

Ain: primera vía

Primera vía de cambio de clase Exactor > Prodigium

1-1) Exactor

Combo

Combos adicionales con el primer cambio de clase

ZZZX(mantener)X: Combo de conclusión

ZZZX(mantener)X: Combo de conclusión

→→XZZ(mantener): Tras golpe de fuerza, protección contra K.O.

Habilidades

Activo: Vulnus Sequentia

Combo con probabilidad de penalización

Proyectas una espada corta que ataca tres veces a un enemigo que hay frente a ti.- Combo de sables - Tiene un 33% de probabilidades de generar Hemorragia con cada impacto.

Especial activa: Buccella Edolare (200 PM)

Ataque frontal

Utilizas tu cuchilla con un movimiento tan veloz que aparece una copia y lanzas una lanza divina que explota.

Pasiva: Proyección múltiple

Refuerzo de habilidades de proyección, pasiva para un juego con estilo

Aumenta el nivel máximo de MP permanentemente y optimiza el consumo de Proyección múltiple. - Proyección múltiple - Se reduce el coste de PM de todas las habilidades de proyección. - Al utilizar habilidades de proyección, hay cierta probabilidad de que se reduzca el tiempo de espera. - Habilidades afectadas: Primus Terebra, Tertius Dolon, Vulnus Sequentia, Buccella Edolare, Secundus Sectio, Tertius Insidiae, Quartus Hasta lactus,

Secundus Falx, Abies Fantasia, Fragmentum Fallacia Sensuum, Triplum Chorus Gladio, Tertius Gelerechi, Fragarach, Quietus Lancea, Tertius Exesa, Secundus Ritus, Creber Firmus Deus Arma

Activa: Torquere Post

Protección contra K.O.

Te teletransportas hacia delante. Te abalanzas en pos de los objetivos con los que has chocado al correr y los atacas (protección contra K.O. al activarlo). 50% de probabilidades de causar aturdimiento durante 1,5 s a enemigos impactados.

Especial activa: Secundus Sectio (150-200 PM)

Ataque recargable

Proyectas una Cuchilla, te concentras y golpeas con ella al enemigo frente a ti. Mientras te concentras tienes protección contra K.O. - Secundus Sectio - Golpe adicional, según el nivel de carga - Nivel 1, Corte horizontal, nivel 2, Corte vertical, nivel 3, Golpe ascendente - Coste de PM por carga: 25 - Según el nivel de carga, el daño aumenta 1-/1,25-/1,5 veces.

Especial activa: Tertius Insidiae (100 PM)

Primer golpe dirigido

Proyectas un puñal y lo lanzas sobre el próximo enemigo en zona de abanico que tengas delante. A continuación, te teletransportas hasta el adversario alcanzado y proyectas una cuchilla con la que lo atacas. Si el objetivo se encuentra en estado de Hemorragia, aumenta el daño. - Flecha silenciosa - Teletransporte hasta el adversario alcanzado por el puñal. - Después del teletransporte, atacas. - Por acumulación de Hemorragia aumenta el daño en 10%.

Especial activa: Vincire Sanctus (150 PM)

Habilidad de ligadura

Lanza un puñal envuelto en las cadenas divinas Gleipnir. - Gleipnir - El objetivo impactado sufre Grilletes sagrados durante 15 s. - Grilletes sagrados: Se reducen todas las velocidades y la defensa. No puede moverse salvo en la zona prevista. - Si no se impacta a nadie, permanece en el mismo lugar durante 7 s. - Los adversarios impactados por los Gleipnir conservados sufren Grilletes sagrados. - Gleipnir recibe 25% de los PV máx. del usuario y desaparece cuando se consumen los PV o transcurre el tiempo indicado.

Especial activa: Quartus Hasta lactus (300 PM)

Ataque en masa

Te teletransportas hasta el siguiente enemigo y lo atacas reiteradamente con una Espada corta proyectada. A continuación, amaestras al objetivo con la Cuchilla del doble, proyectas Hasta lactus y lo lanzas. Hasta lactus - Lanzamiento ignora la defensa de los enemigos.

Activa: Secundus Falx

Contraataque de protección contra K.O.

Proyectas una cuchilla y lanzas un golpe hacia abajo. - Golpe puro - Causa un efecto máximo de acumulación de Hemorragia en el objetivo. - Al atacar a adversarios con Protección contra K.O., el daño se reduce en un 20% y queda K.O.

1-2) Prodigium

Combo

Combos adicionales con el segundo cambio de clase

→→↑ZZZX: Combo para golpes rápidos hacia abajo al suelo.

→→↑XXXZZ: Combo para carrera hacia adelante después del aterrizaje.

Habilidades

Activa: Abies Fantasia

Colocación condicionada

Proyectas Abies Fantasia diagonalmente frente a ti. - Abies Fantasia - Si el impacto tiene éxito, se queman 25 PM del objetivo. - Si no hay impactos, se vuelve semitransparente y se mantiene durante 7 s.

Especial activa: Autosuggestio (250 PM)

Potenciador único

Moviliza el poder de la diosa Ismael hasta el máximo. - Autosugestión - Todas las velocidades aumentan 1,5 veces. - Impacto crítico/Veneración aumenta 1,5 veces. - Bonificación de daño por impacto a objetivo con Hemorragia. - En caso de impacto a objetivo con Hemorragia, se

reduce el tiempo de espera de habilidades activas en un 1 s (tiempo de espera 3 s). -
Duración: 15 s.

Pasiva: Refuerzo de proyección

Refuerzo de la magia de proyección y del estado de potenciador de poder

Amplía la circulación de magia y aumenta permanentemente la duración de potenciador de poder. Se refuerza a sí mismo con el poder de la magia de proyección. - Refuerzo de proyección - Confiere el Refuerzo de proyección en intento de proyección (acumulable máx. 50 veces) - Por cada acumulación se aumentan todos los poderes de ataque y las bonificaciones de daño. - Cuando caduca, se retiran 10 acumulaciones. - Habilidades afectadas: Primus Terebra, Tertius Dolon, Vulnus Sequentia, Buccella Edolare, Secundus Sectio, Tertius Insidiae, Quartus Hasta lactus, Secundus Falx, Abies Fantasia, Fragmentum Fallacia Sensuum, Triplum Chorus Gladio, Tertius Gelerechi, Fragarach, Quietus Lancea, Tertius Exesa, Secundus Ritus, Creber Firmus Deus Arma

Especial activa: Fragmentum Fallacia Sensuum (120 PM)

Ataque recargable

Proyecta una cuchilla con la que reúne magia para lanzarla. - Ilusión rota - La cuchilla disparada vuelta junto al camino y perfora a todos los adversarios. - Cuando la tecla de habilidad está presionada, se concede inmunidad contra protección contra K.O. y otras penalizaciones. Se puede recargar. - Después de la carga máxima, consume 5 PM por segundo. - Con carga máxima, el alcance aumenta en 33% y los daños, en 10%.

Especial activa: Triplum Chorus Gladio (200 PM)

Ataque zonal que únicamente se puede usar en el aire

Proyectas una Cuchilla que golpea a todo en las inmediaciones, se replica reiteradamente y vuela en dirección del siguiente enemigo. (Solo se puede usar durante el salto.)

Activa: Tertius Gelerechi

Habilidad de apoyo para rotación de combo rápida

Proyectas una espada corta que intensifica la Energía del Éldrit y atacas con ella. - Tertius Gelerechi - En caso de impacto, el tiempo de espera de la habilidad activa se reduce en número de los objetivos atacados x 0,5 s.

Especial activa: Fragarach (200 PM)

Área de efecto de mapa, contragolpe

Intensifica la magia de los dioses, proyecta la Bola de luz Fragarach y la dispara reiteradamente. - Fragarach - En caso de daños, hay posibilidad de Protección contra K.O. - En caso de daños, el tiempo de espera se multiplica por dos. - En caso de daños, los daños y el alcance se reducen en 50%.

Especial activa: Quietus Lancea (120 PM)

Área de efecto de mapa, contragolpe

Proyectas la lanza divina Quietus Lancea y perforas con ella un objetivo frente a ti. - Quietus Lancea - Los objetivos impactados sufren Silencio durante 5 s. - El 50% del daño de ataque ignora la defensa (en JcJ, el 25%)

Pasiva: Cadenas giratorias

Pasiva para potenciadores de poder

Conviertes una parte de los daños recibidos en poder y aumentas permanentemente tu obtención/consumo de puntos de poder.

Pasiva: Poder de la creación

Aumento permanente de valores + Probabilidad de más aumentos en el modo de creación

Aumenta permanentemente los valores de impacto crítico y daño crítico y tiene cierta probabilidad de aumentar el daño de ataque adicional y la regeneración de PM. en caso de Poder divino: magia de creación. Cuando este efecto está activo, se reduce el tiempo de espera de todas las habilidades especiales activas.

Hiperhabilidad: Ultimus Initio

Hiperhabilidad

Utilizas el Péndulo como medio e invocas Ultimus Initio, el arma de los dioses, para disparar de una vez la magia que habita en ella y arrasar toda la zona.