

Neuer Charakter [Ain]

Engel Ainchase Ishmael, der den Namen Ishmael geerbt hat und auf der Suche nach dem gelobten Land ist.

Charakter-Info

- Spitzname: Ain
- Vollständiger Name: Ainchase Ishmael
- Geschlecht: Männlich
- Rasse: Engel (Eine Rasse, die in der Götterwelt zuhause ist, wo auch Ishmael, die von Elia erschaffene niedere Göttin weilt.)
- Klasse: Priester
- Waffe: Pendel
 - Durch die Beschränkungen der Engel und deren Einschreiten ist seine Kraft im Pendel versiegelt.
 - Er zerstört vor Kampfbeginn sein Pendel, um seine Kraft zu entfesseln. Nach dem Kampf verliert er seine Kraft wieder, da diese sich erneut zu einem Pendel formt.
- Aussehen: Für menschliche Standards ein sehr gut aussehender Mann, mit großen Augen, aufrecht und anmutig.
- Verhalten: Ein ruhiger und eleganter Philosophen-Typ. Wenn er wütend ist, wird er kühl und scharfzünftig.

Eigenes System: Kraft der Götter (= Machtbooster)

(Spiritualismus)

Machtbooster-System : Kraft der Götter (Spiritualismus)

Verleiht Ishmaels Macht, um die Kraft im Pendel stufenweise zu befreien und die Welt zu beeinflussen.

Definition

- Beim Machtbooster wird Aussehen/Bewegung stufenweise verändert und Verstärkung erhalten.

- Er besitzt 3 Stufen und je nach Stufe werden unterschiedliche Faktoren verstärkt.
- Während Machtbooster ist ein Wiedererwachen möglich. In diesem Fall wird die Machtbooster-Stufe erhöht und die Verstärkung neu aktualisiert.
- Es wird nur 1 Machtbooster-Kugel angezeigt.

Eigenes System: Macht (Unvereinbare Macht)

Macht (Unvereinbare Macht)

Eine besondere Fähigkeit, die eine Änderung der Kampfstellung mit der Kraft von [Göttliche Macht: Kreationsmagie] / [Kraft des Eldrits: Rotationsmagie] ermöglicht.

Machtpunkte-Leiste

- **Wählen des Modus mit der [V]-Taste.**
 - Standard-Modus: [Kraft des Eldrits: Rotationsmagie]
 - Mit V-Taste zwischen den beiden Modi [Göttliche Macht: Kreationsmagie] und [Kraft des Eldrits: Rotationsmagie] wechseln.
- **Wenn der max. Wert erreicht ist, wird Machtmodus aktiviert und die Leiste blinkt.**
- **Modus [Kraft des Eldrits: Rotationsmagie]**
 - MP-Kosten für Manabreak verringert
 - Cooldownzeit und MP-Kosten für Skills verringert
 - Bestimmte Charakterwerte werden erhöht.
- **Modus [Göttliche Macht: Kreationsmagie]**
 - Bei bestimmtem Combo-Angriffen, Aktiv-Angriffen und Spezialaktiv-Angriffen zusätzliche Treffer beim Ziel.

Klassen-Combos

Y-Combos

Standardmäßige Nahkampf-Combo

Treffer mithilfe der projizierten Waffe

YYYY: Eine Combo, die den Gegner nach 3 Treffern in die Luft wirft.

YYXX: Eine Combo, die das Ziel zu Fall bringt.

YYYY(Halten): Eine Combo für K.O.-Schutz

X-Combos

Standardmäßige Fernkampf-Combo

Eine Magie der höheren Klasse, welche die Kraft des Eldrits benutzt und als Fernangriff dient.

XXXX: Eine Combo, die nach 3 akkumulierten Treffern den letzten Treffer explodieren lässt.

XXX←X: Eine Combo, die nach 3 akkumulierten Treffern den letzten Treffer explodieren lässt.

XXX↑X: Eine Combo, die nach 3 akkumulierten Treffern den letzten Treffer explodieren lässt.

XXX↓X: Eine Combo, die nach 3 akkumulierten Treffern den letzten Treffer explodieren lässt.

Sprung-Combo

Eine Nah-/Fernkampf-Combo, die in der Luft eingesetzt werden kann.

Eine Combo, mit der aus der Luft gezielt werden kann.

↑Y: Eine Combo mit mehrfachen Schlägen, die eine projizierte Waffe erzeugt und senkrecht nach unten zuschlägt.

↑X(Halten): Aufladbare Combo für K.O.-Schutz

Sprung-Combo

Eine Nah-/Fernkampf-Combo, die in der Luft eingesetzt werden kann.

Eine Combo, mit der aus der Luft gezielt werden kann.

↑Y: Eine Combo mit mehrfachen Schlägen, die eine projizierte Waffe erzeugt und senkrecht nach unten zuschlägt.

↑X(Halten): Aufladbare Combo für K.O.-Schutz

Sprint-Combos

Eine Nah-/Fernkampf-Combo, die auf dem Boden während Sprinten eingesetzt werden kann.

Eine Combo, die auf dem Boden als Erstschlag oder Krafthieb eingesetzt wird.

→→YYY: Eine Combo, die nach Krafthieb die Gegner bindet.

→→X: Eine Combo für Kurzstrecken-Teleport

Sprint-Sprung-Combos

Eine Nah-/Fernkampf-Combo, die während Sprinten/Springen eingesetzt werden kann.

Combo für Erstschlag in der Luft oder für Gegnerkontrolle.

→→↑YYY: Combo für 3 Kettenangriffe in der Luft

→→↑XXX: Eine Combo, mit der eine projizierte Waffe erzeugt und geschleudert wird.

Klassen-Skills

Aktiv: Exitus (30-50 MP)

Ausweichmanöver

[Formt das EL aus der Umgebung um und trennt einen Raum ab. - Isolierte Welt - Immun gegen allen Schaden, wenn die [Skill-Taste] gedrückt ist (max. 3 Sek.). - Solange der Vorhang aktiv ist, werden pro Sekunde 10 MP zusätzlich verbraucht.]

Spezialaktiv: Explosion (150-200 MP)

Aufladbarer Flächen-Skill

[Verdichtet die Eldrit-Energie und bringt sie dann innerhalb von Augenblicken zum Explodieren. - Rotationsfeld: Explosion - [Skill-Taste] drücken, um 25 MP für ein zusätzliches Feld zu verbrauchen. - Mit jedem zusätzlichen Feld werden Schaden und Reichweite erhöht (max. 2 Mal).]

Spezialaktiv: Primus Terebra (100 MP)

Schaden-Skill, spezieller Bewegungsskill

[Du projizierst den Ersten Speer [Primus Terebra] mit der göttlichen Macht und wirfst ihn. - Primus Terebra - Wenn du die [Skill-Taste] drückst, kannst du Höhe und Tiefe ändern. - Erneutes Drücken der [Skill-Taste] teleportiert dich zum Speer.]

Aktiv: Tertius Dolon (35 MP)

Durchdringender Combo-Skill

[Du projizierst [Tertius Dolon], die göttlichen Dolche, und wirfst sie auf den Gegner, der zuletzt getroffen wurde. - Tertius Dolon - Nach 3 Projektionen schwebend - Wirft sie auf den zuletzt getroffenen Gegner durch erneutes Drücken der [Skill-Taste]. (Cooldown nach Wurf: 0,5 Sek.) - Entfernt Markierung von zuletzt getroffenem Ziel nach 2 Sek. - Während Aufrechterhaltung und bei Wiedereinsetzen des Skills werden pro Stück 6 MP regeneriert.]

Spezialaktiv: Forare Sursum Glacies (200 MP)

Debuff/Fessel-Skill

[Stoppt augenblicklich die Bewegung des EL vor dir und friert die Umgebung rasch ein. - Rotationsfeld: Einfrieren - Friert 2 Sek. lang getroffene Ziele ein. - Verursacht die Schwächung [Verbleibendes Eis] bei Zielen, wenn [Frost] abgelaufen ist. - Verbleibendes Eis - Verursacht bei Zielen in der Umgebung für die Wirkungsdauer jede Sekunde [Einfrieren]. - Dauer : 5 Sek.]

Spezialaktiv: Inviolatus Conculcare (300 MP)

Frontale Massenattacke

[Steuert die Energie des Eldrits in deiner Nähe und löst eine Kettenreaktion aus, bei der eine Himmelswaffe projiziert und geworfen wird. Die gesammelte Eldrit-Energie explodiert.]

Spezialaktiv: Gladius Disrumpere (120 MP)

Verstärkungskill

[Mit der Macht von Ishmael durchbrichst du kurzzeitig deine Grenzen. - Gladius Disrumpere - Zusätzlicher Treffer bei Combo-Treffer - Erhöht Schaden und Angriffsradius von Combo-Treffern um 30%. - Machtpunkte-Gewinn bei Combo-Treffern wird um 50% erhöht. - Dauer: 15 Sek.]