
- Pulsa la tecla de habilidad nuevamente tras activarla.
- +5% de potencia de ataque durante 10 s

Habilidad modificada

Especial activa: Arpón de llamas

Descripción de la habilidad

Disparas una granada muy explosiva hacia abajo. (Solo se puede utilizar durante un salto).

Sobrecalentamiento

- Consume PV para daño adicional.
- Pulsa la tecla de habilidad nuevamente tras activarla.
- +5% de potencia de ataque durante 10 s

Habilidad modificada

Especial activa: Explosión de cuchilla

Descripción de la habilidad

Blandes una espada rodeada de llamas y causas una gigantesca Explosión de fuego. La espada rodeada de llamas refuerza durante un cierto tiempo tu ataque. (También se puede usar durante el salto).

Descripción

Edad

– Desconocida

Detalles

– "Código de Sariel nasod iniciado".

Reluciente reina nasod del rayo. Aniquila a sus enemigos en un abrir y cerrar de ojos con un chorro de energía fotónica.

Después de que Eve descifrara el código de la Serafín de batalla nasod sintió que algo no estaba bien. De todas las conexiones antiguas, solo los circuitos de sentimientos quedaban por probar.

Al intentar analizar los circuitos, una energía impresionante se liberó a toda presión y todos los sistemas se desactivaron. Cuanto más se activaba el código de la Serafín de batalla nasod, mayor era el conflicto con los circuitos de sentimientos, lo que originaba que los errores acumulados se convirtieran en energía.

¿Quizás sería mejor eliminar esos circuitos...?

"..."

En su lugar, Eve elaboró el código de la Sariel nasod para aprovechar esa sobrecarga constante. El precio por esas cargas de energía y las reiteradas restauraciones del sistema fue la pérdida lenta de los datos de recuerdos de Eve. Sin embargo, Eve no logró convencerse de eliminar los circuitos de sentimientos. Se lanzó de nuevo a la batalla.

Los circuitos de sentimientos absorbían daños continuamente, pero el poder de la Sariel nasod comenzó a crecer lentamente.

Combos

→→↑ZX(XX)Z

- →→↑ZX(XX) : (sin cambios)
- →→↑ZX(XX)Z : (nuevo) lanzas un impacto energético desde los aires en diagonal hacia abajo. (El espectro activado influye sobre esta habilidad).

ZZX

- ZZ : (ningún cambio)
- YYX : (nuevo) creas un impacto eléctrico que paraliza a los enemigos ante ti. (El espectro activado influye sobre esta habilidad).

Nueva habilidad

Habilidad pasiva: Sobrecarga

Descripción de la habilidad

La activación de Sariel nasod te permite liberar de golpe toda la energía en un momento.

Cuando utilizas una Sobrecarga 3 veces, se activa el potenciador Sobrecarga.

Sobrecarga: Hélice de electrones, Gigacaudal, Corte linear, Agujas de energía, Mil estrellas, Virtualidad extrema

Nueva habilidad

Habilidad pasiva: Evolución

Descripción de la habilidad

Desactivas el código de evolución durante un tiempo breve y todos los combos reaccionan a los campos de fuerza.

Al ejecutar Espectro de cristal de Éldrit y Corazón fuerte, se refuerzan los combos según campo de fuerza activado durante un tiempo determinado.

Nueva habilidad

Hiperhabilidad: Explosión de carbono

Descripción de la habilidad

- Refuerza el poder de tu núcleo y libera bruscamente la energía generada.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Cada utilización de una hiperhabilidad consume 1 Esencia de Éldrit.
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

Habilidad modificada

Especial activa: Rayo globular

Descripción de la habilidad

Disparas tres Rayos globulares con los que causas daños a tus enemigos. Mientras tanto puedes moverte libremente. (También se puede usar durante el salto).

Espectro de cristal de Éldrit

- El "Espectro de cristal de Éldrit" influye sobre esta habilidad.

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).

Habilidad modificada

Especial activa: Mil estrellas

Descripción de la habilidad

Invocas un módulo y disparas balas de choque con él.

Las balas de choque son atraídas por los enemigos que hay cerca y les causan daños.

Esta habilidad se ve afectada por el espectro de cristal de Éldrit.

Aumenta el daño con espectro de cristal de Éldrit

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).

Habilidad modificada

Especial activa: Gigacaudal

Descripción de la habilidad

Generas en el aire enormes campos de fuerza que disparan rayos hacia abajo.

Esta habilidad se ve afectada por el espectro de cristal de Éldrit.

- Si se utiliza esta habilidad mientras hay un campo de fuerza activo la habilidad se verá afectada por este (campo de fuerza grande + campo de fuerza pequeño).

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).

Descripción

Edad

– 18 años

Detalles

– "Bien. Os mostraré los resultados de mi investigación".

Este artillero se asemeja a una fortaleza errante y, gracias a su investigación, ha superado todas las fronteras físicas. Esta clase enciende un sol de medianoche sobre el campo de batalla con incontables balas de cañón.

Chung sintió que el fuego de apoyo y el descongelador estaban a punto de alcanzar sus límites. El descongelador se abría en el aire y durante más tiempo, algo no especialmente efectivo en un campo de batalla siempre cambiante.

¿Cómo podía emplear efectivamente el Descongelador?

A la búsqueda de una solución, Chung descubrió en el Laboratorio de los Debrianes un aparato nasod que abría portales mediante el poder de Henir. Lo investigó y lo analizó. Una obra de arte de la más alta tecnología sin refinar con la que se podía controlar el poder de Henir, compuesto de caos puro. Chung lo analizó con voluntad inquebrantable y fabricó finalmente un nuevo Destructor que fusionó con el portal de descongelamiento.

Sus osadas investigaciones, que le permitían liberar un bombardeo en cualquier lugar le dieron a Chung el nombre de Centurión, con el que se le conoció como un héroe de los artilleros.

Combos

→→↑XXX

- →→↑XX : (sin cambios)
- →→↑XXX : (modificado) lanzas tres granadas.

→→XZ

- →→X : (ningún cambio)
- →→XZ: (modificado) disparas un cañón breve y rápidamente en la dirección de tu mirada y atraes con él al enemigo.

Nueva habilidad

Habilidad pasiva: Ametrallamiento gravitacional

Descripción de la habilidad

Con la tecla ↑, puedes cambiar de la posición de disparo fija a Ametrallamiento gravitacional. El Ametrallamiento gravitacional consume todas las Balas de cañón reforzadas. La duración del portal gravitacional cambia según la cantidad de balas consumidas. En torno al enemigo alcanzado surge un portal gravitacional que retiene al enemigo.

En el modo Ametrallamiento gravitacional, se puede esquivar rápidamente con Salto de retroceso.

Tras el disparo del Ametrallamiento gravitacional, levantas un Escudo de impulsos. El Escudo protector refleja los proyectiles mágicos y aumenta la obtención de PM en impactos.

El Escudo de impulsos causa daños una vez a un enemigo cercano.

Nueva habilidad

Habilidad pasiva: Recarga de pulso

Descripción de la habilidad

Aumenta la velocidad de activación del Cañón del caos.

Refuerza el efecto de Centurión en función del número de balas de cañón reunidas.

(Refuerza el efecto en función del número de balas de cañón reunidas).

Ataque mágico aumentado

Aumentan los daños a monstruos jefes / jefes medios.

Tiempo de espera de Aceleración

Nueva habilidad

Hiperhabilidad: Descarga de rayos

Descripción de la habilidad

- Utilizas varios Portales de descongelamiento y atacas a los enemigos con una frecuencia ilimitada.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Cada utilización de una hiperhabilidad consume 1 Esencia de Éldrit.
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

Habilidad modificada

Especial activa: Lluvia de granadas

Descripción de la habilidad

Avanzas y disparas granadas elásticas a tu alrededor. Después, un combo libera una granada más.

La granada adicional tiene una probabilidad del 25% de convertirse en una gigante. Las granadas tienen un tiempo de espera de 0,4 s. (También se puede usar durante el salto).

Habilidad modificada

Especial activa: Campo táctico

Descripción de la habilidad

Creas un campo estático que causa daño a tus enemigos una única vez y te otorga una bonificación a ti y a tus aliados.

Los aliados de este campo se benefician y se desactiva carga de maná durante 4 s desde la activación del campo.

A medida que se despliega, se cargan todas las balas de cañón (excepto las balas de cañón reforzadas).

Mantén pulsada la tecla de habilidad para mantener el campo.

Habilidad modificada

Especial activa: Artillería de bombardeo

Descripción de la habilidad

Disparas a los enemigos que tienes delante enormes Balas de cañón desde el Portal de descongelamiento.

Descripción

Edad

– 22 años

Detalles

– "Ya está bien de calentamiento".

Primera diosa zorruna, creada por la unión con una divinidad. Domina a sus enemigos con poderosas técnicas de exorcismo de sombras y colaborando con la Gumiho Eun.

El contrato de Ara con Eun debería finalizar cuando encontrase suficiente energía del Éldrit para romper el sellado de Eun. Ese día parecía cada vez más cercano.

Eun había tenido a menudo la posibilidad de utilizar a Ara para sus propios objetivos, pero se contuvo porque la familia Haan había cambiado sus concepciones con respecto a los humanos. Había podido observar que no todos los humanos perseguían únicamente su propio beneficio. Eso despertó su interés.

Eun se percató de que Ara se desarrollaba junto con sus aliados y encontraba su propio camino. La Gumiho descubrió que Ara ocultaba más que el poder que ella misma le había entregado. Con todo respeto por la última descendiente de esta honorable familia, le ofreció un nuevo pacto.

"¿Estás lista para alcanzar límites aún más altos conmigo a tu lado?".

"¡Contigo a mi lado no tengo nada que temer, Eun!".

Ahora que Ara domina los movimientos sombríos de Eun, sus enemigos caen a su paso como hojas en otoño.

Combos

→→ZZX

- →→Z : (sin cambios)
- →→ZZ : (nuevo) blandes la lanza en amplios círculos y expulsas a tus enemigos.
- →→ZZX : (nuevo) corres rápido hacia delante y lanzas una patada.

→→↑XXZ - ZZZ

- →→↑X : (ningún cambio)
- →→↑XX : (nuevo) cambias rápido de dirección hacia atrás, en diagonal hacia abajo, y lanzas una patada.
- →→↑XXZ - ZZZ : (nuevo) disparas una lanza cada vez hacia delante.

Nueva habilidad

Habilidad pasiva: Magia liberada

Descripción de la habilidad

Liberas la magia y puedes infundir más fuerza en tu técnica y en tu técnica secreta.

Nueva habilidad

Habilidad pasiva: Energía fantasmal

Descripción de la habilidad

La asimilación de Eun refuerza tu energía fantasmal y tus ataques se vuelven más eficaces.

Nueva habilidad

Hiperhabilidad: Comunión con el dios zorro

Descripción de la habilidad

- Unes tus fuerzas con las de la Zorra milenaria Eun y derrotas a todos los enemigos en las inmediaciones.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Cada utilización de una hiperhabilidad consume 1 Esencia de Éldrit.
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

Habilidad modificada

Activa: Absorber maná

Descripción de la habilidad

Liberas energía espectral para causar daños a todos los adversarios de las proximidades y absorber maná de un máximo de tres de ellos.
Por cada impacto exitoso absorbes 25 PM del enemigo y finaliza la carga de maná.

Consume energía espectral:

- 2 orbes

Habilidad modificada

Especial activa: Invocación de espíritus:

Descripción de la habilidad

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.

Tus aliados reciben +20% de impacto crítico y bonificación al daño, y en tus enemigos se reduce el efecto.

Genera energía espectral:

- 1 orbe

Habilidad modificada

Especial activa: Zorro ígneo

Descripción de la habilidad

Atacas a los enemigos con garras espectrales e invocas 9 zorros de fuego.

Se crea un zorro ígneo que causa congelación (5 s).

(Con energía espectral hasta 4 zorros ígneos adicionales).

Consume energía espectral:

- de 0 a 4 orbes (puede ser activado sin energía espectral)

Descripción

Edad

– 21 años

Detalles

– "El día de hoy, la líder de los Caballeros mercenarios rojos dejará de existir".

Una caballera de la muerte que ansía obtener sangre. La Reina sangrienta ha multiplicado su poder de destructor mediante esgrima oscura para poder así aniquilar a todos sus adversarios.

Seguían llegando más Demonios y monstruos. Daba igual cuántos se aniquilasen. Derrotó a todo tipo de Demonios para vengar a sus camaradas caídos, pero estos nunca retornaron. Como si estuviera poseída por una venganza mortal, Elisis vagó por todas partes hasta que se dio cuenta de que se había convertido en una destructora invadida por energía demoníaca que, irónicamente, no se diferenciaba demasiado de la de sus odiados Demonios.

Elisis estaba dominada por un ansia asesina instintiva y una locura que pugnaba por verter sangre ininterrumpidamente. Ya hacía mucho que empleaba el poder oscuro, y su cuerpo y su alma cayeron en una profunda oscuridad. Elisis se dio cuenta de que ya no había vuelta atrás. Ahora solo quedaba un camino.

"Gracias a este poder podré expulsar a los Demonios de este mundo. Aunque acabe destruyéndome a mí misma...".

Combos

→→XX

- →→X : (sin cambios)
- →→XX : (nuevo) sujetas tu espada con ambas manos y te abalanzas hacia delante.

→→↑XZ

- →→↑X : (ningún cambio)
- →→↑XZ : (nuevo) sujetas tu espada ante ti y asestas un golpe diagonal hacia abajo.(Protección contra K.O.)

Nueva habilidad

Habilidad pasiva: Maestro de la sangre

Descripción de la habilidad

Si usas habilidades que desencadenan Golpe de sangre, tus valores de resistencia al daño aumentan por un breve tiempo. Además, recibes un escudo protector que neutraliza el daño cada vez que empleas la habilidad Golpe de sangre 5 veces.

Instinto de supervivencia

- Al utilizar la habilidad especial activa Golpe de sangre, la resistencia al daño aumenta durante 3 s.

Reflujo sangriento

- Al usar 5 veces habilidades que activan el Instinto de supervivencia recibes un Escudo protector que neutraliza 1 vez el daño recibido. El Escudo protector bloquea solo el daño que sobrepasa un porcentaje determinado de tus PV máximos.

El Escudo protector permanece hasta que se deniega el daño una vez.

- Mientras esté el Escudo protector, no se puede crear otro nuevo con habilidades de Instinto de supervivencia.

Nueva habilidad

Habilidad pasiva: Sed

Descripción de la habilidad

Tu capacidad de oler sangre mejora y acudes más rápido a los enemigos sangrantes. Al impactar con una habilidad especial activa particular infligirás todavía más daño al enemigo.

Olor a sangre

- Si hay un enemigo sangrante frente a tu personaje, aumenta la velocidad de desplazamiento.

Impacto crítico

- Al impactar a un enemigo con Arma espantosa, Espada de perseguidor o Caída de sangre se desactiva la penalización Hemorragia y la resistencia al daño se pone a 0 durante 3 s.

Nueva habilidad

Hiperhabilidad: Lluvia de sangre

Descripción de la habilidad

- Extraes la espada imbuida en locura del corazón y causas daño mortal al enemigo que está frente a ti.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Cada utilización de una hiperhabilidad consume 1 Esencia de Éldrit.
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

Habilidad modificada

Especial activa: Lanzasangre

Descripción de la habilidad

Vas asestando estocadas en el frente con una poderosa Energía de espada rodeada de un aura demoníaca. (También se puede usar durante el salto).

Habilidad de la destrucción

- Se consume el Aura de la destrucción y se reúne el Aura de la tormenta.
- Como espadachina de la destrucción tienes un 100% de probabilidad de impacto crítico e ignoras posiciones de defensa (escudo, K.O.).

Habilidad modificada

Especial activa: Quiebro espacial

Descripción de la habilidad

Asestas varios golpes rápidos de espada con los que atacas a los enemigos en las inmediaciones.

Cuanto menos PV tengas más daños causarás (máx. +30%).

Habilidad de la tormenta

- Se consume el Aura de la tormenta y se reúne el Aura de la destrucción
- Como Espadachina de la tormenta, tu consumo de PM y tus tiempos de espera se reducen.

Habilidad modificada

Especial activa: Sierra sangrienta

Descripción de la habilidad

Aceleras varias hojas serradas compuestas de energía demoníaca (también se puede usar durante el salto).

Golpe de sangre

Si tienes más del 20% de tus PV, consumes un 10% del daño de habilidad en PV y el daño de la habilidad aumenta en un 40%.

Si tienes menos del 20% de tus PV, el Golpe de sangre se activa sin consumir PV.

Habilidad de la tormenta

- Se consume el Aura de la tormenta y se reúne el Aura de la destrucción
- Como Espadachina de la tormenta, tu consumo de PM y tus tiempos de espera se reducen.

Descripción

Edad

– 21 años

Detalles

– "Madre... Tengo que volver contigo, da igual en qué estado..."

Un diablo de la paradoja, ahogado en infinitas contradicciones, que vaga por el espacio-tiempo. Dotado de capacidades que sobrepasan con mucho los límites de la ciencia ha hecho colapsar el espacio-tiempo con brutalidad.

Desesperado por no poder viajar al pasado, Add deambula sin rumbo por el espacio-tiempo y se dedica a destruir aleatoriamente.

¿Serían los efectos secundarios de incontables viajes en el tiempo? Add se dio cuenta de que a su cuerpo ya no le quedaba demasiado tiempo. Debilitado por el veneno del espacio-tiempo, se aferró a la vida con su último anhelo para realizar sobre sí mismo un último experimento.

"De vuelta... a la metempsicosis del tiempo..."

Un experimento descabellado en el que Add descompuso su propia existencia en moléculas para superar el espacio-tiempo. Add pagó el precio por su crimen y se convirtió en un Ente tenebroso que deambula eternamente por el espacio-tiempo desvinculado del devenir del tiempo.

Lo único que le queda es el deseo de volver a su pasado feliz.

Combos

→→↑ZX[X]

➤ →→↑ZX

: (sin cambios)

➤ →→↑ZX[X]

: (nuevo) disparas un tiro invisible. (Es posible lanzar combo de armadura nasod).

→→ZX[X]

➤ →→ZX

: (ningún cambio)

➤ →→ZX[X]

: (nuevo) lanzas por los aires de una patada a un enemigo inmediatamente ante ti.

Nueva habilidad

Habilidad pasiva: Efecto secundario

Descripción de la habilidad

Al impactar con una habilidad especial activa recibes la penalización Paradoja, que inflige daño adicional. La regeneración de PD de enemigos que sufren una penalización aumenta en función del número de enemigos en las inmediaciones.

Efecto secundario

- Al usar habilidades especiales activas el enemigo impactado recibe la penalización Efecto secundario (acumulable un máx. de 5 veces).
- Cuanto mayor sea la acumulación de Efecto secundario, más aumenta el daño que causa Paradoja.

Nueva habilidad

Habilidad pasiva: Ampliación sensorial

Descripción de la habilidad

Tus PM máximos aumentan y tus objetos de regeneración de PM también regeneran tus PD.

Con potenciadores de poder hay una cierta probabilidad de que aparezca un ser de otra dimensión capaz de atacar a gran velocidad.

Ampliación sensorial

- Aumenta los PM máx.
- Al usar objetos que regeneran PM también se regeneran PD.

Ente tenebroso del espacio-tiempo

- Con potenciadores de poder hay una cierta probabilidad de que cambie el aspecto y aumentan considerablemente tu potencia de ataque, impacto crítico y regeneración de PM por segundo.

Nueva habilidad

Hiperhabilidad: Nostalgia de furia

Descripción de la habilidad

- Paradoja vagó por el espacio-tiempo dando rienda suelta a su ciega ira destructora, hasta que un día se topó por casualidad con un fragmento de sus recuerdos que había quedado ahí abandonado.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Cada utilización de una hiperhabilidad consume 1 Esencia de Éldrit.
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

Habilidad modificada

Especial activa: Instalar - Lluvia de estrellas

Descripción de la habilidad

Fábrica de dinamos: Lluvia de estrellas

Determina un punto en el que haces aparecer un dron de Lluvia de estrellas que bombardea las inmediaciones.

Mientras estás apuntando cuentas con protección contra K.O.

Consumo de PD:

- Solo consume un 20% de puntos de dinamo en modo dinamo.

Fábrica de dinamos

- Activar fábrica de dinamos: 30 PD
- El modo cambia a modo [Lluvia de estrellas].
- Se activa Lluvia de estrellas.
- Si ya hay otro modo activo, el modo cambia y recibes 1 punto de transducción.
- Lluvia de estrellas cuesta 200 PM.
- Duración: 30 s

Consume transductores de dinamo:

- -1 a -3 TD
 - +5% de daño por TD empleado.
- (También puede utilizarse sin TD).

Habilidad modificada

Especial activa: Lluvia de estrellas

Descripción de la habilidad

Abres un portal interdimensional en el cielo del que llueven bolas de gravedad. Caen bolas de gravedad en todas direcciones y golpean el suelo.

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. -3 TD
 - +0,33 s de duración por cada TD utilizado.
- (También puede utilizarse sin TD).

Habilidad modificada

Especial activa: Ataque máximo

Descripción de la habilidad

Desatas una potente onda espacio-temporal y creas Bolas de espacio-tiempo.

Bola de espacio-tiempo

- La bola crece durante 5 s y el daño de los proyectiles y su alcance aumentan progresivamente en pasos de un 10%.
- Las Bolas de espacio-tiempo están activas un máx. de 10 s.
- Vuelve a pulsar la tecla de habilidad para convertirlas en proyectiles que persiguen a los enemigos y los atraviesan.

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.

Descripción

Nombre de cada personaje

– Lu: Iblis / Ciel: Anular

Edad

– Lu: desconocida / Ciel: 29 años

Detalles

– "Lu: ¡ja, ja, ja, lo destruiremos todo! ¡Todo!"

– Ciel: "Fuera de mi camino si apreciáis vuestra vida".

La reina de los Demonios de la destrucción y su fiel sirviente. Rodeados por energía demoníaca tan negra como la noche, arrasan sin titubear con todos sus enemigos.

El Éldrit oscuro se comporta como una sombra del gran EL. Por eso, encontrar de nuevo el Éldrit de Elios fue un punto de inflexión para la gran Lu. Cuando se restauraron Elianod y el gran EL, la energía demoníaca de Lu alcanzó nuevos niveles, aunque hasta entonces solo había aumentado lentamente. La oscura energía demoníaca alimentada por el ansia asesina tiñó el cuerpo de Lu y la convirtió en una verduga que destruye todo en su camino.

Ya no había lugar para la antigua regente. Ahora, todo lo que se interpusiera en su camino acabaría destruido y erradicado. Ese placer era lo único que daba sentido a la vida de Lu.

"Si esta es tu voluntad... entonces se seguirá".

Ciel absorbió la energía demoníaca desbordante y se convirtió en una fiel sombra que sigue el camino de destrucción espontánea y arbitraria de Lu.

Ambos van de cacería en busca de nuevos juguetes para la rabia destructora de la Reina de los Demonios.

Combos

→→XZX (Ligadura) (Lu)

- →→X : (sin cambios)
- →→XZ : (nuevo) te lanzas en la dirección de tu mirada y empujas por los aires al enemigo.
- →→XXX (Ligadura) : (nuevo) causa daño por ligadura.

→→XZX (Ligadura) (Ciel)

- →→X : (sin cambios)
- →→XZ : (nuevo) te lanzas en la dirección de tu mirada y empujas por los aires al enemigo.
- →→XXX (Ligadura) : (nuevo) causa daño por ligadura.

Nueva habilidad

Habilidad pasiva: Codex Gigas

Descripción de la habilidad

La Furia te consume y aumenta tus capacidades.

Nueva habilidad

Habilidad pasiva: Energía demoníaca: aliento venenoso

Descripción de la habilidad

Con combo de ligadura exitoso, se reduce el tiempo de espera de la habilidad de ligadura.

Los adversarios que sufren vinculación quedan brevemente sin fuerzas.

Nueva habilidad

Hiperhabilidad: Rayo arconte

Descripción de la habilidad

- Diangelion genera un rayo que lleva en sí la crueldad del Rey de los demonios.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Cada utilización de una hiperhabilidad consume 1 Esencia de Éldrit.
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

Habilidad modificada

Activa: Ira rápida

Descripción de la habilidad

Atacas con energía mágica al oponente que tienes delante.

Si juegas con Lu, atacas a todos los enemigos que tienes delante con un Ataque sorpresa. Si juegas con Ciel, disparas a todos los enemigos que tienes delante.

Se reduce el valor de K.O. de los enemigos impactados, que entran en el estado ligadura.

Habilidad modificada

Especial activa: Rompesuelos

Descripción de la habilidad

Golpeas el suelo con dureza, grabas un sello y liberas energía demoníaca.

Se libera en el mismo lugar en el que la colocas.

Habilidad de cambio (Lu)

- Si estás jugando con Ciel, con esta habilidad cambias a Lu.
- El cambio genera 4 puntos de combinación si se impacta al adversario.

Habilidad modificada

Especial activa: Forajido

Descripción de la habilidad

Encadenas varios enemigos en un amplio entorno y después los atacas.

Cuanto más enemigos se encadenen, mayor será el daño causado por el ametrallamiento.

Grilletes de espinas

- Se encadena a los enemigos durante 1 s.

Ametrallamiento

- Cuanto más enemigos encadenados, mayor es el daño.

Habilidad de cambio (Ciel)

- Si estás jugando con Lu, con esta habilidad cambias a Ciel.
- El cambio genera 4 puntos de combinación si se impacta al adversario.

Descripción

Edad

– 24 años

Detalles

– "¡Nos conduciré a la victoria!".

Una maestra del combate aéreo que saca partido a su excelente movilidad. Gira las tornas en la lucha en cuestión de segundos y derrota a sus adversarios con diversas granadas y técnicas de combate a distancia.

Después de que Rose venciera en incontables batallas y observase Elianod y la regeneración del EL, sintió que su viaje se alargaba. El gran EL y su sombra, el Éldrit oscuro, eran los orígenes de Elios. Y entre ellos se encontraba la misteriosa Orden de Henir... Seguramente había una conspiración aún mayor detrás.

Esquivar un mal que amenazaba la vida de muchos humanos era inimaginable para Rose. Así, decidió detener las conspiraciones. O, si no era capaz de hacerlo, al menos podía crear las condiciones para evitar el próximo accidente.

"¡Gracias a este poder podré atacar al mal desde su raíz!".

Rose empleó la antigua tecnología Nasod del Laboratorio de los Debrianes en sus armas y en el nitro motor.

Con voluntad de hierro y un poder extraordinario, Rose estaba segura de su victoria.

Combos

→→XZ

- →→X : (sin cambios)
- →→XZ: (nuevo) golpeas con fuerza el suelo y desencadenas una onda de choque.

→→↑XZXXX

- →→↑X : (ningún cambio)
- →→↑XZ : (nuevo) saltas hacia atrás con una patada giratoria.
- →→↑XZXXX : (nuevo) disparas el mosquete hacia abajo en diagonal.

Nueva habilidad

Habilidad pasiva: Refuerzo de granadas

Descripción de la habilidad

Gracias a tu incansable investigación sobre el uso de granadas, ahora puedes usarlas mejor y con más eficacia.

Nueva habilidad

Habilidad pasiva: Maestra del mosquete

Descripción de la habilidad

Te conviertes en Maestra del mosquete y refuerzas tus habilidades con este. Puedes usar tus habilidades de mosquete incluso en Superposición.

Nueva habilidad

Hiperhabilidad: Granadas mortales

Descripción de la habilidad

- Dejas caer incontables bombas en todas las direcciones y generas así una explosión gigantesca.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Cada utilización de una hiperhabilidad consume 1 Esencia de Éldrit.
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

Habilidad modificada

Especial activa: Granada térmica G-96

Descripción de la habilidad

Lanzas de golpe todas las Granadas térmicas G-96 y las haces explotar.

Granada térmica

- Los enemigos impactados sufren Abrasar.
- Las demás pueden lanzarse a intervalos de 0,5 segundos.
- También se puede usar durante el salto.

Superposición

- Con Superposición aumenta el daño de la habilidad.

Habilidad modificada

Especial activa: Granada de hielo G-18C

Descripción de la habilidad

Preparas 4 Granadas de hielo G-18C y lanzas una de ellas.

Granada de hielo

- Los enemigos impactados sufren Congelación.
- Las demás pueden lanzarse a intervalos de 0,5 segundos.
- También se puede usar durante el salto.
- Tras la explosión se extiende el Frío y baja la velocidad de desplazamiento.

Superposición

- Con Superposición aumenta el daño de la habilidad.

Habilidad modificada

Especial activa: Bomba de partículas

Descripción de la habilidad

Disparas una granada de IEM. (También se puede usar durante el salto).

Causa aturdimiento durante 3 segundos al estallar y crea en el suelo agujeros negros que atraen a los enemigos.

Superposición

- Con Superposición aumenta el daño de la habilidad.

Descripción

Edad

– 24 años

Detalles

– "Ahora ha llegado el momento de demostrar su valía".

La inventora de una legión de máquinas controladas por satélite. Comanda máquinas de última generación fabricadas por ella misma.

Tras el combate con la Orden de Henir Rose pensó que las máquinas que tenía no iban a ser suficiente.

Necesitaba una posibilidad de enviar órdenes exactas tan rápido como fuera posible a diferentes artefactos.

Rose decidió emplear una base de satélites instalada inicialmente para explorar las características del suelo de Elios. Llevaba meses sin utilizarse y requería un par de reformas, pero estaba segura de que no había medio mejor.

"¡Zero, mira! ¡Un color uniforme y juntas inmaculadas! Es perfección pura. Todos utilizan el mismo sistema operativo, pero disponen de una inteligencia artificial muy libre... ¡es la culminación de la civilización de las máquinas!".

"Sí, sí. ¡Tranquilízate! Estás a tope".

Los Nasod de Elision y Elianodle dieron a Rose una nueva idea. Tras una larga investigación desarrolló un novedoso sistema con el que puede controlar toda una legión de máquinas en cualquier momento y lugar.

Combos

→→XZX

- →→X : (sin cambios)
- →→XZ: (nuevo) atacas hacia delante y te abalanzas.
- →→XZX : (nuevo) saltas hacia atrás y disparas hacia delante.

→→↑XZXXX

- →→↑X : (ningún cambio)
- →→↑XZ : (nuevo) aterrizas con un golpe sobre el suelo.
- →→↑XZXXX : (nuevo) haces una voltereta hacia atrás y disparas 3 veces la pistola automática. (Si pulsas la tecla X harás una voltereta).

Nueva habilidad

Habilidad pasiva: Mecacontrol

Descripción de la habilidad

Tu mecacontrol aumenta y ahora puedes usar más efectivamente los Meca.

Nueva habilidad

Habilidad pasiva: Proyectil de electrones transformador

Descripción de la habilidad

Los efectos de tus habilidades G aumentan y te refuerzas más rápido y durante más tiempo.

Nueva habilidad

Hiperhabilidad: Caída de satélites

Descripción de la habilidad

- Dejas caer un satélite desde el aire y golpeas a tus enemigos en todas las direcciones.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Cada utilización de una hiperhabilidad consume 1 Esencia de Éldrit.
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

Habilidad modificada

Especial activa: Víbora Ex-S

Descripción de la habilidad

Sacas la Víbora Ex-S, con lo que tienes durante un tiempo ventaja en el campo de batalla.

El arma dispara sin parar hacia delante durante 3 segundos.

Superposición: con Superposición aumenta el daño de la habilidad.

Habilidad modificada

Especial activa: Botín de Meca

Descripción de la habilidad

Pides el apoyo de los bombarderos.

Sobrevuelan el campo de batalla a alta velocidad y lanzan Todoterrenos sobre una gran superficie.

Los Todoterrenos lanzados hacen impacto y pueden causar grandes daños a varios enemigos.

Superposición

- Con Superposición aumenta el daño de la habilidad.

Habilidad modificada

Especial activa: Cuenta atrás Ez-8

Descripción de la habilidad

Invocas una Cuenta atrás Ez-8 que se autodestruye.

Causa a los enemigos en las inmediaciones daño durante 3 segundos y explota.

Reacciona con Robots:

- Al ejecutar la Explosión robótica, ataca a un lugar determinado y explota.

Superposición

- Con Superposición aumenta el daño de la habilidad.

Descripción

Edad

- Desconocida

Detalles

- "¿Todavía te preocupa? No tengas miedo: estoy contigo".

Soberano del vacío renacido que atrae todo lo que esté a su alrededor. Pone a sus enemigos fuera de combate con caos infinito y aniquila todo con el poder del vacío.

Ain se había apartado de la diosa y había aceptado el caos. Destruyó sin pensarlo todo lo que se le oponía en su camino.

Incluso su cuerpo, creado por la mismísima diosa, había dejado de tener significado. Tras esta revelación, Ain desechó su cuerpo físico y despertó como verdadero Soberano del vacío. Obtuvo la libertad absoluta descartando las cadenas del ser. Esa era la verdadera redención a la que todos los seres deberían aspirar. Así aceptó el vacío y decidió emplear un cascarón ya vacío.

Se convirtió en un mero resto del caos atávico y no se contó más entre los seres de este mundo.

"Todo tiene un final... Porque estoy aquí...".

El soberano del vacío, inexistente en ningún lugar y a la vez en todos, se encargó de los pobres seres de este mundo y comenzó a llevarlos a su reino del vacío.

Combos**XZZ**

- **X** : (ningún cambio)
- **XY** : (modificado) das un paso hacia delante y atacas al enemigo con el puño.
- **XYX** : (modificado) te abalanzas hacia delante y blandes tu guadaña de abajo hacia arriba.

→→↑XZZ - XXXZZ

- **→↑X - XXX** : (sin cambios)
- **→→↑XZ - XXXZ** : (nuevo) atacas hacia delante, en diagonal hacia abajo, después aterrizas mientras golpeas tu guadaña contra el suelo.
- **→→↑XZZ - XXXZZ** : (nuevo) lanzas un golpe amplio con tu guadaña en el sentido de tu mirada.

Nueva habilidad

Habilidad pasiva: Círculo de hechizos del caos

Descripción de la habilidad

Al usar el modo Henir, el exceso de energía del caos genera un Círculo de hechizos cerca de ti. Los enemigos dentro del Círculo de hechizos sufren diversas clases de daños debido al extraño entorno y tu potencia de ataque aumenta.

Círculo de hechizos del caos

- Todos los enemigos en el Círculo de hechizos reciben daños y en caso de impacto/daños el valor de regeneración de PM baja a 0.
- Aumenta el daño crítico.

Nueva habilidad

Habilidad pasiva: Absorción mejorada

Descripción de la habilidad

Tu capacidad de absorber fuerza aumenta todavía más. En cuanto la Semilla del caos alcanza el nivel 3 se acelera el tiempo de espera de todas las habilidades, y la regeneración de PM aumenta en función del número de enemigos en las inmediaciones.

Nueva habilidad

Hiperhabilidad: Dilabi

Descripción de la habilidad

- Abres la zona llena de vacío y muestras en ella tu verdadero yo.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Cada utilización de una hiperhabilidad consume 1 Esencia de Éldrit.
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

Habilidad modificada

Especial activa: Dolor

Descripción de la habilidad

Creas puntiagudas espinas y las haces caer al suelo.

Habilidad modificada

Especial activa: Repercussio

Descripción de la habilidad

Creas esferas con poder de la creación transformado que reaccionan ante los ataques.

Reflexión condicionada

- Crea 4 esferas flotantes cuando se activa la habilidad (duración: 10 s).
- Cuando los enemigos reciben daño mediante combos y ataques activos, las esferas los persiguen y explotan automáticamente (0,5 s hasta la siguiente explosión).
- La bala vuela recta y desaparece tras un ataque perforante.

Habilidad modificada

Especial activa: Nefarius Falx

Descripción de la habilidad

Atacas a todos los enemigos frente a ti con un arma hecha de poder de Henir. (También se puede usar durante el salto).

Modo Henir

- Al usarlo en modo Henir (potenciador de poder) aumenta el daño hasta un 50% en función de los PM restantes del enemigo.

Habilidades de transcendencia

Nombre de la clase	Nombre de la habilidad	Efecto de habilidad
Inmortal	[Fuerte] Perseguidor de Corlunga	-2 s al tiempo de espera
	[Fuerte] Arte de la espada de otro mundo - Nanta	+20% de daño
	[Fuerte] Círculo de cuchillas	+20% al alcance
Metamorfia	[Fuerte] Golpes infinitos	-60 de costes de PM
	[Fuerte] Anillo de energía	Cada impacto reduce en 20 el valor de K.O. del enemigo.
	[Fuerte] Ariete a aire	+20% de daño
Ocaso	[Fuerte] Gusano demente	-20% al consumo de maná
	[Fuerte] Zona de impacto	-5 s al tiempo de espera
	[Fuerte] Semilla de viento - Carámbano	+20% al alcance
Nova Imperator	[Fuerte] Mariposa	Aumenta enormemente la distancia.
	[Fuerte] Esporas de la ira	+20% de daño
	[Fuerte] Borrado	Tiempo de espera: -5 s
Sariel nasod	[Fuerte] Infierno de fuego	Aumenta la velocidad de ejecución en +30%
	[Fuerte] Espada flamígera rápida	+20% al alcance
	[Fuerte] Explosión de cuchilla	+20% de daño
Centurión	[Fuerte] Llama del ifrit	Aumenta la velocidad de disparo de balas explosivas en un +30% (=alcance)
	[Fuerte] Pinchazos	Incremento del alcance
	[Fuerte] Electromaniobra	La cantidad de maniobras especiales aumenta en +1
Shakti	[Fuerte] Precipitación eléctrica	+20% de daño
	[Fuerte] Virtualidad extrema	Tiempo de espera: -4 s
	[Fuerte] Cañón letal	Reducción de la defensa mágica: +10%
Reina sangrienta	[Fuerte] Jaula de energía	La velocidad de los proyectiles perseguidores aumenta en un 20%.
	[Fuerte] Artillería de bombardeo	+20% de daño
	[Fuerte] Campo gravitatorio	-20% al consumo de maná
Paradoja	[Fuerte] Capullo sombrío	-20 de costes de PM
	[Fuerte] Espíritu zorruno	Reducción de la defensa: 5%
	[Fuerte] Espíritu de las cuchillas	+20% de daño
Diangelion	[Fuerte] Fantasma zorruno	-4 s al tiempo de espera
	[Fuerte] Espada de perseguidor	La distancia de asalto aumenta en un 20% y los enemigos afectados se ven empujados una menor distancia.
	[Fuerte] Aguijón de sangre	+20% de daño
Minerva	[Fuerte] Sombra	-3 s al tiempo de espera (15 -> 12)
	[Fuerte] Caída de sangre	Maldición de la sangre modificada 200 -> 300
	[Fuerte] Impacto del vacío	Costes de PM -20 (100 -> 80)
Primus Operator	[Fuerte] Configuración de dinamo - Campo de retorno	+20% de daño
	[Fuerte] Quebrador de luz lunar	-3 s al tiempo de espera (16 -> 13)
	[Fuerte] Rompedor dimensional	+30% a la velocidad de activación
Evulso	[Fuerte] Ira rápida	+20% de daño
	[Fuerte] Disparo del abismo	+2 s de duración de Condenación
	[Fuerte] Asalto demoníaco	-20% al consumo de maná
Caries	[Fuerte] Sima de la extinción	+20% de daño
	[Fuerte] Claymore M18A1	-2 s al tiempo de espera
	[Fuerte] Disparo fantasma	+5 de consumo de PM
Eragmento	[Fuerte] Granizo de víbora	Duración de las llamas: +5 s
	[Fuerte] Einherjer	+20% de daño
	[Fuerte] Víbora Ex-C	-20 de costes de PM
Eragmento	[Fuerte] ¡Concentración!	Duración del Estigma: +3 s
	[Fuerte] Destructor vetusto G-Ex	-3 s al tiempo de espera
	[Fuerte] Tormenta acorazada	+20% de daño
Eragmento	Evulso	El consumo de PM aumenta en un 20% si falla el Golpe con impulso. (50% -> 70%)
	Caries	El alcance de 'Eragmento' aumenta en un 30%

Misiones nuevas

Misión de primer cambio de clase

Método de recepción	Nombre de la misión	Tipo de misión	Requisitos	Objeto de recompensas	Duración	Cantidad
Aceptación automática	El camino del Inmortal 1/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Santuario Olvidado de los Elian			
Aceptación automática	El camino del Inmortal 2/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Rudimento de aura confuso (Crisálida, Santuario Olvidado de los Elian)			
Aceptación automática	El camino del Inmortal 3/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Fragmento de brújula noble (Quiebraarmaduras, Elianod)			
Aceptación automática	El camino del Inmortal 4/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Monstruo de Henir (Ciudad de Elianod, Laboratorio de los Debrianes)			
Aceptación automática	El camino del Inmortal 5/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Agrietador del espacio-tiempo (Elianod)	Cubo en promoción (tercer cambio de clase)	0	1
				[CoBo] Cubo con medalla de ampliación de casillas de habilidades (30 días)	30	1
				Nuevo poder: potencia	0	1
Aceptación automática	El camino de la Metamorfia 1/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Santuario Olvidado de los Elian			
Aceptación automática	El camino de la Metamorfia 2/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Muestra de fuerza especial (Crisálida, Santuario Olvidado de los Elian)			
Aceptación automática	El camino de la Metamorfia 3/5	por personaje Nivel 99 en adelante	Energía de Henir refinada (Quiebraarmad			

Misiones nuevas

Misión de primer cambio de clase

Método de recepción	Nombre de la misión	Tipo de misión	Requisitos	Objeto de recompensas	Duración	Cantidad
Aceptación automática	El camino del Nova Imperator 1/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Santuario Olvidado de los Elian			
Aceptación automática	El camino del Nova Imperator 2/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Rudimento de aura confuso (Crisálida, Santuario Olvidado de los Elian)			
Aceptación automática	El camino del Nova Imperator 3/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Fragmento de brújula noble (Quiebraarmaduras, Elianod)			
Aceptación automática	El camino del Nova Imperator 4/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Monstruo de Henir (Ciudad de Elianod, Laboratorio de los Debríanes)			
Aceptación automática	El camino del Nova Imperator 5/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Agrietador del espacio-tiempo (Elianod)	Cubo en promoción (tercer cambio de clase)	0	1
				[CoBo] Cubo con medalla de ampliación de casillas de habilidades (30 días)	30	1
				Nuevo poder: potencia	0	1
Aceptación automática	El camino de la Sariel nasod 1/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Santuario Olvidado de los Elian			
Aceptación automática	El camino de la Sariel nasod 2/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Origen de la fuerza (Crisálida, Santuario Olvidado de los Elian)			
Aceptación automática	El camino de la Sariel nasod 3/5	por personaje Nivel 99 en adelante	Circuito desconocido (Quiebraarmaduras)			

Misiones nuevas

Misión de primer cambio de clase

Método de recepción	Nombre de la misión	Tipo de misión	Requisitos	Objeto de recompensas	Duración	Cantidad
Aceptación automática	El camino de Shakti 1/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Santuario Olvidado de los Elian			
Aceptación automática	El camino de Shakti 2/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Rudimento de aura confuso (Crisálida, Santuario Olvidado de los Elian)			
Aceptación automática	El camino de Shakti 3/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Fragmento de brújula noble (Quiebraarmaduras, Elianod)			
Aceptación automática	El camino de Shakti 4/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Monstruo de Henir (Ciudad de Elianod, Laboratorio de los Debríanes)			
Aceptación automática	El camino de Shakti 5/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Agrietador del espacio-tiempo (Elianod)	Cubo en promoción (tercer cambio de clase)	0	1
				[CoBo] Cubo con medalla de ampliación de casillas de habilidades (30 días)	30	1
				Nuevo poder: potencia	0	1
Aceptación automática	El camino de la Reina sangrienta 1/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Santuario Olvidado de los Elian			
Aceptación automática	El camino de la Reina sangrienta 2/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Rudimento de aura confuso (Crisálida, Santuario Olvidado de los Elian)			
Aceptación automática	El camino de la Reina sangrienta 3/5	por personaje Nivel 99 en adelante	Fragmento de brújula noble (Quiebraarm			

Misiones nuevas

Misión de primer cambio de clase

Método de recepción	Nombre de la misión	Tipo de misión	Requisitos	Objeto de recompensas	Duración	Cantidad
Aceptación automática	El camino del Diangelion 1/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Santuario Olvidado de los Elian			
Aceptación automática	El camino del Diangelion 2/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Rudimento de aura confuso (Crisálida, Santuario Olvidado de los Elian)			
Aceptación automática	El camino del Diangelion 3/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Fragmento de brújula noble (Quiebraarmaduras, Elianod)			
Aceptación automática	El camino del Diangelion 4/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Monstruo de Henir (Ciudad de Elianod, Laboratorio de los Debríanes)			
Aceptación automática	El camino del Diangelion 5/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Agrietador del espacio-tiempo (Elianod)	Cubo en promoción (tercer cambio de clase)	0	1
				[CoBo] Cubo con medalla de ampliación de casillas de habilidades (30 días)	30	1
				Nuevo poder: potencia	0	1
Aceptación automática	El camino de la Minerva 1/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Santuario Olvidado de los Elian			
Aceptación automática	El camino de la Minerva 2/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Rudimento de aura confuso (Crisálida, Santuario Olvidado de los Elian)			
Aceptación automática	El camino de la Minerva 3/5	por personaje Nivel 99 en adelante	Fragmento de brújula noble (Quiebraarm			

Misiones nuevas

Misión de primer cambio de clase

Método de recepción	Nombre de la misión	Tipo de misión	Requisitos	Objeto de recompensas	Duración	Cantidad
Aceptación automática	El camino del Regnator 1/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Santuario Olvidado de los Elian			
Aceptación automática	El camino del Regnator 2/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Crisálida (Santuario Olvidado de los Elian)			
Aceptación automática	El camino del Regnator 3/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Quiebraarmaduras (Elianod)			
Aceptación automática	El camino del Regnator 4/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Monstruo de Henir (Ciudad de Elianod, Laboratorio de los Debrianes)			
Aceptación automática	El camino del Regnator 5/5	por personaje Nivel 99 en adelante Segundo cambio de clase/Transcendencia	Agrietador del espacio-tiempo (Elianod)	Cubo en promoción (tercer cambio de clase)	0	1
				[CoBo] Cubo con medalla de ampliación de casillas de habilidades (30 días)	30	1
				Nuevo poder: potencia	0	1