

# Ain, el nuevo personaje

---

**En ángel Ainchase Ismael, que ha heredado el nombre de Ismael y busca la tierra prometida.**

Información del personaje

- Apodo: Ain
- Nombre completo: Ainchase Ismael
- Sexo: masculino
- Raza: Ángel (una raza originaria del mundo de los dioses, donde también vive Ismael, la diosa inferior creada por Elia).
- Clase: sacerdote
- Arma: Péndulo
  - Con motivo de las limitaciones de los ángeles y sus intervenciones, su poder está sellado en el Péndulo.
  - Antes del inicio del combate, destruye el Péndulo para liberar su fuerza. Tras la batalla, pierde nuevamente su poder, ya que vuelve a constituirse en un Péndulo.
- Apariencia: para estándares humanos, es un hombre muy bien parecido con ojos grandes, erguido y garboso.
- Comportamiento: de naturaleza filosófica, tranquilo y elegante. Cuando está furioso, se vuelve frío y mordaz.

**Sistema propio: poder de los dioses (= potenciador de poder)**

**(Espiritualismo)**

**Sistema de potenciador de poder: Poder de los dioses (Espiritualismo)**

Confiere a Ismael el poder necesario para liberar la fuerza del Péndulo paulatinamente e influir sobre el mundo.

**Definición**

- Con el potenciador de poder, se altera paulatinamente el aspecto/movimiento y se recibe refuerzo.

- Dispone de 3 niveles y según cada uno se refuerzan diferentes factores.
- Durante el potenciador de poder es posible la resucitación. En este caso, se aumenta el nivel de potenciador de poder y se actualiza nuevamente el refuerzo.
- Se muestra solo 1 bola de potenciador de poder.

## Sistema propio: poder (Poder incompatible)

### Poder (poder incompatible)

Una habilidad especial que permite un cambio en la posición de batalla con el poder de Poder divino: magia de creación / Poder del Éldrit: magia de rotación.

Barra de puntos de poder

- **Elección del modo con la tecla [V].**
  - Modo estándar: Poder del Éldrit: magia de rotación
  - Cambiar entre los dos modos Poder divino: magia de creación y Poder del Éldrit: magia de rotación con la tecla V.
- **Cuando se alcanza el nivel máximo, se activa el modo de poder y la barra parpadea.**
- **Modo Poder del Éldrit: magia de rotación**
  - Costes de PM por interrumpir la carga de maná reducidos
  - Tiempos de espera y costes de PM para habilidades reducidos
  - Aumentan determinados valores de personaje.
- **Modo Poder divino: magia de creación**
  - En determinados ataques combo, ataques activos y ataques especiales activos, impactos adicionales sobre el objetivo.

## Combos de clase

### Combos Z

Combos de combate cuerpo a cuerpo estándar

Impactos mediante arma proyectada

**ZZZ:** Un combo que lanza al adversario por los aires tras tres impactos

**ZZXX:** Un combo que derriba al objetivo

**ZZZX(Mantener):** Un combo para protección contra K.O.

### Combos X

Combos de combate a distancia estándar

Una magia de clase superior que utiliza el poder del Éldrit y sirve como ataque a distancia.

**XXXX**: Un combo que hace explotar el último impacto tras 3 impactos acumulados.

**XXX←X**: Un combo que hace explotar el último impacto tras 3 impactos acumulados.

**XXX↑X**: Un combo que hace explotar el último impacto tras 3 impactos acumulados.

**XXX↓X**: Un combo que hace explotar el último impacto tras 3 impactos acumulados.

### **Combo de salto**

Un combo de combate cuerpo a cuerpo/a distancia que se puede utilizar en el aire.

Un combo con el que se puede apuntar desde el aire.

**↑Z**: Un combo con golpes reiterados que crea un arma proyectada y lanza un ataque vertical hacia abajo.

**↑X(mantener)**: Combo recargable para protección contra K.O.

### **Combo de salto**

Un combo de combate cuerpo a cuerpo/a distancia que se puede utilizar en el aire.

Un combo con el que se puede apuntar desde el aire.

**↑Z**: Un combo con golpes reiterados que crea un arma proyectada y lanza un ataque vertical hacia abajo.

**↑X(mantener)**: Combo recargable para protección contra K.O.

### **Combos de carrera**

Un combo de combate cuerpo a cuerpo/a distancia que se puede usar en el suelo durante carrera.

Un combo que se utiliza sobre el suelo como primer golpe o golpe de fuerza.

**→→ZZZ**: Un combo que ata a los adversarios tras golpe de fuerza.

**→→X**: Un combo para teletransporte de corto alcance

### **Combos de salto en carrera**

Un combo de combate cuerpo a cuerpo/a distancia que se puede utilizar durante saltos en carrera.

Combo para primer golpe en el aire o para control de adversario.

**→→↑ZZZ**: Combo para 3 ataques en cadena en el aire

→→↑XXX: Un combo con el que se crea un arma proyectada que se lanza por los aires.

## Habilidades de clase

### Activa: Exitus (30-50 PM)

#### Maniobra evasiva

Transforma el EL del entorno y separa un espacio. - Mundo aislado - Inmune contra todos los daños cuando la tecla de habilidad está presionada (máx. 3 s). - Mientras el proceso está activo, se consumen 10 PM adicionales por segundo.

### Especial activa: Explosión (150-200 PM)

#### Habilidad de superficie recargable

Intensifica la Energía del Éldrit y la hace explotar en segundos. Campo rotatorio: Explosión - Pulsar la tecla de habilidad para consumir 25 PM para un campo adicional. - Cada campo adicional aumentan el daño y el alcance (máx. 2 veces).

### Especial activa: Primus Terebra (100 PM)

#### Habilidad de daños, habilidad de movimiento especial

Proyectas la primera lanza Primus Terebra con el poder divino y la lanzas. - Primus Terebra - Si pulsas la tecla de habilidad, puedes cambiar la altura y la profundidad. - Pulsando otra vez la tecla de habilidad te teletransportas a la lanza.

### Activa: Tertius Dolon (35 PM)

#### Habilidad de combo perforadora

Proyectas Tertius Dolon, los puñales divinos, y los lanzas al último enemigo en recibir un impacto. - Tertius Dolon - Tras 3 proyecciones flotando - Lánzalos al último enemigo impactado pulsando nuevamente la tecla de habilidad. (Tiempo de espera tras el lanzamiento: 0,5 s) - Elimina el marcaje del último objetivo impactado a los 2 s. - Mientras se mantenga y se vuelva a usar la habilidad, se regeneran 6 PM por cada unidad.

### **Especial activa: Forare Sursum Glacies (200 PM)**

#### **Habilidad de penalización/atadura**

Detiene inmediatamente el movimiento del EL delante de ti y congela rápidamente el entorno. - Campo rotatorio: Congelar - Congela los objetivos impactados durante 2 s. - Causa la debilitación Hielo restante en objetivos cuando caduca Escarcha. - Hielo restante - Causa Congelar en los enemigos del entorno todos los segundos mientras dure el efecto. - Duración: 5 s.

### **Especial activa: Inviolatus Conculcare (300 PM)**

#### **Ataque en masa frontal**

Dirige la Energía del Éldrit en tus inmediaciones y activa una reacción en cadena que proyecta y lanza un arma celestial. Toda la Energía del Éldrit acumulada explota.

### **Especial activa: Gladius Disrumpere (120 PM)**

#### **Habilidad de refuerzo**

Con el poder de Ismael sobrepasas momentáneamente tus límites. - Gladius Disrumpere - Impacto adicional con impacto de combo - Aumenta los daños y el radio de ataque de impactos de combo en un 30%. - La obtención de puntos de poder por impactos de combo aumenta en un 50%. - Duración: 15 s.