

**[3e spécialisation]**

**3e voie de spécialisation**

## Description rapide

### Informations sur les personnages

- Concepts de personnage
- 2 combos nouveaux ou modifiés par personnage
- 2 nouvelles compétences passives
- 1 nouvelle hyper compétence
- 3 nouvelles compétences d'alternance
- Nouvelles compétences de transcendance
- Nouvelles quêtes

## Description

### Âge

– 18 ans

### Détails

– 'Mon épée ne connaît aucun repos !'

**Des possibilités infinies s'offrent à cet épéiste, qui maîtrise les ténèbres et repousse ses propres limites.**

Grâce à cette spécialisation, tu utiliseras tes deux épées pour acculer l'ennemi sans relâche.

Après la rencontre avec le grand El, Elsword a senti que la force de l'Eldrit ténébreux absorbé autrefois prenait possession de lui. Ce long périple a renforcé le corps et l'esprit d'Elsword à un point tel qu'il est à présent en mesure de maîtriser cette force. Au bout d'un certain temps, Elsword s'est mis à manipuler la puissance décuplée de l'Eldrit ténébreux aussi aisément que ses propres pouvoirs.

Grâce à ce pouvoir, l'épée utilisée aux côtés de Cornwell est devenue aussi légère qu'une feuille de papier.

'Je veux que mon épée me donne entière satisfaction.'

Elsword a invoqué des épées et concentré toute sa force sur un souhait précis. Il a fini par invoquer une épée aussi noire que du jais. Elsword a chancelé en découvrant le visage inattendu, mais son cœur s'est rempli d'espoir. Cornwell qui a observé toute la scène, s'est moqué d'Elsword.

'Eh bien, Elsword, on dirait que tu ne mérites pas encore cette épée !'

'Héhé. Tu dis que je ne mérites pas cette épée, vieillard ? Tu vas voir. J'apprendrai à la manipuler très bientôt.'

## Combos

→→XWX

- →→X : (aucune modification)
- →→XW : (nouveau) Tu portes un coup devant toi.
- →→XWX : (nouveau) Tu te retournes et projettes 3 épées invoquées par Cornwell.

→→↑WXW

- →→↑W : (aucune modification)
- ↑WX : (nouveau) Tu projettes Cornwell en diagonale vers le bas.
- →→↑WXW : (nouveau) Tu tournes à 360° et brandis ton épée. Pendant ce temps, tu te rapproches de Cornwell.

## Nouvelle compétence

# Compétence passive : maître combattant

### Descriptif compétence

Tu parviens désormais à déployer une force destructrice avec les déferlantes d'épées infinies.

## Nouvelle compétence

### Compétence passive : souvenirs de l'épée

#### Descriptif compétence

Grâce à ton entraînement intensif à l'épée, tu peux à présent utiliser tes deux épées les yeux fermés pour porter des coups mortels.

## Nouvelle compétence

# Hyper compétence : tempête infinie

### Descriptif compétence

Tu plaques au sol tous les ennemis devant toi dans une tempête de lames infinie.

Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.

- - Chaque utilisation d'une hyper compétence consomme 1 essence d'Eldrit.
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu).

## Compétence modifiée

### Spécial actif : explosion d'épée

#### Descriptif compétence

Tu invoques une épée et te jettes sur les ennemis.

Si tu cliques de nouveau sur la touche de compétence dans un délai de 4 secondes, tu peux encore t'abattre sur les ennemis (2x max.).

Compétence de destruction

- Tu utilises de l'aura de destruction et regagnes de l'aura de vitalité
- En mode combattant de la destruction, ton attaque augmente.



## Compétence modifiée

### Spécial actif : coup de taille

#### Descriptif compétence

Tu dégaines plusieurs épées de Cornwell et les lances en diagonale.

Compétence de destruction

- Tu utilises de l'aura de destruction et regagnes de l'aura de vitalité
- En mode combattant de la destruction, ton attaque augmente.

## Compétence modifiée

### Spécial actif : tranchant de la colère

#### Descriptif compétence

Tu fais jaillir d'innombrables épées du sol tout autour de toi. Elles peuvent infliger des saignements à tous les ennemis.

Compétence de vitalité

- Tu utilises de l'aura de vitalité et regagnes de l'aura de destruction.
- En tant que combattant de la vitalité, ta consommation de PM baisse et ton gain de PM augmente.

## Description

### Âge

– 20 ans

### Détails

– 'Tada ! Laissez passer Métamorphia, la plus belle des magiciennes ! Me voilà.'

La Métamorphia est une puissante sorcière, qui fait de tout l'espace-temps son terrain de jeu. Elle écrase ses ennemis avec de violentes explosions d'énergie et une maîtrise du corps envoûtante.

Aisha a vu de ses propres yeux comment l'énergie du grand El a fini par distordre l'espace-temps. Avec l'aide d'Agaur, elle a découvert un lieu contrôlé par la volonté d'El.

'Si seulement je pouvais appliquer ce principe sur ma propre personne... !'

À force de nombreux échecs, Aisha a fini par comprendre que le maintien de l'espace-temps distordu requiert une immense quantité d'énergie. C'est ainsi qu'elle a décidé de laisser s'exprimer tous ses pouvoirs magiques qu'elle avait jusqu'à présent contenu afin de stabiliser l'espace-temps.

C'est à cet instant que la légende de la légendaire magicienne est née.

La magie accumulée au fil de son périple a largement suffi à faire naître une nouvelle magicienne. Finalement, Aisha a réussi à se surpasser et à adopter sa forme définitive. Elle a ressuscité sous la forme d'une magicienne intouchable et surpuissante.

## Combos

### Maintenir WWWX enfoncé

- **WWW** : (aucune modification)
- **Maintenir WWWX enfoncé** : (nouveau) Avec ta baguette, tu portes des coups vers l'avant en continu (protection K.O.).

### Sprint XW

- **Sprint X** : (aucune modification)
- **Sprint XW** : (nouveau) Tu braques ton regard sur l'ennemi et lui portes un coup droit devant (protection K.O.).

## Nouvelle compétence

# Compétence passive : maquillage par enchantement

### **Descriptif compétence**

Le maquillage magique est plus efficace. En mode booster, tu consommes par ailleurs moins de PM quand tu utilises cette compétence. Cette compétence réduit le temps de rechargement de toutes les compétences (sauf hyper compétences et compétences de partenaire).

## Nouvelle compétence

### Compétence passive : destruction au menu ?

#### **Descriptif compétence**

Ton attaque augmente lorsque l'adversaire a moins de 60 % de ses PV.

Les adversaires touchés par une compétence spéciale active subissent le malus 'épuisement d'énergie'.

## Nouvelle compétence

# Hyper compétence : mon entrée en scène magique !

### Descriptif compétence

Tu te transformes en petite sorcière qui attaque les ennemis à coups de songes et d'espoir.

Tu pourras effectuer des combos adaptés en suivant à l'aide de ta baguette. Les attaques supplémentaires ignorent la défense et la protection de l'ennemi.

Appuie à nouveau sur la touche de compétence pour tirer sur tes adversaires à l'aide de la baguette magique des songes et de l'espoir.

Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.

- - Chaque utilisation d'une hyper compétence consomme 1 essence d'Eldrit.
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu).

**Compétence modifiée**

## Spécial actif : bélier

**Descriptif compétence**

Tu accumules de l'énergie qui explose en touchant le sol.

Chaque attaque réussie étourdit l'adversaire pendant 3 secondes.



**Compétence modifiée**

## Spécial actif : tournevis

**Descriptif compétence**

Tu crées un tourbillon dimensionnel au bout de ta baguette et effectues une attaque frontale en diagonale.

Cette compétence est uniquement utilisable en plein saut.

**Compétence modifiée**

## Spécial actif : zone d'impact

**Descriptif compétence**

Tu déploies un champ d'espace distordu autour de toi. Les ennemis touchés sont immobilisés.

## Description

### Âge

– Inconnu

### Détails

– 'C'est de l'énergie d'Eldrasil pure... Maintenant, je n'ai plus peur de rien.'

**Cette élégante gardienne de la nuit dirige les ombres de la nature.** Elle fond sur ses adversaires avec son arc et son épée, armes imprégnées de la puissance des esprits.

Cette héroïne du peuple elfe dirige avec brio l'unité spéciale des Ombres sylvestres. Elle a su mener ses camarades à travers des guerres implacables grâce à la puissance d'Erendil. Mais elle a rapidement atteint ses propres limites. La vue de ses camarades blessés lui a donné envie d'acquérir des pouvoirs encore plus grands.

Ses désirs ont été entendus, car la connexion avec les élémentaires a été rétablie après la régénération d'El. C'est alors que la volonté d'Eldrasil l'a embrasé.

Rena a alors accepté de protéger le monde selon les volontés d'Eldrasil et elle a reçu en échange la connaissance et l'expérience des Ombres sylvestres qui l'avaient précédée et avaient possédé Erendil avant elle. Elle s'est appropriée la force silencieuse mais puissante de la nature à laquelle tout être vivant de ce monde doit se plier. Ressuscitée sous la forme de Crépuscule, Rena représente la volonté d'Eldrasil, son ombre et sa plus puissante guerrière.

---

## Combos

→→WXXX

- →→WX : (aucune modification)
- →→WXX : (nouveau) Tu transperces les ennemis devant toi à l'aide d'Eldrasil avant de les immobiliser.
- →→WXXX : (nouveau) Tu portes un coup tranchant avec Eldrasil, ce qui fait fuir l'ennemi.

→→↑WX

- →→↑W : (aucune modification)
- →→↑WX : (nouveau) Tout comme avec le saut sprint XW, tu te jettes sur l'ennemi.

## Nouvelle compétence

### Compétence passive : souvenir spirituel

#### Descriptif compétence

Tu libères la véritable force d'Erendil grâce aux anciennes connaissances.

Utilise la compétence de renforcement pour augmenter la puissance d'Erendil.

Erendil se renforce et a une certaine probabilité de tirer un flux d'énergie sur l'ennemi.

Une touche Erendil pendant la compétence provoque une touche supplémentaire.

- Renforcement d'Erendil : fatalité, papillon, attaque furieuse, extermination

**Nouvelle compétence****Compétence passive : piège****Descriptif compétence**

Tu peux placer des pièges secrets comme bon te semble. Après utilisation de compétences à effets d'état, la prochaine attaque occasionne de plus importants dégâts.

La portée des compétences 'piège explosif', 'sphère de ronces' et 'sphère de vent' augmente.

Si tu utilises des compétences de pièges secrets, le 3e piège inflige les plus gros dégâts.

Utilise la compétence 'retardement' pour remettre le temps de rechargement des compétences de pièges secrets à zéro. Si tu utilises un piège pendant la compétence 'retardement', le temps de rechargement diminue de moitié.

Si tu utilises 'piège mortel', les dégâts des compétences spéciales actives augmentent pendant un certain temps.

- - Pièges secrets : piège explosif, colère d'Eldrasil, sphère de ronces, sphère de vent, semence du vent
- - Spores de la colère (flèche piège : champignon vénéneux, spores de la colère, extermination)

## Nouvelle compétence

# Hyper compétence : âme très ancienne

### Descriptif compétence

- La volonté des ancêtres qui habitent Erendil prend la forme d'une âme qui se libère temporairement pour attaquer.
  
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Chaque utilisation d'une hyper compétence consomme 1 essence d'Eldrit.
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu).

## Compétence modifiée

### Spécial actif : fendeur d'étoiles

#### Descriptif compétence

Les branches d'Eldrasil se penchent à proximité pour toucher les ennemis à plusieurs reprises avant d'exploser.

Ceci consomme de l'EN :

- Max. 3 cases en cas de coup parfait



## Compétence modifiée

### Spécial actif : flèche piège : champignon vénéneux

#### Descriptif compétence

Tu tires une flèche explosive vers le bas qui explose et libère un nuage empoisonné.

Le nuage empoisonné reste en suspension durant 10 sec., inflige des dégâts continus aux adversaires et brûle leur mana.

(Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.)

Ceci consomme de l'EN :

- Max. 2 cases en cas de coup parfait

## Compétence modifiée

### Spécial actif : retrait tactique

#### Descriptif compétence

Tu lances plusieurs branches d'Eldrasil explosives dans un large rayon d'action.

Toutes les vitesses des adversaires touchés diminuent de 20 % pendant 10 secondes.

(Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.)

Ceci consomme de l'EN :

- Max. 2 cases en cas de coup parfait

## Description

### Âge

– 29 ans

### Détails

– 'Je protégerai tout le monde. Je l'ai promis.'

Ce stratège garde la tête froide en se servant de lui-même comme d'une arme. La spécialisation convertit la puissante énergie du cœur de la flamme en feu qui brûle ses ennemis.

Lorsque Raven voyait ses camarades qui finissaient par s'essouffler à force de combattre de puissants adversaires, il rêvait d'une plus grande puissance. Il ne voulait pas reproduire les erreurs du passé, mais souhaitait vraiment que les humains sachent qu'ils pouvaient compter sur lui. Il devait donc acquiescer plus de puissance.

Grâce aux Pongos, son bras nasod pouvait utiliser l'énergie du noyau de flammes pour tirer d'impressionnantes salves de feu. Mais aucun humain normal ne pouvait résister à de telles températures.

'Et si je ne peux pas résister à la température élevée du noyau de flammes parce que je suis humain...'

Il a alors décidé de transformer son corps une fois de plus pour apprendre à maîtriser entièrement le noyau de flammes de son bras nasod.

'Je n'accepterai plus jamais de perdre un camarade !'

C'est ainsi qu'est né l'Imperator nova, un combattant invincible, qui consume son propre sang pour protéger tous les autres.

## Combos

### →→WXX

- →→W : (aucune modification)
- →→WX : (modifié) Tu étends le bras nasod et t'en sers pour attaquer.
- →→WXX : (nouveau) Quand la portée maximale est atteinte, tu attaques vers l'avant et élargis ainsi la portée.

### →→↑XX

- →↑X : (modifié) Tu repousses l'ennemi vers l'arrière sans le projeter dans les airs.
- →→↑XX : (nouveau) Tu attaques avec une explosion en retombant sur le sol.

## Nouvelle compétence

# Compétence passive : planche de salut

### Descriptif compétence

Tu ériges une fortification qui te permet de survivre à une attaque mortelle.

#### Sacrifice du noyau

- Lorsque tes PV atteignent 0 et que ton noyau est actif, tu détruis le noyau et tu es contraint au K.O.
- Ensuite, tes PV se régénèrent pendant 20 secondes.
- Si tu es en JcJ, toutes les compétences obtiennent un temps de rechargement.
- Temps de rechargement : 90 secondes

## Nouvelle compétence

# Compétence passive : maître combattant

### Descriptif compétence

Tu es préparé pour le combat avec ton corps modifié.

#### Attaque renforcée

- Les attaques combos sont renforcées.

#### Mode détection de chaleur

- Le bonus de détection de chaleur s'active lorsque des compétences entraînent une surchauffe.
- En cas de cumul de détection de chaleur, la consommation de PV diminue à la prochaine surchauffe et les statistiques de résistance aux dégâts augmentent (cumulable 5x max.).
- En cas de cumul maximal de détection de chaleur, les PV/PM se régénèrent temporairement.

## Nouvelle compétence

# Hyper compétence : descente aux enfers

### Descriptif compétence

- Tu recouvres le champ de bataille d'une immense colonne de feu et anéantis les ennemis.
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Chaque utilisation d'une hyper compétence consomme 1 essence d'Eldrit.
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu).

## Compétence modifiée

### Spécial actif : canon-revolver

#### Descriptif compétence

Tu tires plusieurs grenades enflammées qui infligent d'importants dégâts aux adversaires que tu touches pour la première fois.

#### Surchauffe

- Des grenades supplémentaires consomment des PV.
- Appuie à nouveau sur la touche de compétence après son activation.
- +5 % de force d'attaque pendant 10 sec.



## Compétence modifiée

### Spécial actif : harpon enflammé

#### Descriptif compétence

Tu tires une grenade hautement explosive vers le bas. (Cette compétence est uniquement utilisable en plein saut.)

#### Surchauffe

- Les dégâts supplémentaires consomment des PV.
- Appuie à nouveau sur la touche de compétence après son activation.
- +5 % de force d'attaque pendant 10 sec.

**Compétence modifiée**

## Spécial actif : lame explosive !

**Descriptif compétence**

Tu provoques une explosion brûlante gigantesque en brandissant une épée enflammée. Ton attaque est temporairement renforcée par l'épée enflammée.

(Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.)

## Description

### Âge

– Inconnu

### Détails

– 'Code : Nasod Sariel lancé.'

**Voici une reine des Nasods rayonnante d'éclairs.** Elle anéantit ses adversaires avec de l'énergie photonique émise à la vitesse lumière.

Après avoir craqué le code du Séraphin nasod, Ève a compris que quelque chose ne tournait pas rond. Elle a examiné tous les vieux circuits, sauf ceux responsables de ses propres émotions.

L'analyse des circuits a fini par libérer une colossale énergie, ce qui a arrêté tous les systèmes. Plus le code du Séraphin nasod s'est activé, plus le conflit dans les circuits émotionnels est devenu important. Les erreurs accumulées dans les circuits se sont peu à peu transformées en énergie.

Peut-être que le mieux serait de simplement supprimer les circuits émotionnels... ?

'...'

Ève a alors imaginé le code du Nasod Sariel à la place et a exploité cette constante surcharge d'énergie. La perte de courant et les multiples remises à zéro du système ont fini par effacer les données de mémoire d'Ève. Mais Ève ne réussissait toujours pas à supprimer les circuits émotionnels du cœur mécanique. Elle est retournée au combat.

Ses circuits émotionnels ont encaissé de nombreux dégâts, mais Nasod Sariel est malgré tout devenu de plus en plus puissant.

## Combos

→→↑WX(XX)W

- →→↑WX(XX) : (aucune modification)
- →→↑WX(XX)WW : (nouveau) Tu génères un courant électrique dans les airs en décrivant une diagonale de haut en bas. (Le spectre activé a une influence dessus.)

WWX

- WW : (aucune modification)
- WWX : (nouveau) Tu génères un courant électrique qui immobilise les ennemis devant toi. (Le spectre activé a une influence de ssus.)

## Nouvelle compétence

### Compétence passive : surcharge

#### Descriptif compétence

L'activation de Nasod Sariel te permet de libérer toute ton énergie d'une seule traite et en une seule fois.

Si tu utilise 3x surcharge, tu actives le bonus [surcharge].

Surcharge : vrille d'électrons, rayon gamma, découpe linéaire, aiguillons d'énergie, milliers d'étoiles, virtualité extrême

## Nouvelle compétence

# Compétence passive : évolution

### Descriptif compétence

Tu désactives le code d'évolution pendant un court instant et tous les combos sont influencés par les champs de force.

Exécute les compétences 'spectre de cristal d'Eldrit' et 'cœur cybernétique' pour renforcer les combos selon les champs de force activés. L'effet dure un certain temps.

## Nouvelle compétence

# Hyper compétence : explosion de carbone

### Descriptif compétence

- La force de ton noyau s'intensifie et libère l'énergie produite d'un seul coup.
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Chaque utilisation d'une hyper compétence consomme 1 essence d'Eldrit.
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu).

## Compétence modifiée

### Spécial actif : sphère foudroyante

#### Descriptif compétence

Tu tires 3 sphères foudroyantes qui infligent des dégâts à tes adversaires. Pendant ce temps, tu peux te déplacer librement. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.)

Spectre de cristal d'Eldrit

- Cette compétence est influencée par le 'spectre de cristal d'Eldrit'.

Compétence d'activation du noyau :

- En cas d'attaque réussie en mode booster, l'attaque du noyau est activée (seulement si le noyau a déjà été invoqué)



## Compétence modifiée

# Spécial actif : milliers d'étoiles !

### Descriptif compétence

Tu invoques un module et tires des sphères de choc.

Les sphères de choc sont attirées vers tes ennemis et leur infligent ainsi des dégâts.

Cette compétence est influencée par le spectre de cristal d'Eldrit.

- Dégâts augmentés en cas de spectre de cristal d'Eldrit

Compétence d'activation du noyau :

- En cas d'attaque réussie en mode booster, l'attaque du noyau est activée (seulement si le noyau a déjà été invoqué)

## Compétence modifiée

### Spécial actif : rayon gamma !

#### Descriptif compétence

Tu génères d'immenses champs de force depuis les airs, qui lâchent des rayons en direction du sol.

Cette compétence est influencée par le spectre de cristal d'Eldrit.

- Si tu utilises cette compétence alors qu'un champ de force est activé, la compétence est influencée par ce même champ (grand champ de force + champ de force normal)

Compétence d'activation du noyau :

- En cas d'attaque réussie en mode booster, l'attaque du noyau est activée (seulement si le noyau a déjà été invoqué)

## Description

### Âge

– 18 ans

### Détails

– 'Bien. Voici les résultats de mes recherches.'

Cet artilleur est comme une forteresse ambulante. Grâce à ses recherches, il a pu transcender les limites de la physique. Les membres de cette classe sont capables de tirer d'innombrables obus depuis le portail sur le champ de bataille, créant ainsi un impitoyable soleil de minuit.

Chung a senti que le feu et le dégivreur avaient atteint leurs limites.

Le dégivreur s'ouvrait alors en plein ciel et pendant un long laps de temps... Pas très efficace quand on lutte sur un champ de bataille en constante évolution...

Mais comment rendre le dégivreur plus efficace ?

En cherchant une solution, Chung a découvert un dispositif nasod dans le Laboratoire des Debrians qui pouvait ouvrir des portails grâce au pouvoir de Henir. Il l'a analysé et examiné de plus près. Il s'agissait là d'un petit chef d'œuvre de technologie, quoique inachevé. Il était en mesure de contrôler l'énergie de Henir composée de chaos pur.

Chung l'a analysé encore et encore. Il a fini par créer un nouveau destructeur qui a fusionné avec le portail de dégel.

Grâce à ses recherches audacieuses, Chung pouvait bombarder tout et n'importe quoi, n'importe quand. C'est ainsi qu'on l'a surnommé 'Centurion' et que la légende du héros artilleur est née.

## Combos

→→↑XXX

- →→↑XX : (aucune modification)
- →→↑XXX : (modifié) Tu lances trois grenades.

→→XW

- →→X : (aucune modification)
- →→XY : (modifié) Tu réussis un tir de bazooka rapide et précis vers là où porte ton regard, ce qui attire les ennemis à toi.

## Nouvelle compétence

# Compétence passive : sous le feu gravitationnel

### Descriptif compétence

Avec la touche ↑, tu peux passer de la position de tir fixe à la compétence 'sous le feu gravitationnel'. La compétence 'sous le feu gravitationnel' consomme tous les obus renforcés. La durée d'effet du portail gravitationnel dépend du nombre d'obus utilisés. Un portail gravitationnel se forme autour de l'adversaire touché avant de l'immobiliser.

En mode 'sous le feu gravitationnel', tu peux esquiver rapidement en effectuant un [saut de recul].

Une fois que tu as utilisé 'sous le feu gravitationnel', tu construis un bouclier protecteur à impulsion. Le bouclier protecteur réfléchit les projectiles magiques et augmente le gain de PM en cas de touche.

Le bouclier protecteur à impulsion inflige des dégâts (en une seule fois) à un adversaire à proximité.

## Nouvelle compétence

# Compétence passive : rechargement par impulsion

### Descriptif compétence

La vitesse d'activation du 'canon chaotique' augmente.

L'effet du centurion s'intensifie en fonction du nombre d'obus collectés.

[Son effet s'intensifie en fonction du nombre d'obus collectés.]

Attaque magique augmentée

Les dégâts sur les boss et les boss intermédiaires augmentent.

Le temps de rechargement s'accélère.

## Nouvelle compétence

# Hyper compétence : tir laser

### Descriptif compétence

- Tu installes d'innombrables portails de dégel pour attaquer tes adversaires à l'infini.
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Chaque utilisation d'une hyper compétence consomme 1 essence d'Eldrit.
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu).

## Compétence modifiée

### Spécial actif : pluie de grenades

#### Descriptif compétence

Tu avances tout en lançant des grenades élastiques tout autour de toi. Un combo te permet de lancer une grenade supplémentaire.

Il existe une probabilité de 25 % pour que la grenade supplémentaire soit une énorme grenade. Les grenades ont un temps de rechargement de 0,4 seconde. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.)



## Compétence modifiée

### Spécial actif : champ tactique

#### Descriptif compétence

Tu crées un champ statique qui inflige une seule fois des dégâts aux adversaires et confère des bonus à toi et tes adversaires.

Ce champ protège également les alliés qui se trouvent dans son rayon d'action. Ce champ permet de désactiver le mana-break pendant 4 secondes.

Quand le champ est déployé, tous les obus sont chargés (sauf les obus renforcés).

Maintiens la touche de compétence enfoncée pour maintenir le champ.

**Compétence modifiée**

## Spécial actif : artillerie de bombardement

**Descriptif compétence**

Tu bombardes les ennemis qui te font face avec des énormes obus du en provenance du portail de dégel.

## Description

### Âge

– 22 ans

### Détails

– 'Bon, ça suffit comme ça les échauffements !'

Voici la première déesse renarde, créée par le lien avec une divinité. Elle triomphe de ses adversaires en n usant de puissantes techniques d'exorcisme de l'ombre tout en s'alliant à Eun, la Gumiho.

Pour honorer le contrat passé avec Eun, Ara se doit de trouver suffisamment d'énergie d'Eldrit pour briser le sceau de cette dernière. Ce jour approche enfin.

Eun aurait pu exploiter Ara à maintes reprises, mais la famille Haan avait changé d'opinion au sujet des humains... Tous les hommes ne sont pas des égoïstes patentés. Cela a éveillé son intérêt.

Eun a remarqué comment Ara évoluait et trouvait sa propre voie au milieu de ses camarades. En tant que Gumiho, Eun devait reconnaître qu'Ara était bien plus puissante qu'il n'y paraissait. Et c'était en partie de sa faute. Elle lui a donc proposé un nouveau pacte, ne serait-ce que par respect pour la dernière descendante de cette honorable famille.

'Es-tu prête à accomplir des exploits encore plus grands grâce à moi ?'

'Je n'ai rien à craindre puisque tu es à mes côtés, Eun !'

Ara maîtrisait à présent parfaitement les mouvements ténébreux d'Eun. Ses adversaires tombaient comme des mouches...

**Combos**

→→WWX

- →→W : (aucune modification)
- →→YY : (nouveau) Tu chasses tes adversaires en décrivant de grands cercles avec ton javelot.
- →→WWX : (nouveau) Tu sprints vers l'avant et infliges un coup de pied.

→→↑XXW – WWW

- →→↑X : (aucune modification)
- →→↑XX : (nouveau) Tu opères un changement de direction rapide vers l'arrière et vers le bas en diagonale avant de donner un coup de pied.
- →→↑XXW – WWW : (nouveau) Tu projettes un javelot vers l'avant.

**Nouvelle compétence**

## Compétence passive : magie diffusée

**Descriptif compétence**

Tu libères de la magie et peux mettre plus de force dans ta technique et ta technique secrète.

**Nouvelle compétence**

## Compétence passive : énergie spectrale

**Descriptif compétence**

L'assimilation d'Eun renforce ton énergie spectrale et tes attaques gagnent en efficacité.

## Nouvelle compétence

# Hyper compétence : fusion avec le dieu renard

### Descriptif compétence

- Tu réunis tes forces avec le renard millénaire Eun et triomphes de tous les adversaires près de toi.
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Chaque utilisation d'une hyper compétence consomme 1 essence d'Eldrit.
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu).

## Compétence modifiée

### Actif : absorption de mana

#### Descriptif compétence

Tu utilises de l'énergie spirituelle afin d'infliger des dégâts à tous les adversaires proches et d'absorber du mana à trois d'entre eux max.

À chaque touche, tu absorbes 25 PM de l'adversaire et le mana-break est interrompu.

Tu consommes de l'énergie spirituelle :

- 2 sphères



## Compétence modifiée

### Spécial actif : appel des esprits

#### Descriptif compétence

Cela inflige des dégâts à tous les adversaires aux alentours et confère pendant 20 minutes un bonus à tes alliés.

De plus, pendant un certain temps, tu effectues une attaque supplémentaire avec des griffes lors de tes combos.

Tes alliés bénéficient de +20 % de coups critiques et de bonus de dégâts, et l'effet diminue chez tes ennemis.

Tu génères de l'énergie spirituelle :

- 1 sphère

## Compétence modifiée

### Spécial actif : renard incandescent

#### Descriptif compétence

Tu attaques avec des griffes spectrales et invoques 9 renards de feu.

Un renard incandescent est invoqué. Il déclenche un effet de gel pendant 5 secondes.

(Tu invoques jusqu'à 4 renards de feu supplémentaires en utilisant de l'énergie spirituelle.)

Tu consommes de l'énergie spirituelle :

- 0 à 4 sphères (La compétence peut également être activée sans énergie spirituelle.)

## Description

### Âge

– 21 ans

### Détails

– 'Ce jour-là, la commandante des chevaliers pourpres cessa d'exister...'

**Cette cavalière de la mort est assoiffée de sang.** La Reine sanglante possède une force destructrice issue de l'art occulte de manier l'épée, qui lui permet d'exterminer tous ses ennemis.

Il y a de plus en plus de démons et de monstres. Elle a beau en éliminer, il en venait toujours plus. Elle a terrassé un grand nombre de démons pour venger ses camarades tombés au combat pour toujours. Aveuglée par sa soif de vengeance, Elesis a erré à travers le pays jusqu'à ce qu'elle comprenne enfin ce qu'elle était devenue : une tueuse imprégnée d'énergie démoniaque qui ressemblait de plus en plus aux démons tant honis.

Elesis s'est laissée submergée par un instinct destructeur de plus en plus grand. Son esprit a fini par se noyer dans une folie sanguinaire. Elle a utilisé le pouvoir des ténèbres pendant bien trop longtemps. .. Son corps et son âme se sont engouffrés dans l'obscurité. Elesis a compris qu'elle ne pourrait pas revenir en arrière. La voie qu'elle devait suivre était évidente.

'Ce pouvoir va me permettre de détruire tous les démons de ce monde. Même si j'y reste...'

## Combos

### →→XX

- →→X : (aucune modification)
- →→XX : (nouveau) Tu brandis ton épée à deux mains et fonces vers l'avant.

### →→↑XW

- →→↑X : (aucune modification)
- →→↑XW : (nouveau) Tu brandis ton épée devant toi et assènes un coup en diagonale, de haut en bas. (Protection K.O.)

## Nouvelle compétence

# Compétence passive : maître du sang

### Descriptif compétence

Lorsque tu utilises des compétences qui déclenchent le coup de sang, ta résistance aux dégâts augmente temporairement. Tu reçois également un bouclier de protection qui neutralise les dégâts chaque fois que tu utilises la compétence coup de sang 5 fois.

### Instinct de survie

- Utilise la compétence spéciale active coup de sang pour augmenter ta résistance aux dégâts pendant 3 secondes

### Retour sanguin

- Lorsque tu utilises à 5 reprises des compétences qui activent l'instinct de survie, tu bénéficies d'un bouclier protecteur qui neutralise une fois les dégâts subis. Le bouclier protecteur intercepte uniquement les dégâts qui dépassent une certaine quantité de tes PV max.

Le bouclier protecteur reste en position jusqu'à ce qu'il ait intercepté une salve unique de dégâts.

- Tant que le bouclier protecteur reste en position, il ne peut pas être activé de nouveau par des compétences d'instinct de survie.

## Nouvelle compétence

### Compétence passive : soif

#### Descriptif compétence

Ta capacité à flairer le sang s'améliore et tu te déplaces plus rapidement en direction d'ennemis ensanglantés. Si tu touches l'ennemi avec une compétence spéciale active particulière, il subit de plus importants dégâts.

#### Odeur de sang

- Si un ennemi ensanglanté se trouve devant ton personnage, sa vitesse de déplacement augmente.

#### Coup critique

- Si tu touches un ennemi par arme terrifiante, épée de chasse ou attaque sanglante, le malus de saignement est désactivé et la résistance aux dégâts passe à 0 pendant 3 secondes.

## Nouvelle compétence

# Hyper compétence : pluie de sang

### Descriptif compétence

- Tu tires l'épée imprégnée de démence du cœur et infliges aux ennemis des dégâts mortels sous tes yeux.
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Chaque utilisation d'une hyper compétence consomme 1 essence d'Eldrit.
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu).

## Compétence modifiée

### Spécial actif : jet sanglant

#### Descriptif compétence

Avec ton épée, tu déploies une extraordinaire énergie enveloppée d'une aura démoniaque et tu t'élances en direction du front. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.)

#### Compétence de destruction

- Tu utilises de l'aura de destruction et accumules de l'aura de la tempête
- En tant que combattante de la destruction, tu as 100 % de chances d'effectuer des coups critiques et tu ignores les positions défensives (bouclier/K.O.)



## Compétence modifiée

### Spécial actif : taillade déployée

#### Descriptif compétence

Tu enchaînes plusieurs coups d'épée rapides pour attaquer les ennemis à proximité.

Moins tu as de PV, plus tu infliges de dégâts (max. 30 %).

Compétence de tempête

- Tu utilises de l'aura de la tempête et accumules de l'aura de destruction.
- En tant que combattante de la tempête, ta consommation de PM et les temps de rechargement diminuent.

## Compétence modifiée

### Spécial actif : scie sanglante

#### Descriptif compétence

Tu projettes plusieurs scies circulaires d'énergie démoniaque autour de toi (cette compétence est aussi utilisable en plein saut).

#### Coup de sang

Si tu as plus de 20 % de tes PV, 10 % des dégâts de la compétence sont retirés de tes PV et les dégâts infligés par la compétence augmentent de 40 %.

Si tu as moins de 20 % de tes PV, le coup de sang est activé sans consommer de PV.

#### Compétence de tempête

- Tu utilises de l'aura de la tempête et accumules de l'aura de destruction.
- En tant que combattante de la tempête, ta consommation de PM et les temps de rechargement diminuent.

## Description

### Âge

– 21 ans

### Détails

– 'Mère... Je dois te retrouver... Peu importe dans quel état je suis...'

Ce diable du Paradoxe est pétri de contradictions multiples et erre dans l'espace-temps. Doté de compétences largement supérieures à la pointe de la science, il fait s'effondrer l'espace-temps avec brutalité.

Doutant de pouvoir jamais effectuer un voyage dans le temps jusqu'au passé, Add arpente l'espace-temps sans but en s'adonnant à une destruction arbitraire.

Étaient-ce les effets secondaires des innombrables voyages temporels ? Add a senti qu'il ne lui restait plus beaucoup de temps à vivre. Affaibli par le poison de l'espace-temps, il s'est accroché à la vie avec la volonté du désespoir. Il fallait qu'il tente un dernier essai interdit sur lui-même.

'Et voilà que je me réincarne...'

C'était une expérimentation complètement folle... Add a dépecé sa propre existence en d'infinies molécules afin de transcender les limites de l'espace-temps. Add paye le prix de ce sacrilège, car il est devenu une créature ténébreuse qui erre dans l'espace-temps pour l'éternité, hors du temps.

Seul son désir de retourner dans son passé heureux lui est resté.

---

## Combos

→→ ↑ **WX[X]**

➤ →→ ↑ **WX**

: (aucune modification)

➤ →→ ↑ **WX[X]**

: (nouveau) Tu tires un obus invisible. (combo d'armure nasod possible)

→→ **WX[X]**

➤ →→ **WX**

: (aucune modification)

➤ →→ **WX[X]**

: (nouveau) Tu projettes un adversaire devant toi dans les airs à l'aide d'un coup de pied.

## Nouvelle compétence

### Compétence passive : effet secondaire

#### Descriptif compétence

En cas de touche avec des compétences spéciales actives, tu obtiens le malus Paradoxe qui inflige des dégâts supplémentaires. La régénération de PDY des ennemis qui subissent un malus augmente en fonction du nombre d'ennemis autour de toi.

#### Effet secondaire

- En cas d'utilisation de compétences spéciales actives, l'ennemi subit un malus d'effet secondaire (cumulable 5x max).
- Plus le cumul d'effet secondaire est important, plus les dégâts causés par Paradoxe augmentent.

## Nouvelle compétence

# Compétence passive : éveil des sens

### Descriptif compétence

Tes PM max. augmentent et les objets de régénération de PM augmentent aussi tes PDY.

En cas de booster, il y a une certaine probabilité qu'une créature venue d'une autre dimension surgisse en exécutant des attaques rapides.

### Éveil des sens

- Les PM maximums augmentent.
- En cas d'utilisation d'objets qui régénèrent les PM, les PDY sont également régénérés.

### Être ténébreux de l'espace-temps

- En cas de booster, il y a des chances que ton apparence change. Ta force d'attaque, tes coups critiques et ta régénération de PM augmentent considérablement chaque seconde.

## Nouvelle compétence

# Hyper compétence : nostalgie

### Descriptif compétence

- Le Paradoxe a vagabondé dans l'espace-temps et laissé libre cours à sa rage destructrice irrépressible jusqu'à tomber par hasard sur une brîbe de ses souvenirs, qu'il avait égarée dans l'espace-temps.
  
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Chaque utilisation d'une hyper compétence consomme 1 essence d'Eldrit.
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu).

## Compétence modifiée

# Spécial actif : installation : chute d'étoiles

### Descriptif compétence

Usine dynamo : chute d'étoiles

Tu détermènes un point où tu génères un drone de chute d'étoiles qui bombarde cette zone.

Tu bénéficies de la protection K.O. pendant la visée.

Consommation de PDY :

- En mode dynamo, cette compétence ne consomme que 20 % des points de dynamo.

Usine dynamo

- Activer l'usine dynamo : 30 PDY
- Le mode bascule en [Chute d'étoiles]
- La chute d'étoiles est activée
- Si un autre mode est actif, tu changes de mode et récupères 1 PCD
- La chute d'étoiles coûte 200 PM
- Durée : 30 sec.

Tu consommes des PCD :

- 1 à -3 PCD
- +5 % de dégâts par PCD investi
- (Tu peux également l'utiliser sans PCD.)



## Compétence modifiée

# Spécial actif : grêle étoilée

### Descriptif compétence

Tu ouvres un seuil dimensionnel dans le ciel et fais pleuvoir des sphères de gravité. Ces sphères tombent le long du chemin dans toutes les directions en frappant le sol.

### Synergie

- En mode dynamo, une partie des PDY consommés est régénérée en PM.
- En cas d'activation sans mode dynamo, une partie des PM consommés est régénérée en PDY.

Tu consommes des PCD :

- Max. -3 PCD
- Tu gagnes +0,33 secondes par PCD investi.  
(Tu peux également l'utiliser sans PCD.)

## Compétence modifiée

# Spécial actif : coup maximum

### Descriptif compétence

Tu déclenches une puissante onde d'espace-temps et crées des sphères d'espace-temps.

Sphère d'espace-temps

- La sphère grossit pendant 5 secondes et les dégâts et la portée des projectiles augmentent par paliers de 10 %.
- Les sphères d'espace-temps sont actives pendant 10 s max.
- Cliques de nouveau sur la touche de compétence pour les convertir en projectiles qui poursuivent les ennemis jusqu'à les atteindre.

Synergie

- En mode dynamo, une partie des PDY consommés est régénérée en PM.
- En cas d'activation sans mode dynamo, une partie des PM consommés est régénérée en PDY.

## Description

### Nom des différents personnages

– Lu : Iblis/Ciel : Anular

### Âge

– Lu : inconnu/Ciel : 29 ans

### Détails

– 'Lu : Hahahaha, on va tout détruire ! Absolument tout !'

– Ciel : 'Hors de mon chemin si vous tenez à la vie !'

**Voici la reine démoniaque de la destruction et son fidèle serviteur.** Enveloppés d'énergie démoniaque noire comme le jais, ils exécutent chaque ennemi sans hésitation.

L'Eldrit ténébreux est un peu comme une ombre ténébreuse du grand El. Retrouver l'Eldrit d'Élios a été un événement primordial pour la grande Lu démoniaque. Lorsqu'Élyanod et le grand El ont été restaurés, l'énergie démoniaque de Lu a atteint des proportions explosives par rapport à avant. La sombre énergie démoniaque canalisée par l'envie de meurtre a coloré le corps de Lu pour faire d'elle une tueuse qui détruit tout sur son passage.

Il n'y avait plus de place pour la vieille souveraine. Elle s'est mise à détruire tout ce qui se trouvait en travers de son chemin. Ce petit plaisir a suffi à redonner un sens à la vie de Lu.

'Si telle est ta volonté... alors je te suivrai.'

Ciel a absorbé l'excédent d'énergie démoniaque pour devenir une ombre fidèle qui accompagne Lu dans sa voie de la destruction spontanée et arbitraire.

Ils se sont mis en chasse, en quête de nouveaux jouets pour satisfaire la rage destructrice de la reine démoniaque.

## Combos

### →→XWX (lien) (Lu)

- →→X : (aucune modification)
- →→XW : (nouveau) Tu t'élances vers là où porte ton regard et projettes l'adversaire en l'air.
- →→XXX (lien) : (nouveau) Tu infliges des dégâts de lien.

### →→XWX (lien) (Ciel)

- →→X : (aucune modification)
- →→XW : (nouveau) Tu t'élances vers là où porte ton regard et projettes l'adversaire en l'air.
- →→XXX (lien) : (nouveau) Tu infliges des dégâts de lien.

## Nouvelle compétence

### Compétence passive : Codex Gigas

#### Descriptif compétence

Rongé par l'état de frénésie, tes compétences sont amplifiées.

## Nouvelle compétence

# Compétence passive : énergie démoniaque : souffle empoisonné

### Descriptif compétence

En cas de combo de lien réussi, le temps de rechargement des compétences de liens diminue.

Les adversaires sous l'emprise de 'lien' se retrouvent affaiblis pendant un court instant.

## Nouvelle compétence

# Hyper compétence : rayon d'Archon

### Descriptif compétence

- Diangelion projette un rayon imprégné de la cruauté du roi des démons.
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Chaque utilisation d'une hyper compétence consomme 1 essence d'Eldrit.
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu).

## Compétence modifiée

### Actif : colère ardente

#### Descriptif compétence

Tu attaques l'adversaire devant toi à l'aide d'énergie magique.

Lorsque tu joues avec Lu, tu effectues une attaque surprise sur tous les ennemis qui te font face. Lorsque tu joues avec [Ciel], tu tires sur tous les ennemis devant toi.

La valeur de K.O. des ennemis touchés diminue et ils tombent dans l'état [lien].



## Compétence modifiée

### Spécial actif : secousse sismique

#### Descriptif compétence

Tu frappes fort sur le sol, graves un sceau et libères ton énergie démoniaque.

Tu libères cette énergie à l'endroit où tu as gravé le sceau.

Compétence d'alternance (Lu)

- Lorsque tu joues avec Ciel, cette compétence te fait passer à Lu
- L'alternance génère 4 points de combinaison lorsque tu touches la cible

## Compétence modifiée

### Spécial actif : desperados

#### Descriptif compétence

Tu attaches plusieurs adversaires dans un large rayon d'action ensemble pour ensuite les attaquer.

Plus tu attaches d'adversaires, plus les dégâts du tir sont élevés.

Entraves piquantes

- Les ennemis sont attachés pendant 1 seconde.

Tir

- Plus tu enchaînes d'adversaires, plus les dégâts sont élevés.

Compétence d'alternance (Ciel)

- Lorsque tu joues avec Lu, cette compétence te fait passer à Ciel.
- L'alternance génère 4 points de combinaison lorsque tu touches la cible

## Description

### Âge

– 24 ans

### Détails

– 'Je vous mènerai jusqu'à la victoire.'

**Cette maîtresse dans l'art des combats aériens use de sa formidable mobilité.** Elle change le cours du combat en un rien de temps et triomphe de ses ennemis avec diverses grenades et techniques de combat à distance.

Rose a vaincu sur d'innombrables champs de bataille et assisté à la régénération d'Élyanod et du grand El. Elle a bien senti que son voyage risquait de durer. Le grand El et son homologue obscur, l'Eldrit ténébreux, avaient façonné Élios. Et au milieu, il y avait l'ordre de Henir... Ça sentait la conspiration à plein nez !

Pour Rose, il était impensable d'ignorer une menace aussi grande. Rose décida donc de mener l'enquête. Ou tout du moins, en cas d'échec, de tout faire pour éviter qu'un malheur ne se produise à l'avenir.

'Ce pouvoir va me permettre de détruire le mal à la racine.'

Rose a utilisé la technologie nasod ancienne du Laboratoire des Debrians pour améliorer ses armes et son nitromoteur.

Rose avait une volonté de fer et une force incroyable. Elle était certaine de gagner.

---

**Combos**

→→XW

- →→X : (aucune modification)
- →→XW : (nouveau) Tu tapes fermement le sol, ce qui déclenche une onde de choc.

→→↑XWXXX

- →→↑X : (aucune modification)
- →→↑XW : (nouveau) Tu sautes en arrière en effectuant un coup de pied rotatif.
- →→↑XWXXX : (nouveau) Tu tires avec le mousquet en diagonale vers le bas.

**Nouvelle compétence**

## Compétence passive : renforcement par grenade

**Descriptif compétence**

Aux prix de recherches poussées, tu utilises les grenades avec plus d'habileté et d'efficacité.

## Nouvelle compétence

# Compétence passive : grosse pointure du mousquet

### Descriptif compétence

Tu deviens une grosse pointure du mousquet et étends tes compétences en mousquet. Tu peux même utiliser tes compétences en mousquet avec une double frappe.

## Nouvelle compétence

# Hyper compétence : grenades de la mort

### Descriptif compétence

- Tu lâches d'innombrables bombes dans toutes les directions, ce qui déclenche une gigantesque explosion.
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Chaque utilisation d'une hyper compétence consomme 1 essence d'Eldrit.
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu).

## Compétence modifiée

# Spécial actif : grenade chauffante G-96

### Descriptif compétence

Tu lances toutes les grenades chauffantes G-96 d'un seul coup avant de les faire exploser.

#### Grenade chauffante

- Les adversaires touchés subissent une brûlure.
- Les autres grenades peuvent être lancées à 0,5 s d'intervalle.
- Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.

#### Double frappe

- Avec la double frappe, les dégâts de la compétence augmentent.



## Compétence modifiée

# Spécial actif : grenade de glace G-18C

### Descriptif compétence

Tu prépares 4 grenades de glace G-18C et en lances une.

Grenade de glace

- Les adversaires touchés subissent un gel.
- Les autres grenades peuvent être lancées à 0,5 s d'intervalle.
- Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.
- Après l'explosion, le froid se propage et réduit la vitesse de déplacement.

Double frappe

- Avec la double frappe, les dégâts de la compétence augmentent.

## Compétence modifiée

### Spécial actif : bombe à particules

#### Descriptif compétence

Tu tires une grenade à IEM. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.)

L'impact inflige un étourdissement pendant 3 secondes. Des trous noirs apparaissent dans le sol et attirent les ennemis.

Double frappe

- Avec la double frappe, les dégâts de la compétence augmentent.

## Description

### Âge

– 24 ans

### Détails

– 'Le temps est venu pour eux de montrer ce qu'ils ont dans le ventre.'

Voici l'inventrice de la légion mécanique contrôlée par satellite. Elle commande des machines ultra sophistiquées de sa propre création.

À l'issue du combat contre l'ordre de Henir, Rose savait que ses machines ne suffiraient pas.

Elle a tenté de trouver un moyen pour envoyer des ordres précis à un grand nombre de machines de manière simultanée.

Rose a décidé d'utiliser une base satellite au départ prévue pour explorer la nature du sol d'Élios. Cela faisait de longs mois que la base n'avait pas été utilisée. Elle avait besoin de faire peau neuve, mais Rose savait que c'était sa meilleure chance.

'Zéro, regarde ! Cette teinte et ces joints impeccables ! C'est exactement ce qu'il me faut. Toutes les machines utilisent un seul système d'exploitation, mais elles sont dotées d'une intelligence artificielle très malléable... Voilà une civilisation mécanique de toute beauté !'

'Oui, oui. Calme-toi ! Mais tu es déchaînée !'

En observant les Nasods d'Élysion et d'Élyanod, Rose a eu un éclair de génie. À force de recherches approfondies, elle a développé un tout nouveau système satellitaire lui permettant de commander toute une légion de machines de n'importe où et n'importe quand.

## Combos

→→XWX

- →→X : (aucune modification)
- →→XW : (nouveau) Tu attaques de front.
- →→XWX : (nouveau) Tu sautes vers l'arrière et tires une salve vers l'avant.

→→↑XWXXX

- →→↑X : (aucune modification)
- →→↑XW : (nouveau) Tu atterris sur le sol d'un seul coup.
- →→↑XWXXX : (nouveau) Tu effectues un flip arrière et tires 3 fois avec ton pistolet automatique. (Appuie sur la touche X pour effectuer un flip.)

## Nouvelle compétence

# Compétence passive : contrôle de méca

### Descriptif compétence

Ton contrôle de méca s'améliore. Tu réussis à les manipuler plus efficacement.

## Nouvelle compétence

# Compétence passive : transformation G

### Descriptif compétence

Les effets de tes compétences G s'intensifient, ce qui te renforce plus rapidement et plus longtemps.

## Nouvelle compétence

# Hyper compétence : chute de satellite

### Descriptif compétence

- Tu fais tomber un satellite du ciel, qui touche les ennemis dans toutes les directions.
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Chaque utilisation d'une hyper compétence consomme 1 essence d'Eldrit.
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu).

## Compétence modifiée

### Spécial actif : vipère Ex-S

#### Descriptif compétence

Tu sors la vipère Ex-S et prends ainsi le dessus sur le champ de bataille pendant un certain temps.

L'arme tire sauvagement vers l'avant pendant 3 secondes.

- Avec la double frappe, les dégâts de la compétence augmentent.



## Compétence modifiée

### Spécial actif : lâcher de méca

#### Descriptif compétence

Tu demandes le soutien des bombardiers.

Ils survolent le champ de bataille à grande vitesse et lancent des coureurs terrestres sur une grande surface.

Les coureurs terrestres lancés frappent et peuvent infliger d'énormes dégâts à plusieurs adversaires.

Double frappe

- Avec la double frappe, les dégâts de la compétence augmentent.

## Compétence modifiée

### Spécial actif : compte à rebours Ez-8

#### Descriptif compétence

Tu invoques un compte à rebours Ez-8 qui s'autodétruit.

Il inflige des dégâts aux adversaires près de lui pendant 3 s et explose.

Il réagit avec les robots :

- Si tu exécutes l'explosion de robot, il se lance vers un point donné et explose.

Double frappe

- Avec la double frappe, les dégâts de la compétence augmentent.

## Description

### Âge

– Inconnu

### Détails

'Tu t'inquiètes encore ? N'aie pas peur, je suis là, avec toi...'

**Ce maître du vide régénéré attire tout vers le néant.** Il met ses ennemis hors d'état de nuire par un chaos infini et anéantit tout en usant de la force du vide.

Ain s'est détourné de sa déesse et a embrassé le chaos. Il s'est mis à détruire tout ce qui se mettait en travers de son chemin sans y prêter la moindre attention.

Même son corps créé par la déesse ne lui était plus d'aucune importance. Fort de cette conviction, Ain a renoncé à son enveloppe corporelle pour renaître sous la forme de véritable Seigneur du vide. En renonçant aux liens de l'existence, il s'est enfin senti totalement libre. Cela a été une véritable libération pour lui, et il était maintenant certain que tous les êtres vivants souhaitaient la même chose. C'est ainsi que se sentait le seigneur du vide. Il a donc décidé d'utiliser une enveloppe déjà vide.

Il s'est mué en un vestige du chaos ancestral et a arrêté de se voir comme un être vivant de ce bas monde.

'Tout a une fin... Grâce à moi...'

Le seigneur du vide, à la fois nulle part et partout à la fois, a ensuite entrepris d'attirer les pauvres créatures de ce monde dans le néant.

**Combos****XWW**

- **X** : (aucune modification)
- **XW** : (modifié) Tu fais un pas en avant et donnes des coups de poing à tes ennemis.
- **XWW** : (modifié) Tu fonces devant toi et brandis ta faux de bas en haut.

**→→↑XWW - XXXWW**

- **→↑X - XXX** : (aucune modification)
- **→→↑XW - XXXW** : (nouveau) Tu attaques en diagonale devant toi, de haut en bas, puis tu atterris sur le sol en enfonçant ta faux dans le sol.
- **→→↑XWW - XXXWW** : (nouveau) Tu balances ta faux en direction de ton regard.

## Nouvelle compétence

### Compétence passive : sphère d'influence du chaos

#### Descriptif compétence

En cas d'utilisation du mode Henir, l'énergie chaotique débordante produit un cercle d'enchantement près de toi. Les ennemis qui se trouvent dans le cercle d'enchantement subissent des dégâts d'une autre nature du fait de cet environnement particulier, et ta force d'attaque augmente.

#### Sphère d'influence du chaos

- Dans la sphère d'influence, tous les ennemis subissent des dégâts, et la régénération de PM passe à 0 en cas de touche/dégâts.
- Les dégâts critiques augmentent.

## Nouvelle compétence

### Compétence passive : absorption améliorée

#### Descriptif compétence

Ta capacité à absorber la puissance se développe. Une fois que les graines du chaos ont atteint le niveau 3, le temps de rechargement de toutes les compétences diminue et la régénération de PM augmente indépendamment du nombre d'ennemis à proximité.

## Nouvelle compétence

# Hyper compétence : Dilabi

### Descriptif compétence

- Tu ouvres l'espace empli du vide et y exprimes ta véritable personnalité.
  
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Chaque utilisation d'une hyper compétence consomme 1 essence d'Eldrit.
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu).

**Compétence modifiée**

## Spécial actif : Dolor

**Descriptif compétence**

Tu crées des pointes acérées et les fais crisser au sol.



## Compétence modifiée

### Spécial actif : Repercussio

#### Descriptif compétence

Tu puises dans la force de création convertie pour générer des sphères qui réagissent aux attaques.

Réflexion conditionnée

- Tu crées 4 sphères flottantes en lançant la compétence (durée : 10 secondes).
- Lorsque les adversaires subissent des dégâts suite à des combos et des attaques actives, les sphères les poursuivent et explosent automatiquement (0, 5 s avant la prochaine explosion).
- La sphère vole tout droit et disparaît après une attaque perforante.

## Compétence modifiée

### Spécial actif : Nefarius Falx

#### Descriptif compétence

Tu attaques tous les adversaires situés devant toi avec une arme issue du pouvoir de Henir. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.)

#### Mode Henir

- En cas d'utilisation du mode Henir (booster), l'augmentation des dégâts peut aller jusqu'à 50 % en fonction des PM restants de l'ennemi.

## Compétences de transcendance

Spécialisation	Nom de compétence	Effet de compétence
Immortel	[Fort] Poursuivant de Cornwell	Temps de rechargement : -2 secondes
	[Fort] Maître d'arme d'un autre monde : Nanta	Dégâts +20 %
	[Fort] Cercle de lame	Portée +20 %
Métamorphia	[Fort] Coups infinis	Coût en PM -60
	[Fort] Anneau d'énergie	La valeur de K.O. de l'adversaire diminue de 20 à chaque touche.
	[Fort] Bélier d'air	Dégâts +20 %
	[Fort] Ver fou furieux	Consommation de mana -20 %
Crépuscule	[Fort] Zone d'impact	Temps de rechargement : -5 secondes
	[Fort] Semence du vent : stalactite	Portée +20 %
	[Fort] Papillon	Augmentation considérable de la distance
	[Fort] Spores de la colère	Dégâts +20 %
Imperator nova	[Fort] Extermination	Temps de rechargement : -5 sec.
	[Fort] Brasier infernal	Ta vitesse d'exécution augmente de +30 %.
	[Fort] Épée enflammée rapide	Portée +20 %
	[Fort] Lame explosive	Dégâts +20 %
Nasod Sariel	[Fort] Flammes d'Ifrit	La vitesse de tir de la sphère explosive augmente de +30 % (=portée).
	[Fort] Piquûres d'aiguilles	Augmentation de la portée d'action
	[Fort] Manœuvre électrique	Le nombre de manœuvres spéciales augmente de +1.
	[Fort] Pluie électrique	Dégâts +20 %
Centurion	[Fort] Virtualité extrême	Temps de rechargement : -4 sec.
	[Fort] Bazooka mortel	Diminution de la résistance à la magie : +10 %
	[Fort] Cage d'énergie	La vitesse du projectile téléguidé augmente de +20 %.
	[Fort] Artillerie de bombardement	Dégâts +20 %
Shakti	[Fort] Champ de pesanteur	Consommation de mana -20 %
	[Fort] Bourgeon des ombres	Coût en PM -20
	[Fort] Renard fantôme	Diminution de la défense : 5 %
	[Fort] Esprit des lames	Dégâts +20 %
Reine sanglante	[Fort] Fantôme du renard	Temps de rechargement : -4 secondes
	[Fort] Épée de chasse	La distance d'assaut augmente de 20 %. La distance à laquelle es adversaires touchés sont repoussés diminue.
	[Fort] Dard sanglant	Dégâts +20 %
	[Fort] Ombres	Temps de rechargement -3 secondes (15 -> 12)
Paradoxe	[Fort] Attaque sanglante	Modification de la malédiction du sang : 200 -> 300
	[Fort] Impact du néant	Coût en PM : -20 (100 -> 80)
	[Fort] Configuration dynamo : champ inversé	Dégâts +20 %
	[Fort] Briseur de clair de lune	Temps de rechargement -3 secondes (16 -> 13)
Diangelion	[Fort] Destructeur dimensionnel	Vitesse d'activation +30 %
	[Fort] Colère ardente	Dégâts +20 %
	[Fort] Tir abyssal	Durée de la damnation +2 sec.
	[Fort] Attaque démoniaque	Consommation de mana -20 %
Minerve	[Fort] Abysse de l'extermination	Dégâts +20 %
	[Fort] Claymore M18A1	Temps de rechargement : -2 secondes
	[Fort] Tir fantôme	Consommation de PM +5
	[Fort] Grêle de vipère	Durée de la brûlure : +5 secondes
Prime opératrice	[Fort] Einheri	Dégâts +20 %
	[Fort] Vipère Ex-C	Coût en PM -20
	[Fort] Concentration !	Durée du stigmate : +3 secondes
	[Fort] Buster antique G-Ex	Temps de rechargement : -3 secondes
Regnator	[Fort] Tempête blindée	Dégâts +20 %
	Evulsio	La consommation de PM augmente de 20 % en cas de sprint raté. (50 % -> 70 %)
	Caries	La portée de la compétence 'fragment' augmente de 30 %.

## Nouvelles quêtes

## 1re quête de spécialisation

Acceptation de la quête	Nom de quête	Type de quête	Conditions	Objet de récompense	Durée	Quantité
Quête automatique	La voie de l'Immortel 1/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Sanctuaire des Elians oublié			
Quête automatique	La voie de l'Immortel 2/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Vestige d'aura trouble (Chrysalis, Sanctuaire des Elians oublié)			
Quête automatique	La voie de l'Immortel 3/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Fragment de compas ouvragé (Brisarmure, Élyanod)			
Quête automatique	La voie de l'Immortel 4/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Monstre de Henir (Ville d'Élyanod, Laboratoire des Debrians)			
Quête automatique	La voie de l'Immortel 5/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Brisespace-temps (Élyanod)	Cube promotionnel (3e spécialisation)	0	1
				[CoBo] Cube : médaille d'extension de cases de compétence (30 jours)	30	1
				Nouvelle force : force	0	1
Quête automatique	La voie de Métamorphia 1/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Sanctuaire des Elians oublié			
Quête automatique	La voie de Métamorphia 2/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Échantillon de force singulière (Chrysalis, Sanctuaire des Elians oublié)			
Quête automatique	La voie de Métamorphia 3/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Énergie de Henir affinée (Brisarmure, Élyanod)			

## Nouvelles quêtes

## 1re quête de spécialisation

Acceptation de la quête	Nom de quête	Type de quête	Conditions	Objet de récompense	Durée	Quantité
Quête automatique	La voie de l'Imperator Nova 1/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Sanctuaire des Elians oublié			
Quête automatique	La voie de l'Imperator Nova 2/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Vestige d'aura trouble (Chrysalis, Sanctuaire des Elians oublié)			
Quête automatique	La voie de l'Imperator Nova 3/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Fragment de compas ouvragé (Brisarmure, Élyanod)			
Quête automatique	La voie de l'Imperator Nova 4/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Monstre de Henir (Ville d'Élyanod, Laboratoire des Debrians)			
Quête automatique	La voie de l'Imperator Nova 5/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Brisespace-temps (Élyanod)	Cube promotionnel (3e spécialisation)	0	1
				[CoBo] Cube : médaille d'extension de cases de compétence (30 jours)	30	1
				Nouvelle force : force	0	1
Quête automatique	La voie du Nasod Sariel 1/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Sanctuaire des Elians oublié			
Quête automatique	La voie du Nasod Sariel 2/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Origine de la force (Chrysalis, Sanctuaire des Elians oublié)			
Quête automatique	La voie du Nasod Sariel 3/5	Par personnage Niveau 99+	Circuit inconnu (Brisarmure, Élyanod)			

## Nouvelles quêtes

## 1re quête de spécialisation

Acceptation de la quête	Nom de quête	Type de quête	Conditions	Objet de récompense	Durée	Quantité
Quête automatique	La voie de la Shakti 1/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Sanctuaire des Elians oublié			
Quête automatique	La voie de la Shakti 2/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Vestige d'aura trouble (Chrysalis, Sanctuaire des Elians oublié)			
Quête automatique	La voie de la Shakti 3/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Fragment de compas ouvragé (Brisarmure, Élyanod)			
Quête automatique	La voie de la Shakti 4/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Monstre de Henir (Ville d'Élyanod, Laboratoire des Debrians)			
Quête automatique	La voie de la Shakti 5/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Brisespace-temps (Élyanod)	Cube promotionnel (3e spécialisation)	0	1
				[CoBo] Cube : médaille d'extension de cases de compétence (30 jours)	30	1
				Nouvelle force : force	0	1
Quête automatique	La voie de la Reine sanglante 1/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Sanctuaire des Elians oublié			
Quête automatique	La voie de la Reine sanglante 2/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Vestige d'aura trouble (Chrysalis, Sanctuaire des Elians oublié)			
Quête automatique	La voie de la Reine sanglante 3/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Fragment de compas ouvragé (Brisarmure, Élyanod)			

## Nouvelles quêtes

## 1re quête de spécialisation

Acceptation de la quête	Nom de quête	Type de quête	Conditions	Objet de récompense	Durée	Quantité
Quête automatique	La voie du Diangelion 1/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Sanctuaire des Elians oublié			
Quête automatique	La voie du Diangelion 2/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Vestige d'aura trouble (Chrysalis, Sanctuaire des Elians oublié)			
Quête automatique	La voie du Diangelion 3/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Fragment de compas ouvragé (Brisarmure, Élyanod)			
Quête automatique	La voie du Diangelion 4/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Monstre de Henir (Ville d'Élyanod, Laboratoire des Debrians)			
Quête automatique	La voie du Diangelion 5/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Brisespace-temps (Élyanod)	Cube promotionnel (3e spécialisation)	0	1
				[CoBo] Cube : médaille d'extension de cases de compétence (30 jours)	30	1
				Nouvelle force : force	0	1
Quête automatique	La voie de Minerve 1/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Sanctuaire des Elians oublié			
Quête automatique	La voie de Minerve 2/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Vestige d'aura trouble (Chrysalis, Sanctuaire des Elians oublié)			
Quête automatique	La voie de Minerve 3/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Fragment de compas ouvragé (Brisarmure, Élyanod)			

## Nouvelles quêtes

## 1re quête de spécialisation

Acceptation de la quête	Nom de quête	Type de quête	Conditions	Objet de récompense	Durée	Quantité
Quête automatique	La voie de Regnator 1/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Sanctuaire des Elians oublié			
Quête automatique	La voie de Regnator 2/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Chrysalis (Sanctuaire des Elians oublié)			
Quête automatique	La voie de Regnator 3/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Brisarmure (Élyanod)			
Quête automatique	La voie de Regnator 4/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Monstre de Henir (Ville d'Élyanod, Laboratoire des Debrians)			
Quête automatique	La voie de Regnator 5/5	Par personnage Niveau 99+ 2e spécialisation/transcendance	Brisespace-temps (Élyanod)	Cube promotionnel (3e spécialisation)	0	1
				[CoBo] Cube : médaille d'extension de cases de compétence (30 jours)	30	1
				Nouvelle force : force	0	1