

Ain : première voie

1. Voie de spécialisation Exactor > Prodigium

1-1. Exactor

Combos

Combos supplémentaires à la 1re spécialisation

WWWX(maintenir)X : combo final

WWWX(maintenir)X : combo final

→→XWW(maintenir) : protection K.O. après un coup puissant

Compétences

Active : Vulnus Sequentia

Combo avec chances de malus

Tu projettes une épée courte qui attaque trois fois un ennemi situé devant toi. - Combo sabre
- Chaque touche a une probabilité de 33 % d'infliger le saignement.

Spéciale active : Buccella Edolare (200 PM)

Attaque frontale

Tu te sers de ta lame en effectuant un mouvement si rapide qu'il produit un effet de rémanence et tu lances un javelot divin qui explose.

Passive : projection multiple

Renforcement de compétences de projection, passive pour un jeu stylé

Les PM max. augmentent sur la durée et la consommation de projection multiple est optimisée. - Projection multiple - Le coût en PM de toutes les compétences d'émission est réduit. - En cas d'utilisation de compétences de projection, le temps de rechargement a une certaine probabilité d'être réduit. - Compétences concernées : 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 et Creber Firmus Deus Arma

Active : Torquere Post

Protection K.O.

Tu te téléportes vers l'avant. Tu fonces derrière des cibles que tu as heurtées en sprintant et tu les attaques (protection K.O. pendant l'activation). - 50 % de probabilité d'infliger l'étourdissement des adversaires affectés pendant 1,5 s.

Spéciale active : Secundus Sectio (150 à 200 PM)

Attaque rechargeable

Tu projettes une lame avant de te concentrer et de frapper un ennemi situé devant toi. Tu bénéficies de la protection K.O. pendant que tu te concentres. - Secundus Sectio - Coup supplémentaire en fonction du niveau de charge - Niveau 1 (entaille horizontale), niveau 2 (entaille verticale), niveau 3 (coup voltigeant) - Coût en PM par charge : 25 - Suivant le niveau de charge, les dégâts augmentent 1/1,25/1,5 fois.

Spéciale active : Tertius Insidiae (100 PM)

Première frappe dirigée

Tu projettes une dague que tu lances sur le prochain adversaire sur une surface conique située devant toi. Tu te téléportes ensuite jusqu'à l'adversaire touché et projettes une lame avec laquelle tu attaques l'adversaire. Si la cible souffre de saignement, les dégâts augmentent. - Flèche silencieuse - Téléportation au niveau de l'adversaire touché par la dague. - Tu attaques après la téléportation. - Les dégâts augmentent de 10 % par cumul de saignement.

Spéciale active : Vincire Sanctus (150 PM)

Compétence de lien individuelle

Tu lances une dague prise dans des chaînes divines Gleipnir. - Gleipnir - La cible touchée subit l'entrave divine pendant 15 s. - Entrave divine : toutes les vitesses et la défense sont réduites. Aucun mouvement n'est possible, sauf dans la zone prévue. - Si personne n'est touché, elle est maintenue au même endroit pendant 7 s. - Les adversaires touchés par Gleipnir et restés sur place subissent l'entrave divine. - Gleipnir reçoit 25 % des PV max. de l'utilisateur et disparaît lorsque les PV sont épuisés ou lorsque la durée est écoulée.

Spéciale active : Quartus Hasta lactus (300 PM)

Attaque massive

Tu te téléportes devant l'ennemi le plus proche et l'attaques plusieurs fois avec une d'épée courte projetée. Ensuite, tu domptes la cible avec la lame du double et tu projettes Hasta lactus avant de le lancer. Hasta lactus - Le lancer ignore la défense des ennemis.

Active : Secundus Falx

Contre de protection K.O.

Tu projettes une lame et exécutes un coup vers le bas. - Coup pur - Un effet de saignement au cumul max. est infligé à la cible. - En cas d'attaque de l'adversaire avec la protection K.O., les dégâts diminuent de 20 % et il tombe K.O.

1-2. Prodigium

Combo

Combos supplémentaires à la 2e spécialisation

→→↑WWWX : combo pour coup rapide vers l'avant en direction du sol.

→→↑XXXWW : combo pour sprint vers l'avant après l'atterrissage.

Compétences

Active : Abies Fantasia

Mise en place conditionnée

Tu projettes Abies Fantasia en diagonal devant toi. - Abies Fantasia - En cas de touche réussie, 25 PM de la cible sont consommés. - S'il n'y a pas de touche, il devient semi-transparent et se maintient pendant 7 s.

Spéciale active : Autosuggestio (250 PM)

Buff individuel

Tu mobilises le pouvoir de la déesse Ishmaël jusqu'à son paroxysme. - Autosuggestion -
Toutes les vitesses sont multipliées par 1,5. - Les coups critiques/ravages sont multipliés par 1,5. - Bonus de dégâts en cas de touche sur des cibles avec saignement. - En cas de touche de cibles avec saignement, le temps de rechargement des compétences actives diminue d'1 s (temps de rechargement : 3 s). - Durée : 15 s.

Passive : renforcement de projection

Renforcement de la magie de projection et de l'état de booster

La circulation magique s'étend et augmente durablement la durée de booster.
Autorenforcement avec le pouvoir de la magie de projection. - Renforcement de projection -
Le renforcement de projection est conféré en cas de tentative de projection (50 cumuls max.)
- À chaque cumul, tous les forces d'attaque et les bonus de dégâts augmentent - Une fois la durée écoulée, 10 cumuls sont supprimés. - Compétences concernées : 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 et Creber Firmus Deus Arma

Spéciale active : Fragmentum Fallacia Sensuum (120 PM)

Attaque rechargeable

Tu projettes une lame avec laquelle tu collectes de la magie pour la tirer. - Illusion brisée - La lame tirée vole le long du chemin et transperce tous les adversaires. - Tant que la touche de compétence est maintenue appuyée, l'immunité contre la protection K.O. et d'autres malus sont conférés. - Rechargement possible. - Après le rechargement max., la consommation est de 5 PM par seconde. - En cas de charge max., la portée augmente de 33 % et les dégâts de 10 %.

Spéciale active : Triplum Chorus Gladio (200 PM)

Attaque de zone qui s'utilise uniquement dans les airs

Tu projettes une lame qui dévaste tout dans les environs, se reproduit plusieurs fois et fuse en direction de l'ennemi le plus proche. (Uniquement utilisable pendant un saut.)

Active : Tertius Gelerechi

Compétence de soutien pour rotation de combo rapide

Tu projettes une épée courte qui condense l'énergie d'Eldrit, et tu t'en sers pour attaquer. - Tertius Gelerechi - Le temps de rechargement de la compétence active est réduit de (nombre de cibles attaquées x 0,5) secondes en cas de touche.

Spéciale active : Fragarach (200 PM)

Attaque de zone de carte, contre

La magie des dieux se condense pour projeter la sphère lumineuse Fragarach qui est tirée à plusieurs reprises. - Fragarach - La protection K.O. est possible en cas de dégâts. - Le temps de rechargement double en cas de dégâts. - La portée et les dégâts diminuent de 50 % en cas de dégâts.

Spéciale active : Quietus Lancea (120 PM)

Attaque de zone de carte, contre

Tu projettes le javelot divin Quietus Lancea et t'en sers pour transpercer une cible devant toi. - Quietus Lancea - Les cibles touchées subissent le silence pendant 5 s. - 50 % des dégâts de l'attaque ignorent la défense (25 % en JcJ).

Passive : maillons rotatifs

Passive pour booster

Tu convertis une partie des dégâts subis en puissance pour améliorer ton gain de points de puissance/consommation sur la durée.

Passive : puissance de création

Augmentation des statistiques sur la durée + probabilité d'autres renforcements en mode création

Les statistiques de coups critiques et dégâts critiques augmentent sur la durée ; les dégâts d'attaque et la régénération de PM ont une certaine probabilité d'augmenter fortement avec le pouvoir divin : magie de la création. Quand cet effet est actif, le temps de rechargement est réduit pour toutes les compétences spéciales actives.

Hyper compétence : Ultimus Initio

Hyper compétence

Tu utilises le pendule comme support et dégaines Ultimus Initio, l'arme des dieux, pour décocher en une fois sa magie intrinsèque et dévaster les environs.