

[3. zmiana klasy]

3. ścieżka zmiany klasy

Krótki opis

Informacje o postaciach

- Koncepcje postaci
- 2 nowe lub zmienione kombosy na postać
- 2 nowe umiejętności pasywne
- 1 nowa hiperumiejętność
- 3 nowe umiejętności zamiany
- Nowe umiejętności transcendencji
- Nowe misje

Opis

Wiek

– 18 lat

Szczegóły

– "Mój miecz nigdy nie spoczywa!"

Miecznik o nieograniczonych możliwościach, który ujarzmił ciemność i przekroczył własne granice. Zmiana klasy, po której przeciwnicy są osaczani dwoma mieczami bez najmniejszej chwili wytchnienia.

Elsword poczuł po spotkaniu z Wielkim EL, jak moc wchłoniętego niegdyś Mrocznego Eldrytu przejmując nad nim kontrolę. Dzięki długiej podróży ciało i duch Elsworda były tak bardzo wzmocnione, że potrafił tę moc kontrolować. Po jakimś czasie Elsword był w stanie wykorzystywać wzmocnioną moc Mrocznego Eldrytu jako swoją własną moc.

Ta moc doprowadziła do tego, że miecz, którym władał razem z Cornwellem, sprawiał wrażenie lekkiego jak kartka papieru.

"Potrzebuję miecza, który mnie zadowoli".

Elsword przyzwał miecze i skoncentrował swoją moc na jednym punkcie. Na koniec udało mu się stworzyć miecz czarny jak smoła. Elsword chwiał się przez chwilę pod niespodziewanym ciężarem, ale był natychmiast pełen oczekiwania. Cornwell przyglądał się sytuacji i stroił sobie żarty z Elsworda.

"Cóż, Elswordzie, chyba nie jesteś wystarczająco dobry dla tego miecza".

"Hehe. Kto ma nie być wystarczająco dobry, staruszkule? Zobaczysz! Już wkrótce go opanuję!"

Kombosy

→→XZX

- →→X : (bez zmian)
- →→XZ: (nowy) Zadajesz pchnięcie do przodu.
- →→XZX : (nowy) Obracasz się i rzucasz trzema przyzwanymi przez Cornwella mieczami.

→→↑ZXZ

- →→↑Z : (bez zmian)
- →→↑ZX : (nowy) Odpalasz Cornwella ukośnie w dół.
- →→↑ZXZ : (nowy) Obracasz się o 360° i zamachujesz się swoim mieczem. W tym czasie udajesz się do Cornwella.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Mistrz Walk

Opis umiejętności

Teraz możesz używać nieskończonych fal mieczy z niszczycielską mocą.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Pamięć Miecza

Opis umiejętności

Twój ciągły trening z mieczami umożliwia ci teraz także ich instynktowne stosowanie w roli zabójczych broni.

Nowa umiejętność

Hiperumiejętność: Burza Nieskończoności

Opis umiejętności

Powalasz wszystkich przeciwników przed sobą na ziemię za pomocą nieskończonej Burzy Ostrzy.

Potrzebna Esencja Eldrytu.

- - Każde użycie hiperumiejętności zużywa 1 Esencję Eldrytu.
- - Esencję Eldrytu można otrzymać poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na Odłamek Eldrytu (oprócz: nieznan).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Eksplozja Mieczy

Opis umiejętności

Przywołasz miecz i biegniesz w kierunku przeciwników.

Jeżeli naciśniesz klawisz umiejętności ponownie w ciągu 4 sek., możesz raz jeszcze pobiec w kierunku przeciwników (możliwe maks. 2x).

Umiejętność Destrukcji

- Zużywasz Aurę Destrukcji i gromadzisz Aurę Witalności.
- Jako Wojownik Destrukcji masz większą siłę ataku.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Grad Mieczy

Opis umiejętności

Wyjmujesz kilka mieczy z Cornwella i rzucasz nimi po przekątnej.

Umiejętność Destrukcji

- Zużywasz Aurę Destrukcji i gromadzisz Aurę Witalności.
- Jako Wojownik Destrukcji masz większą siłę ataku.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Ostrze Gniewu

Opis umiejętności

Sprawiasz, że w pobliżu ciebie z ziemi wylatuje niezliczona ilość mieczy. Miecze mogą wywoływać u wszystkich przeciwników [Krwawienie].

Umiejętność Witalności

- Zużywasz Aurę Witalności i gromadzisz Aurę Destrukcyjną.
- Jako Wojownik Witalności zużywasz mniej PM i pozyskujesz ich więcej.

Opis

Wiek

– 20 lat

Szczegóły

– "Tadaa! Przygotujcie się na najśłodszą i najśliczniejszą czarodziejkę Metamorfe! Oto i ona!"

Potężna czarodziejka, dla której sceną jest cała czasoprzestrzeń. Gromi swoich przeciwników za pomocą potężnych eksplozji energii i czarującego opanowania swojego ciała.

Aisha widziała na własne oczy, jak czasoprzestrzeń została zniekształcona przez energię Wielkiego EL. Miejsce, do którego przedostała się z pomocą Agaura, było kontrolowane przez Wolę EL.

"Gdybym tylko mogła zastosować tę zasadę wobec siebie...!"

Po licznych niepowodzeniach Aisha odkryła, że naprawienie uszkodzonej czasoprzestrzeni będzie wymagało potężnej energii. Dlatego zdecydowała się na uwolnienie swojej całej, dotychczas ograniczonej magii, aby ustabilizować czasoprzestrzeń.

W ten sposób narodziła się najpotężniejsza czarodziejka!

Zgromadzona w trakcie podróży magia wystarczyła do stworzenia nowej magii. Na koniec Aishy udało się pokonać własne ograniczenia i przybrać swoją ostateczną postać. Odrodziła się jako niedościgniona i najpotężniejsza czarodziejka wszechświata.

Kombosy

Przytrzymaj ZZZX

- **ZZZ** : (bez zmian)
- **Przytrzymaj ZZZX** : (nowy) Zadajesz za pomocą swojej laski ciągłe pchnięcia do przodu (ochrona przed K.O.).

Sprint XZ

- **Sprint X** : (bez zmian)
- **Sprint XZ** : (nowy) Rzucasz się z kłującym ruchem w kierunku, w którym spoglądasz (ochrona przed K.O.).

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Zaczarowany Make-Up

Opis umiejętności

Następuje wzmocnienie skuteczności przemiany magicznego make-upu i następuje redukcja zużycia PM podczas używania magicznego make-upu w dopalaczu mocy. Skraca regenerację wszystkich umiejętności (poza hiperumiejętnościami i umiejętnościami partnerskimi).

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Ochota na Zniszczenie?

Opis umiejętności

Gdy przeciwnikowi pozostanie mniej niż 60% PŻ, wzrośnie siła twojego ataku.

Przeciwnicy trafieni umiejętnościami specjalnymi otrzymują debuff Wyczerpanie Energii.

Nowa umiejętność

Hiperumiejętność: Mój Magiczny Występ!

Opis umiejętności

Zamieniasz się w małą czarownicę, która rozpowszechnia marzenia i nadzieję, i pokazujesz szelmom, gdzie raki zimują.

Zaraz potem można wykonać odpowiednie kombosy za pomocą laski. Dodatkowe ataki ignorują obronę i ochronę przeciwnika.

Ponowne naciśnięcie klawisza umiejętności sprawia, że ostrzeliwujesz przeciwników z magicznej laski marzeń i nadziei.

Potrzebna Esencja Eldrytu.

- - Każde użycie hiperumiejętności zużywa 1 Esencję Eldrytu.
- - Esencję Eldrytu można otrzymać poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na Odłamek Eldrytu (oprócz: nieznan).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Taran

Opis umiejętności

Przygotowujesz się i gromadzisz energię, która wybucha w momencie uderzenia.

Każdy udany atak ogłusza przeciwnika na 3 sek.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Śrubokręt

Opis umiejętności

Generujesz wir wymiarów u czubka swojej laski i szarżujesz błyskawicznie po przekątnej do przodu.

Można wykonać tylko w skoku.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Strefa Uderzenia

Opis umiejętności

Tworzysz wokół siebie pole zakrzywienia przestrzennego. Trafieni przeciwnicy nie mogą się poruszać.

Opis

Wiek

– nieznany

Szczegóły

– "To wola Eldrasila... Teraz już niczego się nie obawiam".

Elegancka Strażniczka Nocy, która kieruje cieniami przyrody. Pokonuje swoich przeciwników łukiem i mieczem, w których tkwi moc duchów.

Jest bohaterką elfickich wojowników i dowodzi jednostką specjalną Nocnych Tropicielei. Wspomagana mocą Erendila przewodziła swym towarzyszom i walczyła podczas okrutnych wojen. Ale wkrótce doszła do swych granic i zapragnęła większej mocy na widok swoich rannych towarzyszy.

Tak jakby jej prośba została wysłuchana, regeneracja EL przywróciła połączenie z duchami żywiołów, a ją samą wypełniła wola Eldrasila.

Rena zaakceptowała wolę Eldrasila, by chronić świat, i otrzymała wiedzę oraz doświadczenie swoich poprzedniczek – Nocnych Tropicielek, które niegdyś także dzierżyły Erendila. Uzyskała też cichą, ale potężną moc natury, której musi podporządkować się każda istota żyjąca na tym świecie. Ponownie narodziła jako Wieczorny Mrok, Rena reprezentuje wolę Eldrasila, będąc jego cieniem i jego najpotężniejszą wojowniczką.

Kombosy

→→ZXXX

- →→ZX : (bez zmian)
- →→ZXX : (nowy) Rzucasz Erendilem w przeciwników przed sobą, jednocześnie ich paraliżując.
- →→ZXXX : (nowy) Zadajesz ostre cięcie Erendilem i przepędzasz przeciwników.

→→↑ZX

- →→↑Z : (bez zmian)
- →→↑ZX : (nowy) Spadasz na przeciwników jak przy skoku ze sprintu XZ.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Wspomnienie Dusz

Opis umiejętności

Stara nauka uwalnia prawdziwą moc Erendila.

Gdy wykorzystujesz umiejętność wzmocnienia, następuje wzmocnienie Erendila.

Erendil wydłuża się i z określonym prawdopodobieństwem strzela swoją energią.

W przypadku trafienia przez Erendila w trakcie używania umiejętności następuje dodatkowe trafienie.

- Wzmocnienie Erendila: Fatum, Motyl, Furiacki Atak, Zagłada

Nowa umiejętność**Umiejętność pasywna: Pułapka****Opis umiejętności**

Możesz rozstawiać pułapki w tajemnicy i według własnego uznania. Po użyciu umiejętności z efektami statusu następny atak wywołuje znaczne obrażenia.

Rośnie zasięg Wybuchowej Pułapki, Pułapki Cierniokuli i Wietrznego Siewu.

Gdy korzystasz z umiejętności 'Tajnych Pułapek', 3. pułapka zadaje największe obrażenia.

Gdy używasz Opóźnienia, następuje reset czasu regeneracji umiejętności 'Tajnych Pułapek'. Gdy pułapka jest wykorzystywana podczas Opóźnienia, regeneracja skraca się o połowę.

Użycie umiejętności 'Śmiercionośnego Zagrożenia' powoduje zwiększenie na pewien czas obrażeń zadawanych przez umiejętności specjalne.

- - Tajne Pułapki: Wybuchowa Pułapka, Złość Eldrasila, Pułapka Cierniokuli, Sfera Wiatru, Wietrzny Siew
- - Śmiercionośne Zagrożenie: Strzała Pułapka - Trujący Grzyb, Zarodniki Gniewu, Zagłada

Nowa umiejętność

Hiperumiejętność: Starożytna Dusza

Opis umiejętności

- Wola przodków tkwiąca w Erendilu przyjmuje postać duszy i jest na krótko uwalniana w celu ataku.
- Potrzebna Esencja Eldrytu.
- - Każde użycie hiperumiejętności zużywa 1 Esencję Eldrytu.
- - Esencję Eldrytu można otrzymać poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na Odłamek Eldrytu (oprócz: nieznan).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Rozcinacz Gwiazd

Opis umiejętności

Gałęzie Eldrasila rozrastają się wokół ciebie, trafiając wielokrotnie przeciwników, a następnie eksplodują.

Zużywa EP:

- Przy strzale w dziesiątkę maks. 3 pola

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Strzała Pułapka - Trujący Grzyb

Opis umiejętności

Wystreliwujesz strzałę w dół, która wybucha i rozpyla trującą mgłę.

Trująca mgła utrzymuje się przez 10 sek., zadaje przeciwnikom stałe obrażenia i spala ich manę.

(Można wykonać również w skoku.)

Zużywa EP:

- Przy strzale w dziesiątkę maks. 2 pola

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Grad Pułapek

Opis umiejętności

Wystrzelisz na znacznej powierzchni wiele wybuchających gałęzi Eldrasila.

Wszystkie szybkości trafionych przeciwników zmniejszają się na 10 sek. o 20%.

(Można wykonać również w skoku.)

Zużywa EP:

- Przy strzale w dziesiątkę maks. 2 pola

Opis

Wiek

– 29 lat

Szczegóły

– "Obronę wszystkich. Obiecałem".

Trzeźwo myślący strateg, któremu za broń służy własne ciało. Zmiana klasy przemienia potężną energię ognistego rdzenia w płomień, który spala jego wrogów.

Gdy Raven zobaczył, jak jego towarzysze słabną w wyniku nieustannych walk z silnymi przeciwnikami, zaczął łaknąć większej mocy. Dążył do posiadania większej mocy, aby nie powtórzyć błędów przeszłości, lecz zostać zapamiętanym przez ludzi jako ktoś, kto nie zawodzi.

Jego nazo-łapa potrafiła dzięki pomocy pongosów odpalać mocne płomienie z energią ognistego rdzenia. Ale temperatura płomieni była tak wysoka, że zwykły człowiek nie mógł jej wytrzymać.

"Jeżeli nie mogę wytrzymać temperatur ognistego rdzenia, bo jestem człowiekiem..."

Zdecydował się na powtórne przebudowanie swojego ciała, aby całkowicie zapanować nad ognistym rdzeniem nazo-łapy.

"Już nigdy więcej nie utracę żadnego towarzysza!"

Tak narodził się Imperator Nova – niepokonany wojownik, gotów spalić nawet własną krew, by chronić innych.

Kombosy**→→ZXX**

- →→Z : (bez zmian)
- →→ZX: (zmieniono) Wyciągasz nazo-tapę i przeprowadzasz atak za jej pomocą.
- →→ZXX : (nowy) Po osiągnięciu maksymalnego zasięgu atakujesz do przodu, a zasięg zostaje przekroczony.

→→↑XX

- →↑X : (zmieniono) Napierasz na wroga od tyłu, nie unosząc go w powietrze.
- →→↑XX : (nowe) Podczas gdy lądujesz na ziemi, atakujesz za pomocą eksplozji.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Ostatnie Wyjście

Opis umiejętności

Budujesz twierdzę i dzięki temu udaje ci się przeżyć zabójczy atak.

Ofiarowanie Rdzenia

- Gdy twoje PŻ spadną do 0, a twój rdzeń jest aktywny, zniszczysz rdzeń i zostaniesz zmuszony do K.O.
- Następnie twoje PŻ będą stale regenerowane przez 20 sek.
- Jeśli znajdujesz się w PvP, wszystkie umiejętności otrzymają regenerację.
- Regeneracja: 90 sek.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Mistrz Walk

Opis umiejętności

Dzięki modyfikacji ciała jesteś w pełnej gotowości do walki.

Wzmocnienie Ataku

- Wzmacnia ataki combo

Tryb Wykrywania Ciepła

- Aktywacja buffu [Wykrywanie Ciepła] następuje po powstaniu Przegrzania w efekcie umiejętności.
- Nakładanie [Wykrywania Ciepła] powoduje, że podczas kolejnego Przegrzania spada zużycie PŻ, a wartości odporności na obrażenia rosną (można nakładać maks. 5x).
- Gdy [Wykrywanie Ciepła] jest nałożone maksymalnie, następuje regeneracja PŻ/PM przez określony czas.

Nowa umiejętność

Hiperumiejętność: Do Piekła

Opis umiejętności

- Pokrywasz bitwę olbrzymim słupem ognia i niszczysz przeciwników.
- Potrzebna Esencja Eldrytu.
- - Każde użycie hiperumiejętności zużywa 1 Esencję Eldrytu.
- - Esencję Eldrytu można otrzymać poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na Odłamek Eldrytu (oprócz: nieznan).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Rewolwer

Opis umiejętności

Wystrzelisz kilka płomiennych granatów, które zadają znaczne obrażenia przeciwnikom spotykanym przez ciebie po raz pierwszy.

Przegrzanie

- Zużywa PŻ na dodatkowe granaty.
- Po aktywacji umiejętności naciśnij ponownie klawisz umiejętności.
- +5% siły ataku przez 10 sek.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Płomienny Harpun

Opis umiejętności

Wystreliwujesz w dół wybuchowy granat. (Można wykonać tylko w skoku.)

Przegrzanie

- Zużywa PŻ na dodatkowe obrażenia.
- Po aktywacji umiejętności naciśnij ponownie klawisz umiejętności.
- +5% siły ataku przez 10 sek.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Wybuchowe Ostrze

Opis umiejętności

Wymachujesz spowitym płomieniami mieczem i powodujesz olbrzymią eksplozję ognia. Spowity płomieniami miecz wzmacnia na określony czas twój atak.

(Można wykonać również w skoku.)

Opis

Wiek

– nieznany

Szczegóły

– "Kod Nazo–Sariel uruchomiony".

Błyskotliwa Królowa Nazoidów władająca piorunami. Miazdży swoich przeciwników energią fotonową emitowaną z prędkością błyskawicy.

Po tym, jak Eve zdołała rozszyfrować kod Nazo–Serafina, czuła, że coś się nie zgadza. Spośród wszystkich starych przewodów elektrycznych nie zostały jeszcze sprawdzone tylko układy uczuciowe.

Podczas próby przeanalizowanych tych obwodów elektrycznych z ogromnym ciśnieniem nastąpiło uwolnienie potężnej energii, a wszystkie systemy zostały wyłączone. Im bardziej kod Nazo–Serafina był aktywowany, tym silniejszy stawał się konflikt z układami uczuciowymi, co doprowadziło do tego, że nagromadzone błędy zostały przekształcone w energię.

Być może najlepszym rozwiązaniem byłoby usunięcie układów uczuciowych..?

" ... "

Zamiast tego Eve stworzyła kod Nazo–Sariela i za jego pomocą zaczęła wykorzystywać to nieprzerwanie wyływające przeładowanie. Ceną za straty prądu i powtórne przywrócenie systemu była powolna utrata danych pamięci Eve. Mimo to Eve nie potrafiła zmusić swojego mechanicznego serca do usunięcia układów uczuciowych. Ponownie rzuciła się do boju.

Układy uczuciowe doznawały co prawda stale obrażeń, lecz moc Nazo–Sarielów zaczynała powoli rosnać.

Kombosy

→→↑ZX(XX)Z

- →→↑ZX(XX) : (bez zmian)
- →→↑ZX(XX)Z : (nowy) Zrzucasz z powietrza impuls prądowy po skosie na dół. (Podlega wpływowi aktywowanego spektrum.)

ZZX

- ZZ : (bez zmian)
- **ZZX** : (nowy) Generujesz impuls prądowy, który paraliżuje znajdujących się przed tobą przeciwników. (Podlega wpływowi aktywowanego spektrum.)

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Przeładowanie

Opis umiejętności

Aktywacja Nazo-Sariela umożliwia ci uwolnienie całej zgromadzonej energii w jednym jedynym momencie.

Jeżeli użyjesz Przeładowania 3-krotnie, nastąpi aktywacja buffu [Przeładowanie].

Przeładowanie: Elektro-Śruba, Giga-Laser, Rozplatacz, Igły Energetyczne, Multi-Gwiazda, Ekstremalna Wirtualność

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Ewolucja

Opis umiejętności

Na krótki czas dezaktywujesz Kod Ewolucji i wszystkie kombosy reagują na pola siłowe.

Wykonanie Spektrum Kryształów Eldrytu oraz Silnego Serca powoduje wzmocnienie kombosów na określony czas w zależności od aktywowanego pola siłowego.

Nowa umiejętność

Hiperumiejętność: Karbonowa Eksplozja

Opis umiejętności

- Wzmacnia moc twojego rdzenia i wywołuje gwałtowne uwolnienie nagromadzonej energii.
- Potrzebna Esencja Eldrytu.
- - Każde użycie hiperumiejętności zużywa 1 Esencję Eldrytu.
- - Esencję Eldrytu można otrzymać poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na Odłamek Eldrytu (oprócz: nieznan).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Piorun Kulisty

Opis umiejętności

Wystreliwujesz trzy pioruny kuliste i zadajesz w ten sposób obrażenia przeciwnikom. Masz cały czas pełną swobodę ruchów. (Można wykonać również w skoku.)

Spektrum Kryształów Eldrytu

- Na tę umiejętność wpływa 'Spektrum Kryształów Eldrytu'.

Umiejętność aktywacyjna rdzenia:

- Po udanym ataku w trybie dopalacza mocy aktywowany zostaje atak rdzenia (tylko po przyzwaniu).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Multi-Gwiazda

Opis umiejętności

Przyzywasz moduł i wystrzelujesz za jego pomocą kule prądu.

Kule prądu są przyciągane przez znajdujących się blisko ciebie przeciwników i zadają im obrażenia.

Na tę umiejętność wpływa 'Spektrum Kryształów Eldrytu'.

- Zwiększa obrażenia przy Spektrum Kryształów Eldrytu

Umiejętność aktywacyjna rdzenia:

- Po udanym ataku w trybie dopalacza mocy aktywowany zostaje atak rdzenia (tylko po przyzwaniu).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Giga-Laser

Opis umiejętności

Tworzysz w powietrzu olbrzymie pola siłowe, które strzelają promieniami w dół.

Na tę umiejętność wpływa 'Spektrum Kryształów Eldrytu'.

- Po użyciu tej umiejętności aktywne pole siłowe będzie na nią wpływać (wielkie pole siłowe+normalne pole siłowe).

Umiejętność aktywacyjna rdzenia:

- Po udanym ataku w trybie dopalacza mocy aktywowany zostaje atak rdzenia (tylko po przyzwaniu).

Opis

Wiek

– 18 lat

Szczegóły

– "Dobrze. Pokażę wam wyniki moich badań".

Ten artylerzysta jest podobny do ruchomej twierdzy i dzięki swym badaniom pokonał wszelkie granice fizyczne. Ta klasa rozpala nad polem bitwy słońce północy za pomocą niezliczonych kul armatnich pochodzących z portalu.

Chung wyczuwał, że Ogień Wsparcia i Odmrażacz dochodzą do własnych granic.

Odmrażacz był wtedy otwierany w powietrzu i na dłuższy czas, co na stale zmieniającym się polu bitwy nie było zbyt efektywne.

Jak mógłby efektywniej używać Odmrażacza?

W poszukiwaniu rozwiązania Chung odkrył w Laboratorium Debrianów aparaturę nazoidów, która z użyciem mocy Henira otwierała portale. Badał i analizował ją. Niedopracowany, zaawansowany technologicznie majstersztyk, za pomocą którego można było kontrolować składającą się z czystego chaosu moc Henira.

Chung analizował ją z niestrudzonym zapałem badawczym i ostatecznie stworzył nowego Niszczyciela, który został stopiony z Portalem Odmrażania.

Na skutek śmiałych badań, dzięki którym zyskał możliwość rozpoczynania bombardowania wszędzie i o każdej porze, Chung zyskał przydomek 'Centurion', pod którym został bohaterem artylerzystów.

Kombosy

→→↑XXX

- →→↑XX : (bez zmian)
- →→↑XXX : (zmieniono) Rzucasz trzy granaty ręczne.

→→XZ

- →→X : (bez zmian)
- →→XY: (zmieniono) Szybko i na krótko odpalasz działo w kierunku, w którym patrzysz, i przyciągasz nim przeciwników.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Ostrzał Grawitacyjny

Opis umiejętności

Za pomocą klawisza ↑ możesz przejść ze stałej pozycji wystrzału na ostrzał grawitacyjny. Ostrzał grawitacyjny zużywa wszystkie wzmocnione kule armatnie. W zależności od zużytych kul zmienia się czas trwania portalu grawitacyjnego. Trafienie przeciwnika powoduje powstanie portalu grawitacyjnego, który przytrzymuje przeciwnika.

Szybkie uniki są możliwe w trybie ostrzału grawitacyjnego za pomocą [Skoku z Odrzutu].

Po wystrzeleniu ostrzału grawitacyjnego stawiasz Impulsową Tarczę Obronną. Tarcza Obronna odbija magiczne pociski i zwiększa pozyskiwanie PM przy trafieniu.

Impulsowa Tarcza Obronna zadaje pobliskiemu przeciwnikowi jednorazowe obrażenia.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Ponowne Naładowanie Pulsu

Opis umiejętności

Szybkość aktywacji Działu Chaosu rośnie.

Wzmacnia efekt Centuriona w zależności od liczby zgromadzonych kul armatnich.

[Wzmacnia efekt w zależności od liczby zgromadzonych kul armatnich]

Zwiększony Magiczny Atak

Rosną obrażenia zadawane bossom / średnim bossom.

Przyspiesza regenerację

Nowa umiejętność

Hiperumiejętność: Promienny Strzał

Opis umiejętności

- Używasz niezliczonej liczby Portali Odmrożenia i nieskończenie często atakujesz przeciwników.
- Potrzebna Esencja Eldrytu.
- - Każde użycie hiperumiejętności zużywa 1 Esencję Eldrytu.
- - Esencję Eldrytu można otrzymać poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na Odłamek Eldrytu (oprócz: nieznan).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Deszcz Granatów

Opis umiejętności

Kroczyś przed siebie i ciskasz na wszystkie strony elastyczne granaty. Następnie kombo aktywuje kolejny granat.

Z prawdopodobieństwem 25% dodatkowy granat zostanie zrzucony jako olbrzymi granat. Czas regeneracji granatów wynosi 0,4 sek. (Można wykonać również w skoku.)

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Teren Taktyczny

Opis umiejętności

Tworzysz statyczne pole, które zadaje przeciwnikom jednorazowe obrażenia i przyznaje tobie oraz twoim sojusznikom bonusy. Sojusznicy znajdujący się w tym polu czerpią z tego korzyści i następuje dezaktywacja manabreaku na 4 sek. od chwili aktywacji pola. Gdy pole jest rozwijane, wszystkie kule armatnie są ładowane (poza wzmocnionymi kulami armatnimi).

Przytrzymaj klawisz umiejętności, aby podtrzymać pole.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Bombardująca Artyleria

Opis umiejętności

Ostrzeliwujesz stojących przed tobą przeciwników olbrzymimi kulami armatnimi z Portalu Odmrażania.

Opis

Wiek

– 22 lata

Szczegóły

– "Dobra, koniec rozgrzewki".

Pierwsza Lisia Bogini stworzona dzięki więzi z bóstwem. Pokonuje swoich przeciwników za pomocą potężnych cienistych technik egzorcyzmów i dzięki współpracy z Kumiho Eun.

Umowa Ary z Eun miała dobiec końca w chwili, w której znalazłaby ona wystarczająco dużo Energii Eldrytu do złamania pieczęci Eun. Wydawało się, że ten dzień jest bliski.

Eun częstokroć miała sposobność, aby wykorzystać Arę do swoich celów, ale powstrzymywała się od tego, gdyż ród Haan zmienił jej postawę wobec ludzi. Mogła dostrzec, że nie wszyscy ludzie działają wyłącznie na swoją korzyść. To obudziło jej zainteresowanie.

Eun zauważyła, że Ara rozwijała się wspólnie ze swoimi towarzyszami i znalazła swoją własną drogę. Kumiho dostrzegła, że Ara była czymś więcej niż mocami, które sama jej podarowała. Z szacunkiem do ostatniej potomkini tego szacownego rodu zaoferowała jej nowy pakt.

"Jesteś gotowa osiągnąć coś wielkiego ze mną w roli przyjaciółki?"

"Z tobą u mojego boku nie muszę się niczego obawiać, Eun!"

Teraz, gdy Ara całkowicie opanowała cieniste ruchy Eun, jej przeciwnicy rozpadają się przed nią w pył jak jesienne liście.

Kombosy**→→ZZX**

- →→Z : (bez zmian)
- →→ZZ : (nowy) Wymachujesz włóczęnią, zakreślając wielkie koła, i przepędzasz przeciwników.
- →→ZZX : (nowy) Sprintujesz szybko do przodu i wymierzasz kopniaka.

→→↑XXZ - ZZZ

- →→↑X : (bez zmian)
- →→↑XX : (nowy) Wykonujesz szybką zmianę kierunku po skosie w dół, wykonując przy tym kopniaka.
- →→↑XXZ - ZZZ : (nowy) Za każdym razem wystrzelujesz do przodu jedną włóczęnię.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Uwolniona Magia

Opis umiejętności

Uwalniasz magię i potrafisz przekierować więcej mocy do swojej techniki i tajnej techniki.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Energia Fantoma

Opis umiejętności

Dzięki asymilacji Eun następuje wzmocnienie twojej Energii Fantoma, a twoje ataki stają się skuteczniejsze.

Nowa umiejętność

Hiperumiejętność: Jedność z Lisim Bogiem

Opis umiejętności

- Łączysz swoje moce z Lisem Tysiąclecia Eun i eliminujesz wszystkich przeciwników w swoim pobliżu.
- Potrzebna Esencja Eldrytu.
- - Każde użycie hiperumiejętności zużywa 1 Esencję Eldrytu.
- - Esencję Eldrytu można otrzymać poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na Odłamek Eldrytu (oprócz: nieznan).

Zmieniona umiejętność

Aktywna: Absorbuj Manę

Opis umiejętności

Używasz Energii Ducha, aby zadać obrażenia wszystkim przeciwnikom w swoim pobliżu i wysysać manę maks. trzem przeciwnikom.

Po każdym pomyślnym trafieniu wysysasz 25 PM przeciwnika i następuje zakończenie manabreaku.

Zużywa Energię Ducha:

- 2 kule

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Przywoływanie Duchów

Opis umiejętności

Zadaje obrażenia wszystkim przeciwnikom w okolicy i daje twoim sojusznikom buff na 20 sek.

Oprócz tego twoje następne kombosy otrzymują dodatkowy atak szponami.

Twoi sojusznicy otrzymują +20% do ciosów kryt. i bonusu do obrażeń, natomiast u twoich przeciwników efekt spada.

Generuje Energię Ducha:

- 1 kula

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Ognisty Lis

Opis umiejętności

Atakujesz przeciwników szponami ducha i przywołujesz 9 Ogni Lisa.

Tworzony jest Ognisty Lis, który aktywuje Zamrożenie (5 sek.).

(Z Energią Ducha do 4 dodatkowych Ognistych Lisów.)

Zużywa Energię Ducha:

- 0 do 4 kul (można aktywować również bez Energii Ducha)

Opis

Wiek

– 21 lat

Szczegóły

– "Tego dnia przywódczyni Czerwonych Rycerzy przestała istnieć..."

Wojowniczką śmierci, która łąknie krwi. Krwawa Królowa zwielokrotniła swą destrukcyjną moc poprzez opanowanie mrocznej sztuki władania mieczem, aby móc zgładzić wszystkich przeciwników.

Pojawiało się coraz więcej demonów i potworów. Nieważne, ile z nich zostało zniszczonych. Pokonała wiele demonów, aby pomścić swych poległych towarzyszy, lecz oni nigdy nie wrócili. Elesis wędrowała po kraju opętana myślami o zabójczej zemście, aż zrozumiała, że sama przemieniła się w przesyconą demoniczną energią bestię, która jak na ironię niemal nie różniła się od tak znenawidzonych przez nią demonów.

Elesis była owładnięta instynktownie wydobywającą się z niej żądzą zabijania i nieprzerwanie pragnącym krwi obłędem. Już zbyt długo wykorzystywała mroczną moc, jej ciało i jej dusza stoczyły się w głęboki mrok. Elesis zrozumiała, że nie ma już dla niej powrotu. Teraz istniała już tylko jedna ścieżka.

"Ta moc pozwoli mi na wytepienie wszystkich demonów tego świata. Nawet jeżeli zniszczę się w ten sposób sama..."

Kombosy

→→**XX**

- →→**X** : (bez zmian)
- →→**XX** : (nowy) Trzymasz miecz w obu rękach i szturmujesz do przodu.

→→↑**XZ**

- →→↑**X** : (bez zmian)
- →→↑**XZ** : (nowy) Trzymasz miecz przed sobą i wykonujesz cięcie mieczem po skosie w dół. (Ochrona przed K.O.)

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Mistrz Krwi

Opis umiejętności

Gdy wykorzystujesz umiejętności, które aktywują Krwawe Uderzenie, na krótką chwilę wzrasta twoja odporność na obrażenia. Oprócz tego otrzymujesz Tarczę Ochronną, która neutralizuje obrażenia za każdym razem, gdy 5-krotnie użyjesz umiejętności Krwawe Uderzenie.

Instykt Przetwania

- Użycie umiejętności specjalnej Krwawe Uderzenie powoduje zwiększenie odporności na obrażenia na 3 sek.

Dopływ Krwi

- Gdy 5-krotnie zastosujesz umiejętności, które aktywują [Instykt Przetwania], otrzymasz Tarczę Ochronną, która jednorazowo neutralizuje obrażenia. Ta Tarcza Ochronna neguje wyłącznie obrażenia, które wykraczają poza konkretny procent twoich maks. PŻ.

Tarcza Ochronna istnieje do chwili, gdy nastąpi jednorazowe zanegowanie obrażeń.

- Podczas gdy twoja postać ma Tarczę Ochronną, nie można jej ponownie aktywować za pomocą umiejętności [Instykt Przetwania].

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Pragnienie

Opis umiejętności

Twoja umiejętność wyczuwania woni krwi poprawia się i poruszasz się szybciej w kierunku krwawiących przeciwników. Przy pomyślnym trafieniu szczególnie umiejętnością specjalną zadajesz przeciwnikowi jeszcze większe obrażenia.

Woń Krwi

- Szybkość poruszania się rośnie, jeżeli przed twoją postacią znajduje się krwawiący przeciwnik.

Cios kryt.

- Przy pomyślnym trafieniu przeciwnika Okrutną Bronią, Mieczem Prześladowcy lub Krwawym Upadkiem następuje dezaktywacja debuffu Krwawienie i resetowanie odporności na obrażenia do 0 na 3 sek.

Nowa umiejętność

Hiperumiejętność: Krwisty Deszcz

Opis umiejętności

- Wyciągasz nasycony szaleństwem miecz z serca i zadajesz przeciwnikowi przed swoimi oczami śmiertelne obrażenia.
- Potrzebna Esencja Eldrytu.
- - Każde użycie hiperumiejętności zużywa 1 Esencję Eldrytu.
- - Esencję Eldrytu można otrzymać poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na Odłamek Eldrytu (oprócz: nieznan).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Krwawy Rzut

Opis umiejętności

Przebijasz się przez front z potężną energią miecza, która jest otoczona demoniczną aurą. (Można wykonać również w skoku.)

Umiejętność Zniszczenia

- Zużywasz Aurę Zniszczenia i otrzymujesz Aurę Wichury.
- Jako Wojowniczką Zniszczenia masz 100% szansy na cios kryt. i ignorujesz postawy obronne (tarczę/K.O.).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Rozpłatanie Przestrzeni

Opis umiejętności

Zadajesz kilka szybkich ciosów mieczem, atakując za ich pomocą przeciwników w twoim pobliżu.

Im mniej masz PŻ, tym większe będą obrażenia (maks. +30%).

Umiejętność Wichury

- Zużywasz Aurę Wichury i ładujesz Aurę Zniszczenia.
- Jako Wojowniczką Wichury zużywasz mniej PM i masz krótsze czasy regeneracji.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Krwawa Piła

Opis umiejętności

Miotasz po okolicy kilkoma składającymi się z demonicznej energii tarczami tnącymi (można wykonać również w skoku).

Krwawe Uderzenie

Gdy posiadasz więcej niż 20% swoich PŻ, zużywasz 10% obrażeń od umiejętności na PŻ, a obrażenia od umiejętności rosną o 40%.

Gdy posiadasz mniej niż 20% swoich PŻ, Krwawe Uderzenie jest aktywowane bez zużycia PŻ.

Umiejętność Wichury

- Zużywasz Aurę Wichury i ładujesz Aurę Zniszczenia.
- Jako Wojownicza Wichury zużywasz mniej PM i masz krótsze czasy regeneracji.

Opis

Wiek

– 21 lat

Szczegóły

– "Matko... Nieważne, w jakim stanie: muszę do ciebie wrócić..."

Diabeł paradoksu, który błąka się po czasoprzestrzeni uwikłany w niekończące się sprzeczności. Dzięki umiejętnościom wykraczającym daleko poza granice wiedzy brutalnie rozwała czasoprzestrzeń.

Nie wierząc do końca, że podróż do przeszłości jest niemożliwa, Add wędruje bez celu po czasoprzestrzeni i spędza czas na wykonywaniu losowych aktów destrukcji.

Czy były to skutki uboczne niezliczonych podróży w czasie? Add czuł, że jego ciało nie pozostało już zbyt wiele czasu. Osłabiony trującym otoczeniem czasoprzestrzeni, rozpaczliwie chwycił się życia resztami sił, by przeprowadzić na sobie ostatni zakazany eksperyment.

"Z powrotem... do transmigracji czasu..."

Szaleńczy eksperyment, podczas którego Add rozłożył swe własne istnienie na cząsteczki, aby pokonać czasoprzestrzeń. Add słono zapłacił za ten występki – stał się mroczną istotą, która przez całą wieczność błąka się po czasoprzestrzeni, odłączona od upływu czasu.

Pozostało mu tylko marzenie o powrocie do starych, dobrych czasów.

Kombosy

→→↑ZX[X]

➤ →→↑ZX

: (bez zmian)

➤ →→↑ZX[X]

: (nowy) Wystrzeliwujesz niewidzialny pocisk. (Możliwe kombosy nazo-zbroi)

→→ZX[X]

➤ →→ZX

: (bez zmian)

➤ →→ZX[X]

: (nowy) Wyrzucasz kopniakiem stojącego bezpośrednio przed tobą przeciwnika w powietrze.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Skutek Uboczny

Opis umiejętności

Po trafieniu za pomocą umiejętności specjalnych otrzymujesz debuff Paradoks, który zadaje dodatkowe obrażenia. Szybkość regeneracji PDY przeciwników znajdujących się pod wpływem debuffu wzrasta w zależności od liczby przeciwników w okolicy.

Skutek Uboczny

- Po zastosowaniu umiejętności specjalnych trafiony przeciwnik znajduje się pod wpływem debuffu [Skutek Uboczny] (można nakładać maks. 5x).
- Im więcej nałożenia [Skutku Ubocznego], tym większe są obrażenia zadawane przez Paradoks.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Rozszerzenie Świadomości

Opis umiejętności

Twoje maks. PM zostają zwiększone, a twoje przedmioty regenerujące PM regenerują również twoje PDY.

W przypadku użycia dopalacza mocy pojawia się z określonym prawdopodobieństwem postać z innego wymiaru, która włada szybkimi atakami.

Rozszerzenie Świadomości

- Zwiększa maks. PM
- Użycie przedmiotów regenerujących PM powoduje również regenerację PDY.

Mroczna Istota Czasoprzestrzeni

- W przypadku użycia dopalacza mocy z określonym prawdopodobieństwem zmienia się wygląd, a twoja siła ataku, twoje ciosy kryt. oraz regeneracja PM na sek. są znacznie zwiększane.

Nowa umiejętność

Hiperumiejętność: Tęsknota

Opis umiejętności

- Paradoks błąkał się w czasoprzestrzeni i dawał ujście swej ślepej żądzy zniszczenia, gdy przypadkowo zderzył się z odłamkiem swoich wspomnień pozostawionym w czasoprzestrzeni.
- Potrzebna Esencja Eldrytu.
- - Każde użycie hiperumiejętności zużywa 1 Esencję Eldrytu.
- - Esencję Eldrytu można otrzymać poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na Odłamek Eldrytu (oprócz: nieznanego).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Instalacja - Deszcz Gwiazd

Opis umiejętności

Fabryka dynamo: Deszcz Gwiazd

Określ punkt, w którym pojawi się dron, który zbombarduje okolicę deszczem gwiazd.

W trakcie tego procesu posiadasz ochronę przed K.O.

Zużycie PDY:

- Zużywa tylko 20% punktów dynamy w trybie dynamy.

Fabryka dynamo

- Aktywacja fabryki dynamo: 30 PDY
- Tryb zmieniony na [Deszcz Gwiazd]
- Deszcz Gwiazd aktywowany
- Jeśli aktywny jest już inny tryb, tryb ten zostanie zmieniony, a ty otrzymasz 1 punkt konwertujący dynamę.
- Deszcz gwiazd kosztuje 200 PM.
- Czas trwania: 30 sek.

Zużywa konwertory dynamy:

- -1 do -3 KD
 - Na jeden zainwestowany KD: +5% obrażeń.
- (Możliwość użycia także bez KD.)

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Gwiazdobicie

Opis umiejętności

Otwierasz na niebie wrota wymiarów, z których spada deszcz kul grawitacji. Kule grawitacji spadają wzdłuż drogi we wszystkich kierunkach i uderzają w ziemię.

Synergia

- W trybie dynamy zużywane są PDY, a część z nich zostaje zregenerowana jako PM.
- Aktywacja poza trybem dynamy zużywa PM, a część z nich jest regenerowana jako PDY.

Zużywa konwertory dynamy:

- Maks. -3 KD
- Na jeden zainwestowany KD +0,33 sek. czasu trwania.
(Możliwość użycia także bez KD.)

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Maksi-cios

Opis umiejętności

Wywołujesz potężną falę czasoprzestrzeni i tworzysz kule czasoprzestrzeni.

Kula Czasoprzestrzeni

- Kula rośnie przez 5 sek., a obrażenia zadawane przez pociski i ich zasięg rosną stopniowo o 10%.
- Kule czasoprzestrzeni są aktywne przez maks. 10 sek.
- Ponownie naciśnij klawisz umiejętności, aby przekształcić je w pociski, które ścigają i przeszywają przeciwników.

Synergia

- W trybie dynamy zużywane są PDY, a część z nich zostaje zregenerowana jako PM.
- Aktywacja poza trybem dynamy zużywa PM, a część z nich jest regenerowana jako PDY.

Opis

Imiona poszczególnych postaci

– Lu: Iblis / Ciel: Anular

Wiek

– Lu: nieznany / Ciel: 29 lat

Szczegóły

– "Lu: Hahaha, zniszczymy wszystko! Wszystko!"

– "Ciel: Z drogi, jeśli życie wam miłe".

Demoniczna Królowa Zniszczenia oraz jej wierny sługa. Spowici kruczoczną demoniczną energią bez chwili wahania zrównują z ziemią każdego przeciwnika.

Mroczny Eldryt zachowuje się jak cień Wielkiego EL. Sprawia to, że ponowne odnalezienie Eldrytu Elio s staje się ważnym punktem zwrotnym dla wysokiej rangą demonicy Lu. Po przywróceniu Elyanod i Wielkiego EL demoniczna energia Lu, która dotąd rosła powoli, osiągnęła błyskawicznie nowe rozmiary. Karmiona żądzą zabijania mroczna demoniczna energia zmieniła kolor ciała Lu i przekształciła ją w zabójczynię, która niszczy wszystko na swojej drodze.

Nie było już miejsca dla starej władczyni. Teraz wszystko, co weszło jej w drogę, było całkowicie niszczone i eliminowane. Tylko ta przyjemność nadawała sens życiu Lu.

"Skoro taka jest twoja wola... będę podążać za tobą".

Ciel wchłonął nadmiar demonicznej energii i stał się cieniem wiernie towarzyszącym Lu na jej ścieżce spontanicznego i przypadkowego zniszczenia.

Ruszyli razem na polowanie w poszukiwaniu nowych zabawek, na których królowa demonów będzie mogła się wyżyć.

Kombosy**→→XZX (Związanie) (Lu)**

- →→**X** : (bez zmian)
- →→**XZ** : (nowy) Napierasz do przodu w kierunku, w którym spoglądasz, i wyrzucasz przeciwnika w powietrze.
- →→**XXX (Związanie)** : (nowy) Powoduje obrażenie od związania.

→→XZX (Związanie) (Ciel)

- →→**X** : (bez zmian)
- →→**XZ** : (nowy) Napierasz do przodu w kierunku, w którym spoglądasz, i wyrzucasz przeciwnika w powietrze.
- →→**XXX (Związanie)** : (nowy) Powoduje obrażenie od związania.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Codex Gigas

Opis umiejętności

Wściekłość wzmacnia twoje umiejętności.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Energia Demonów: Trujący Ziew

Opis umiejętności

Pomyślnie wykonane kombo związania zmniejsza czas regeneracji umiejętności związania.

Przeciwnicy, którzy doznają związania, są na krótki czas bezsilni.

Nowa umiejętność

Hiperumiejętność: Promień Archona

Opis umiejętności

- Diangelion tworzy promień będący uosobieniem okrucieństwa króla demonów.
- Potrzebna Esencja Eldrytu.
- - Każde użycie hiperumiejętności zużywa 1 Esencję Eldrytu.
- - Esencję Eldrytu można otrzymać poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na Odłamek Eldrytu (oprócz: nieznan).

Zmieniona umiejętność

Aktywna: Szybka Wściekłość

Opis umiejętności

Atakujesz magiczną energią znajdujących się przed tobą przeciwników.

Gdy grasz [Lu], niespodziewanie atakujesz wszystkich znajdujących się przed tobą przeciwników. Gdy grasz [Ciel], strzelasz do wszystkich znajdujących się przed tobą przeciwników.

Wartość K.O. trafionych przeciwników spada i popadają w stan [Związania].

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Łamacz Ziemi

Opis umiejętności

Uderzasz mocno w ziemię, grawerujesz pieczęć i uwalniasz demoniczną energię.

Jej uwolnienie następuje w miejscu, w którym uderzasz.

Umiejętność Zamiany (Lu)

- Gdy grasz Cielem, za pomocą tej umiejętności zmieniasz postać na Lu.
- Zamiana generuje 4 punkty kombinacji, gdy cel zostanie trafiony.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Desperado

Opis umiejętności

Wiążesz kilku przeciwników w większym promieniu i potem atakujesz.

Im więcej przeciwników zostanie związanych, tym większe będą obrażenia zadane przez ostrzał.

Kłujące Pęta

- Przeciwnicy są wiązani na 1 sek.

Ostrzał

- Im więcej związanych przeciwników, tym większe obrażenia.

Umiejętność zamiany (Ciel)

- Gdy grasz Lu, za pomocą tej umiejętności zmieniasz postać na Ciela.
- Zamiana generuje 4 punkty kombinacji, gdy cel zostanie trafiony.

Opis

Wiek

– 24 lata

Szczegóły

– "Poprowadzę nas do zwycięstwa!"

Mistrzyni walki powietrznej wykorzystująca swoją niesamowitą mobilność. W mgnieniu oka zmienia sytuację w walce i pokonuje przeciwników różnymi granatami i technikami walki z dystansu.

Po tym, jak Rose odniosła zwycięstwa w niezliczonych bitwach i obserwował regenerację Elyanod oraz EL, poczuła, że jej podróż będzie trwać dalej. Wielki EL i jego cień, Mroczny Eldryt, były początkiem Elios. A pomiędzy nimi stał tajemniczy Zakon Henira... Z pewnością wiązał się z tym jeszcze większy spisek.

Przejsz obok czegoś złego, co zagrażało życiu wielu ludzi, było dla Rose niewyobrażalne. I tak Rose zdecydowała się na powstrzymanie intrygi. Albo, jeśli ten plan nie miał się powieść, przynajmniej na za pobiczenie następnemu nieszczęściu.

"Z taką mocą wyrwę zło z korzeniami!"

Rose implementuje starożytną technologię nazoidów z Laboratorium Debrianów do swoich broni i swojego nitro-silnika.

Żelazna wola i nadzwyczajna siła sprawiały, że Rose była pewna swego zwycięstwa.

Kombosy

→→XZ

- →→X : (bez zmian)
- →→XZ: (nowy) Kopiesz silnie w ziemię i wywołujesz w ten sposób falę uderzeniową.

→→↑XZXXX

- →→↑X : (bez zmian)
- →→↑XZ : (nowy) Skaczesz do tyłu z kopniakiem z obrotu.
- →→↑XZXXX : (nowy) Strzelasz z muszkietu ukośnie w dół.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Wzmocnienie Granatu

Opis umiejętności

Dzięki swoim niezmqordowanym badaniom dotyczącym stosowania granatów możesz teraz wykorzystywać je jeszcze lepiej i skuteczniej.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Mistrz Muszkietu

Opis umiejętności

Zostajesz mistrzem muszkietu i wzmacniasz swoje umiejętności muszkietu. Możesz stosować swoje umiejętności muszkietu nawet w Overstrike.

Nowa umiejętność

Hiperumiejętność: Śmiercionośne Granaty

Opis umiejętności

- Zrzucasz niezliczone bomby we wszystkich kierunkach i wywołujesz w ten sposób olbrzymią eksplozję.
- Potrzebna Esencja Eldrytu.
- - Każde użycie hiperumiejętności zużywa 1 Esencję Eldrytu.
- - Esencję Eldrytu można otrzymać poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na Odłamek Eldrytu (oprócz: nieznanym).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Rozżarzony Granat G-96

Opis umiejętności

Rzucasz wszystkie Rozżarzone Granaty G-96 za jednym zamachem i sprawiasz, że wybuchają.

Rozżarzony Granat

- Trafieni przeciwnicy doznają [Spalenia].
- Pozostałe można rzucać w odstępie 0,5 sek. jeden po drugim.
- Można wykonać również w skoku.

Overstrike

- Overstrike zwiększa obrażenia zadawane przez umiejętność.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Lodowy Granat G-18C

Opis umiejętności

Przygotowujesz 4 Lodowe Granaty G-18C i rzucaz jednym z nich.

Lodowy Granat

- Trafieni przeciwnicy doznają [Zamrożenia].
- Pozostałe można rzucać w odstępie 0,5 sek. jeden po drugim.
- Można wykonać również w skoku.
- Po wybuchu rozprzestrzenia się zimno i spada szybkość poruszania się.

Overstrike

- Overstrike zwiększa obrażenia zadawane przez umiejętność.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Bomba Cząsteczkowa

Opis umiejętności

Wystreliwujesz granat EMP. (Można wykonać również w skoku.)

Granat powoduje w momencie uderzenia na 3 sek. Ogluszenie, a na ziemi powstają Czarne Dziury, które przyciągają przeciwników.

Overstrike

- Overstrike zwiększa obrażenia zadawane przez umiejętność.

Opis

Wiek

– 24 lata

Szczegóły

– "Teraz nadeszła chwila, w której muszą udowodnić swoje możliwości".

Wynalazczyni maszynowego legionu sterowanego systemem kontroli satelitarnej. Wydaje rozkazy najnowocześniejszym maszynom, które sama stworzyła.

Po walce z Zakonem Henira Rose uznała, że dotychczasowe maszyny już jej nie wystarczą.

Potrzebowała możliwości jak najszybszego rozsyłania precyzyjnych rozkazów do wielu urzędzeń.

Rose zdecydowała się na wykorzystanie bazy satelitarnej, która została pierwotnie zainstalowana do badań właściwości gruntu Elios. Co prawda baza nie była używana przez miesiące i wymagała remontu, ale Rose była pewna, że nie istnieje żadne lepsze medium.

"Zero, popatrz! Stałe zabarwienie i nieskazitelne spoiny! Po prostu doskonałe. Wszystkie korzystają z tego samego systemu operacyjnego, ale oprócz tego dysponują niezwykle wolną sztuczną inteligencją. .. To doskonałość cywilizacji maszyn!"

"Tak, tak. Uspokój się! Zupełnie nad sobą nie panujesz".

Nazoidy w Elysionie i Elyanod podsunęły Rose nowy pomysł. Po długich badaniach opracowała nowy system satelitarny, dzięki któremu może w każdej chwili dowodzić całym legionem maszyn naraz.

Kombosy

→→XZX

- →→X : (bez zmian)
- →→XZ: (nowy) Atakujesz do przodu i napierasz naprzód.
- →→XZX : (nowy) Skaczesz do tyłu i strzelasz przed siebie.

→→↑XZXXX

- →→↑X : (bez zmian)
- →→↑XZ : (nowy) Lądujesz z silnym uderzeniem na ziemi.
- →→↑XZXXX : (nowy) Wykonujesz przewrótkę do tyłu i 3-krotnie strzelasz z automatycznego pistoletu. (Każde naciśnięcie klawisza X powoduje wykonanie jednej przewrótki.)

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Kontrola Mecha

Opis umiejętności

Twoja kontrola nad mechami wzrasta i możesz teraz skuteczniej wykorzystywać mechy.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Transformacja G

Opis umiejętności

Efekty twoich umiejętności G rosną, a ty nabierasz szybkości i dłużej doznajesz wzmocnienia.

Nowa umiejętność

Hiperumiejętność: Upadek Satelity

Opis umiejętności

- Sprawiasz, że satelita spada z góry, po czym trafiasz przeciwników we wszystkich kierunkach.
- Potrzebna Esencja Eldrytu.
- - Każde użycie hiperumiejętności zużywa 1 Esencję Eldrytu.
- - Esencję Eldrytu można otrzymać poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na Odłamek Eldrytu (oprócz: nieznan).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Żmija Ex-S

Opis umiejętności

Wyjmujesz Żmiję Ex-S i masz przez określony czas przewagę na polu bitwy.

Broń strzela przez 3 sek. dziko przed siebie.

Overstrike - Overstrike zwiększa obrażenia zadawane przez umiejętność.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Mecha-drop

Opis umiejętności

Wzywasz do pomocy bombowce.

Przelatują z dużą prędkością nad polem bitwy i zrzucają na dużej powierzchni Landrunnery.

Zrzucone Landrunnery uderzają w ziemię i mogą zadać wielu przeciwnikom duże obrażenia.

Overstrike

- Overstrike zwiększa obrażenia zadawane przez umiejętność.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Odliczanie Ez-8

Opis umiejętności

Przywołujesz ulegające samozniszczeniu Odliczanie Ez-8.

Zadaje przez 3 sek. obrażenia przeciwnikom w swoim pobliżu, po czym wybucha.

Reaguje z robotami:

- Podczas wykonywania [Robo-eksplozji] szarżuje do określonego miejsca i wybucha.

Overstrike

- Overstrike zwiększa obrażenia zadawane przez umiejętność.

Opis

Wiek

– nieznany

Szczegóły

– "Jeszcze się martwisz? Nie bój się, jestem przecież przy tobie".

Ponownie narodzony Władca Pustki, który wzywa wszystko w swoim pobliżu. Unieszkodliwia swoich przeciwników nieskończonym chaosem i niszczy wszystko mocą pustki.

Ain odwrócił się od bogini i zaakceptował chaos. Bezmyślnie niszczył wszystko, co weszło mu w drogę.

Jego ciało stworzone przez boginię również nie miało żadnego znaczenia. Z takim przeświadczeniem Ain odrzucił swoje fizyczne ciało i przebudził się jako prawdziwy Władca Pustki. Zrzucając pęta istnienia, osiągnął absolutną wolność. To stanowiło prawdziwe zbawienie, i miało stać się tym, do czego dążyły wszystkie istoty. Tak odczuwał Władca Pustki, po czym zdecydował, że wykorzysta już pustą powłokę.

Przemienił się w pozostałość pradawnego chaosu i nie zaliczał się już do grona istnień tego świata.

"Wszystko ma koniec... Ponieważ ja jestem tutaj..."

Nigdzie, a mimo to wszędzie istniejący Władca Pustki troszczył się o biedne stworzenia tego świata i zaczął prowadzić je do swojego Królestwa Pustki.

Kombosy**XZZ**

- **X** : (bez zmian)
- **XZ** : (zmieniono) Stawiasz krok do przodu i atakujesz przeciwników pięścią.
- **XZZ** : (zmieniono) Napierasz do przodu i wymachujesz kosą od dołu w górę.

→→↑XZZ - XXXZZ

- **→↑X - XXX** : (bez zmian)
- **→→↑XZ - XXXZ** : (nowy) Atak do przodu, skośnie w dół, następnie lądujesz na ziemi, wbijając jednocześnie kosę w ziemię.
- **→→↑XZZ - XXXZZ** : (nowy) Wykonujesz kosą zamach w kierunku, w którym spoglądasz.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Krąg Uroku Chaosu

Opis umiejętności

Po użyciu trybu Henira wytwarza skutek przepływu energii chaosu Krąg Uroku w twoim pobliżu. Przeciwnicy wewnątrz Kręgu Uroku doznają na różne sposoby obrażeń w rezultacie odmiennego otoczenia, a twoja siła ataku rośnie.

Krąg Uroku Chaosu

- Wszyscy przeciwnicy wewnątrz Kręgu Uroku doznają obrażeń, a przy trafieniu/obrażeniach wartość regeneracji PM jest ustawiana na 0.
- Obrażenia kryt. rosną.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Ulepszona Absorpcja

Opis umiejętności

Twoja zdolność absorpcji mocy rozwija się jeszcze bardziej. Gdy tylko Nasiono Chaosu osiągnie 3. poziom, regeneracja wszystkich umiejętności przyspiesza, a regeneracja PM zwiększa się w zależności od liczby przeciwników w okolicy.

Nowa umiejętność

Hiperumiejętność: Dilabi

Opis umiejętności

- Otwierasz wypełniony pustką obszar i ukazujesz w nim swoje prawdziwe ja.
- Potrzebna Esencja Eldrytu.
- - Każde użycie hiperumiejętności zużywa 1 Esencję Eldrytu.
- - Esencję Eldrytu można otrzymać poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na Odłamek Eldrytu (oprócz: nieznan).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Dolor

Opis umiejętności

Tworzysz ostre ciernie, które na twoje polecenie opadają na ziemię.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Repercussio

Opis umiejętności

Tworzysz kule z przemienionej siły stworzenia, które reagują na ataki.

Warunkowe Odbicie

- Tworzy 4 unoszące się kule, gdy zostanie użyta umiejętność (czas trwania: 10 sek.).
- Jeżeli pomyślnie zadano przeciwnikom obrażenia za pomocą kombosów i ataków aktywnych, kule ścigają przeciwników i wybuchają automatycznie (0,5 sek. do następnego wybuchu).
- Kula leci prosto do przodu i znika po przesywającym ataku.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Nefarius Falx

Opis umiejętności

Atakujesz wszystkich znajdujących się przed tobą przeciwników bronią z mocy Henira. (Można wykonać również w skoku.)

Tryb Henira

- Przy użyciu w trybie Henira (dopłacz mocy) obrażenia wzrastają o 50% w zależności od pozostałych PM przeciwnika.

Umiejętności transcendencji

Nazwa zmiany klasy	Nazwa umiejętności	Efekt umiejętności
Nieśmiertelny	[Silny] Prześladowca Cornwella	-2 sek. regeneracji
	[Silny] Sztuka władania mieczem z innego świata - Nanta	Obrażenia +20%
	[Silny] Krąg Ostrzy	+20% zasięgu
Metamorfa	[Silny] Nieskończone Ciosy	-60 kosztu PM
	[Silny] Pierścień Energii	Każde trafienie obniża wartość K.O. przeciwnika o 20.
	[Silny] Powietrzny Kafar	Obrażenia +20%
	[Silny] Zwariowany Robak	-20% zużycia many
Wieczorny Mrok	[Silny] Strefa Uderzenia	-5 sek. regeneracji
	[Silny] Wietrzny Siew - Sopol Lodu	+20% zasięgu
	[Silny] Motyl	Znacznie wydłuża drogę
	[Silny] Zarodniki Gniewu	Obrażenia +20%
Imperator Nova	[Silny] Zagłada	Regeneracja: -5 sek.
	[Silny] Ogniste Piekło	Zwiększa szybkość wykonania o +30%
	[Silny] Szybki Płomienny Miecz	+20% zasięgu
	[Silny] Wybuchowe Ostrze	Obrażenia +20%
Nazo-Sariel	[Silny] Płomień Efryta	Zwiększa szybkość strzelania wybuchową kulą o +30% (=zasięg)
	[Silny] Uklucia Igły	Zwiększenie zasięgu prowadzenia
	[Silny] Elektro-Manewr	Liczba manewrów specjalnych wzrasta o +1
	[Silny] Elektro-Opad	Obrażenia +20%
Centurion	[Silny] Ekstremalna Wirtualność	Regeneracja: -4 sek.
	[Silny] Działo Śmierci	Zmniejszenie magicznej obrony +10%
	[Silny] Klatka Energii	Prędkość ścigającego pocisku rośnie o +20%
	[Silny] Bombardująca Artyleria	Obrażenia +20%
Śakti	[Silny] Pole Ciężkości	-20% zużycia many
	[Silny] Pączek Cienia	-20 kosztu PM
	[Silny] Duch Lisa	Zmniejszenie obrony: 5%
	[Silny] Duch Ostrzy	Obrażenia +20%
Krwawa Królowa	[Silny] Zjawa Lisa	-4 sek. regeneracji
	[Silny] Miecz Prześladowcy	Droga natarcia wydłuża się o 20%, a trafieni przeciwnicy nie są odpychani aż tak daleko.
	[Silny] Krwawy Kolec	Obrażenia +20%
	[Silny] Cień	-3 sek. regeneracji (15 -> 12)
Paradoks	[Silny] Krwawy Upadek	Zmieniono Kłatwę Krwi: 200 -> 300
	[Silny] Impet Próżni	-20 kosztów PM (100 -> 80)
	[Silny] Konfiguracja dynamy - Pole Zawracania	Obrażenia +20%
	[Silny] Łamacz Światła Księżyca	-3 sek. regeneracji (16 -> 13)
Diangelion	[Silny] Łamacz Wymiarów	+30% szybkości aktywacji
	[Silny] Szybka Wściekłość	Obrażenia +20%
	[Silny] Zakończenie Otchłani	Czas trwania Potępienia +2 sek.
	[Silny] Demoniczna Burza	-20% zużycia many
Minerwa	[Silny] Otchłań Wyniszczenia	Obrażenia +20%
	[Silny] M18A1 Claymore	-2 sek. regeneracji
	[Silny] Strzał Zjawy	+5 zużycia PM
	[Silny] Deszcz Żmij	Czas spalania +5 sek.
Prime Operator	[Silny] Einherjer	Obrażenia +20%
	[Silny] Żmija Ex-C	-20 kosztu PM
	[Silny] Koncentracja!	Czas trwania stygmatu +3 sek.
	[Silny] Antyczny Buster G-Ex	-3 sek. regeneracji
Regnator	[Silny] Opancerzona Burza	Obrażenia +20%
	Evulsio	Zużycie PM wzrasta o 20% przy nieudanym szybkim ciosie. (50% -> 70%)
	Caries	Zasięg 'Fragmentu' rośnie o 30%.

Nowe misje

1. Misja zmiany klasy

Sposób przyjęcia	Nazwa misji	Rodzaj misji	Warunki	Nagroda	Czas trwania	Liczba
Automatyczne przyjęcie	Droga Nieśmiertelnego 1/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Zapomniane Sanktuarium Elianów			
Automatyczne przyjęcie	Droga Nieśmiertelnego 2/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Zawiły Rudymet Aury (Chrysalis, Zapomniane Sanktuarium Elianów)			
Automatyczne przyjęcie	Droga Nieśmiertelnego 3/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Fragment Szlachetnego Kompas (Rozłupywacz Pancerzy, Elyanod)			
Automatyczne przyjęcie	Droga Nieśmiertelnego 4/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Potwory Henira (Miasto Elyanod, Laboratorium Debrianów)			
Automatyczne przyjęcie	Droga Nieśmiertelnego 5/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Rozpruwacz Czasoprzestrzeni (Elyanod)	Kostka promocyjna (3. zmiana klasy)	0	1
				[CoBo] Kostka z Medalionem Poszerzenia Slotu Umiejętności (30 dni)	30	1
				Nowa Siła: Moc	0	1
Automatyczne przyjęcie	Droga Metamorfy 1/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Zapomniane Sanktuarium Elianów			
Automatyczne przyjęcie	Droga Metamorfy 2/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Próbka Specjalnej Mocy (Chrysalis, Zapomniane Sanktuarium Elianów)			
Automatyczne przyjęcie	Droga Metamorfy 3/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Uszlachetniona Energia Henira (Rozłupywacz Pancerzy, Elyanod)			
Automatyczne przyjęcie	Droga Metamorfy 4/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Potwory Henira (Miasto Elyanod, Laboratorium Debrianów)			
		na postać		Kostka promocyjna (3. zmiana klasy)	0	1

Nowe misje

1. Misja zmiany klasy

Sposób przyjęcia	Nazwa misji	Rodzaj misji	Warunki	Nagroda	Czas trwania	Liczba
Automatyczne przyjęcie	Droga Imperatora Nova 1/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Zapomniane Sanktuarium Elianów			
Automatyczne przyjęcie	Droga Imperatora Nova 2/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Zawiły Rudymet Aury (Chrysalis, Zapomniane Sanktuarium Elianów)			
Automatyczne przyjęcie	Droga Imperatora Nova 3/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Fragment Szlachetnego Kompas (Rozłupywacz Panczerzy, Elyanod)			
Automatyczne przyjęcie	Droga Imperatora Nova 4/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Potwory Henira (Miasto Elyanod, Laboratorium Debrianów)			
Automatyczne przyjęcie	Droga Imperatora Nova 5/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Rozpruwacz Czasoprzestrzeni (Elyanod)	Kostka promocyjna (3. zmiana klasy)	0	1
				[CoBo] Kostka z Medalionem Poszerzenia Slotu Umiejętności (30 dni)	30	1
				Nowa Siła: Moc	0	1
Automatyczne przyjęcie	Droga Nazo-Sariela 1/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Zapomniane Sanktuarium Elianów			
Automatyczne przyjęcie	Droga Nazo-Sariela 2/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Źródło Mocy (Chrysalis, Zapomniane Sanktuarium Elianów)			
Automatyczne przyjęcie	Droga Nazo-Sariela 3/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Nieznany Układ Scalony (Rozłupywacz Panczerzy, Elyanod)			
Automatyczne przyjęcie	Droga Nazo-Sariela 4/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Potwory Henira (Miasto Elyanod, Laboratorium Debrianów)			
		na postać		Kostka promocyjna (3. zmiana klasy)	0	1

Nowe misje

1. Misja zmiany klasy

Sposób przyjęcia	Nazwa misji	Rodzaj misji	Warunki	Nagroda	Czas trwania	Liczba
Automatyczne przyjęcie	Droga Śakti 1/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Zapomniane Sanktuarium Elianów			
Automatyczne przyjęcie	Droga Śakti 2/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Zawiły Rudymet Aury (Chrysalis, Zapomniane Sanktuarium Elianów)			
Automatyczne przyjęcie	Droga Śakti 3/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Fragment Szlachetnego Kompas (Rozłupywacz Panczerzy, Elyanod)			
Automatyczne przyjęcie	Droga Śakti 4/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Potwory Henira (Miasto Elyanod, Laboratorium Debrianów)			
Automatyczne przyjęcie	Droga Śakti 5/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Rozpruwacz Czasoprzestrzeni (Elyanod)	Kostka promocyjna (3. zmiana klasy)	0	1
				[CoBo] Kostka z Medalionem Poszerzenia Slotu Umiejętności (30 dni)	30	1
				Nowa Siła: Moc	0	1
Automatyczne przyjęcie	Droga Krwawej Królowej 1/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Zapomniane Sanktuarium Elianów			
Automatyczne przyjęcie	Droga Krwawej Królowej 2/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Zawiły Rudymet Aury (Chrysalis, Zapomniane Sanktuarium Elianów)			
Automatyczne przyjęcie	Droga Krwawej Królowej 3/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Fragment Szlachetnego Kompas (Rozłupywacz Panczerzy, Elyanod)			
Automatyczne przyjęcie	Droga Krwawej Królowej 4/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Potwory Henira (Miasto Elyanod, Laboratorium Debrianów)			
		na postać		Kostka promocyjna (3. zmiana klasy)	0	1

Nowe misje

1. Misja zmiany klasy

Sposób przyjęcia	Nazwa misji	Rodzaj misji	Warunki	Nagroda	Czas trwania	Liczba
Automatyczne przyjęcie	Droga Diangeliona 1/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Zapomniane Sanktuarium Elianów			
Automatyczne przyjęcie	Droga Diangeliona 2/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Zawiły Rudymet Aury (Chrysalis, Zapomniane Sanktuarium Elianów)			
Automatyczne przyjęcie	Droga Diangeliona 3/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Fragment Szlachetnego Kompas (Rozłupywacz Panczerzy, Elyanod)			
Automatyczne przyjęcie	Droga Diangeliona 4/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Potwory Henira (Miasto Elyanod, Laboratorium Debrianów)			
Automatyczne przyjęcie	Droga Diangeliona 5/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Rozpruwacz Czasoprzestrzeni (Elyanod)	Kostka promocyjna (3. zmiana klasy)	0	1
				[CoBo] Kostka z Medalionem Poszerzenia Slotu Umiejętności (30 dni)	30	1
				Nowa Siła: Moc	0	1
Automatyczne przyjęcie	Droga Minerwy 1/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Zapomniane Sanktuarium Elianów			
Automatyczne przyjęcie	Droga Minerwy 2/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Zawiły Rudymet Aury (Chrysalis, Zapomniane Sanktuarium Elianów)			
Automatyczne przyjęcie	Droga Minerwy 3/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Fragment Szlachetnego Kompas (Rozłupywacz Panczerzy, Elyanod)			
Automatyczne przyjęcie	Droga Minerwy 4/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Potwory Henira (Miasto Elyanod, Laboratorium Debrianów)			
		na postać		Kostka promocyjna (3. zmiana klasy)	0	1

Nowe misje

1. Misja zmiany klasy

Sposób przyjęcia	Nazwa misji	Rodzaj misji	Warunki	Nagroda	Czas trwania	Liczba
Automatyczne przyjęcie	Droga Regnatora 1/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Zapomniane Sanktuarium Elianów			
Automatyczne przyjęcie	Droga Regnatora 2/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Chrysalis (Zapomniane Sanktuarium Elianów)			
Automatyczne przyjęcie	Droga Regnatora 3/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Rozłupywacz Pancerzy (Elyanod)			
Automatyczne przyjęcie	Droga Regnatora 4/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Potwory Henira (Miasto Elyanod, Laboratorium Debrianów)			
Automatyczne przyjęcie	Droga Regnatora 5/5	na postać Poziom 99+ 2. zmiana klasy / Transcendencja	Rozpruwacz Czasoprzestrzeni (Elyanod)	Kostka promocyjna (3. zmiana klasy)	0	1
				[CoBo] Kostka z Medalionem Poszerzenia Slotu Umiejętności (30 dni)	30	1
				Nowa Siła: Moc	0	1