

Personaje	Objetivo	Cambios
-	Invulnerabilidad	- En su lugar, cambio para que en el estado de invulnerabilidad no se pueda ver atraído por agujeros negros.
-	Título: Descenso a la oscuridad	- En caso de impacto, durante 10 s -20 a todas las resistencias (acumulable 10 veces) ⇒ Cambio a: En caso de impacto: todas las resistencias -20 durante 7 s (acumulable 5 veces)
-	Habilidades que ignoran la defensa	Escenario - Cambio a: ignorar el 100% de la defensa. JcJ - Cambio a: ignorar el 25% de la defensa.  Lista de habilidades afectadas - [Aisha] Haz de energía - [Raven] Megataladradora - [Chung] Dolor de Caladbolg, Asolador del terreno - Terremoto - [Ara] Técnica secreta 'espíritu lobuno' (5º. paso), Lanza de energía - [Elesis] Ataque juggernaut, Shock salvaje - [Lu/Ciel] Impacto aniquilador, Apolión - [Ain] Poder: modo de creación (Golpe ascendente), Poder: modo de creación (Explosión del Éldrit), Quietus Lancea
-	Interrumpir la carga de maná	- Se ha eliminado para algunos personajes la función de interrumpir la carga de maná en un combo.  [Elsword] - Caballero de la espada: carrera ZXX - Gran caballero: carrera XXX  [Raven] - Portador del destino: XXX sobrecalentamiento - Comandante de las llamas: salto en carrera X - Comandante de las llamas: carrera ZZZ  [Ain] - Salto Z
		- El tiempo de espera de 7 s cambia a 9 s.

Raven	Zancada sombra	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En un ataque durante la ejecución de la habilidad se consumen 20 PM.</li> <li>- Una vez completada la habilidad, el tiempo de espera de esta comienza a reducirse.</li> </ul>
Maestro de la espada	Huida	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Si se huye, comienza el tiempo de espera para la Zancada sombra colocada en la casilla de habilidad.</li> </ul>
Puño de fuego	Mano hechizada	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No se puede interrumpir la carga de maná durante 2 s ⇒ 1,5 s.</li> </ul>
Comandante de las llamas	Mercenario férreo	<p>Escenario</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reducción de daño de sobrecalentamiento nivel 1: -20% ⇒ -45%.</li> <li>- Reducción de daño de sobrecalentamiento nivel 2: -30% ⇒ -50%.</li> <li>- Reducción de daño de sobrecalentamiento nivel 3: -40% ⇒ -55%.</li> <li>- Reducción de daño de sobrecalentamiento nivel 4: -50% ⇒ -60%.</li> </ul> <p>JcJ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reducción de daño de sobrecalentamiento nivel 1: -12,5% ⇒ -22,5%.</li> <li>- Reducción de daño de sobrecalentamiento nivel 2: -15% ⇒ -25%.</li> <li>- Reducción de daño de sobrecalentamiento nivel 3: -17,5% ⇒ -27,5%.</li> <li>- Reducción de daño de sobrecalentamiento nivel 4: -20% ⇒ -30%.</li> </ul>
Eve	Sangría	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El efecto se diferencia en función de escenario / JcJ.</li> </ul> <p>Escenario</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Consumo de PV: 15%.</li> <li>- Obtención de PM: 50.</li> </ul> <p>JcJ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Consumo de PV: 15% ⇒ 5%.</li> <li>- Obtención de PM 50 ⇒ 17.</li> </ul>
Serafín de batalla nasod	Bola relámpago	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Si se utilizan crecimientos, la ampliación del alcance de ataque cambia: 130% ⇒ 110%.</li> </ul>
	Espectro de cristal de Éldrit	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Con el efecto 'destructor' consumo de PM: ninguno ⇒ 50%.</li> </ul>
	Código: recuperación - Quebrador	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los ataques que superan el círculo de hechizos ignoran la defensa durante 10 s.</li> </ul> <p>Cambio a ⇒ Los ataques que superan el círculo de hechizos ignoran la defensa durante 10 s (5 s en JcJ).</p>
Paladín adamantino	Guardián rápido	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Con el potenciador Guardián rápido mediante la habilidad no tiene lugar el aumento de regeneración de PM.</li> </ul>
	Habilidad: Pandemonio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Con el efecto 'destructor': reducción de coste de PM en 50 ⇒ daño +120%.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nivel de inicio de reducción de efecto: 20% ⇒ 10%.</li> </ul>

Ara	Especialización B	– Los valores necesarios para reforzar el efecto de la especialización B aumentan en consecuencia.
	Entrega valiente	– Al ejecutar Vía del bien – Técnica secreta del diente de dragón: detonación se regenera energía espectral. Cambio a: ⇒ En caso de impacto, regeneración de energía espectral.
Elesis	Ambición: considerable	– Los enemigos impactados por Ambición: considerable caen inmediatamente al suelo.
Gran maestra	Espadachina ágil	– Aumento de velocidad de ataque en nivel 2: +4% ⇒ +3%. – Aumento de velocidad de ataque en nivel 2: +6% ⇒ +4%. – Aumento de velocidad de ataque en nivel 2: +8% ⇒ +5%.  – Energía del viento – Aumento del 2% de la velocidad de desplazamiento / velocidad de ataque (acumulable un máximo de 10 veces) ⇒ +1% (acumulable un máximo de 5 veces).
Vengadora roja	Puño demoníaco	– No se puede interrumpir la carga de maná durante 2 s ⇒ 1,5 s.
Lu/Ciel	Especialización A	– Regeneración de 10 PM por 1 punto de combinación ⇒ regeneración de 5 PM por 1 punto de combinación.
	Regeneración de PM	JcJ – Regeneración de PM por segundo del personaje no utilizado actualmente: 1,5 PM ⇒ 1 PM.
Ángel de la muerte	Miedo nutriente	JcJ – Regeneración de PM: 40 + cantidad de Miedo latente acumulado (acumulable un máximo de 5 veces) ⇒ 5 + cantidad de Miedo latente acumulado (acumulable un máximo de 5 veces).
Nobleza	Vínculo – curación	Escenario – Aumento de regeneración de PM natural en nivel 1: 0,5 ⇒ 1,4. – Aumento de regeneración de PM natural en nivel 2: 0,9 ⇒ 1,6. – Aumento de regeneración de PM natural en nivel 3: 1,3 ⇒ 1,8. – Aumento de regeneración de PM natural en nivel 4: 1,7 ⇒ 2.  JcJ – Aumento de regeneración de PM natural en nivel 1: 0,2 ⇒ 0,2. – Aumento de regeneración de PM natural en nivel 2: 0,3 ⇒ 0,3. – Aumento de regeneración de PM natural en nivel 3: 0,5 ⇒ 0,4. – Aumento de regeneración de PM natural en nivel 4: 0,7 ⇒ 0,5.

	Entrega de la nobleza	JcJ - Aumento de PM: 10 ⇒ 5.
Freya	Ángel del campo de batalla	- Si se ejecutan más de 3 veces seguidas maniobras aéreas se consumirán 5 PM adicionales por cada 1 maniobra aérea (la cantidad se restaura al tocar el suelo).
Vigere	Folium Flos	JcJ - Regeneración de PM / PV por segundo: 1% ⇒ 0,5%.