

Nouveau personnage [Ain]

L'ange Ainchase Ishmaël, qui a hérité du nom Ishmaël et est à la recherche de la Terre promise.

Infos sur le personnage

- Surnom : Ain
- Nom complet : Ainchase Ishmaël
- Sexe : masculin
- Race : ange (une race qui habite le royaume divin, là où demeure Ishmaël, la déesse inférieure créée par Élia.)
- Classe : prêtre
- Arme : pendule
 - Du fait des entraves de l'ange et de ses interventions, sa force est scellée dans le pendule.
 - Au début du combat, il commence par abîmer son pendule pour libérer sa force. Après le combat, il perd de nouveau sa force, puisqu'elle reprend la forme d'un pendule.
- Apparence : pour des humains, c'est un homme très séduisant, il a de grands yeux, il est élancé et charmant.
- Attitude : un philosophe posé et élégant. Lorsqu'il est en colère, il est froid et sarcastique.

Système propre : puissance des dieux (= booster)

(Spiritisme)

Système de booster : puissance des dieux (spiritisme)

Il confère la puissance d'Ishmaël pour libérer la force du pendule par palier et influencer sur l'univers.

Définition

- En cas de booster, l'apparence/le déplacement changent par étapes et des renforcements sont prodigués.
- Il possède 3 niveaux qui renforcent différents facteurs suivant le niveau.

- Pendant le booster, un réveil est possible. Dans ce cas, le niveau de booster augmente et le renforcement est réactualisé.
- Seule 1 sphère de booster s'affiche.

Système propre : puissance (Puissance inconciliable)

Puissance (Puissance inconciliable)

Cette aptitude particulière permet de modifier la position de combat avec la force du pouvoir divin : magie de la création/puissance de l'Eldrit : magie de la rotation.

Barre de points de puissance

- **Sélection du mode avec la touche V.**
 - Mode par défaut : Puissance de l'Eldrit : magie de la rotation
 - La touche V permet de basculer entre les deux modes pouvoir divin : magie de la création et puissance de l'Eldrit : magie de la rotation.
- **Lorsque la valeur max. est atteinte, le mode puissance est activé et la barre clignote.**
- **Mode Puissance de l'Eldrit : magie de la rotation**
 - Le coût en PM du mana-break diminue.
 - Le temps de rechargement et le coût en PM des compétences diminuent.
 - Certaines statistiques de personnage augmentent.
- **Mode pouvoir divin : magie de la création**
 - Touches supplémentaires de la cible avec certaines attaques de combo, attaques actives et attaques spéciales actives.

Combos de classe

Combos W

Combo de combat rapproché standard

Touche avec l'arme projetée

WWWW : un combo qui propulse en l'air l'adversaire après 3 touches.

WWXX : un combo qui fait tomber la cible.

WWWX (maintenir) : un combo pour la protection K.O.

Combos X

Combo de combat à distance standard

Une magie de classe supérieure, qui emploie la puissance de l'Eldrit et sert au combat à distance.

XXXX : un combo qui, après 3 touches cumulées, fait exploser la dernière touche.

XXX←X : un combo qui, après 3 touches cumulées, fait exploser la dernière touche.

XXX←X : un combo qui, après 3 touches cumulées, fait exploser la dernière touche.

XXX←X : un combo qui, après 3 touches cumulées, fait exploser la dernière touche.

Combo de saut

Un combo de combat rapproché/à distance qui s'utilise dans les airs.

Un combo qui permet de cibler depuis les airs.

↑W : un combo avec des coups multiples, qui produit une arme projetée et qui cogne à la verticale vers le bas.

↑X(maintenir) : un combo rechargeable pour la protection K.O.

Combo de saut

Un combo de combat rapproché/à distance qui s'utilise dans les airs.

Un combo qui permet de cibler depuis les airs.

↑W : un combo avec des coups multiples, qui produit une arme projetée et qui cogne à la verticale vers le bas.

↑X(maintenir) : un combo rechargeable pour la protection K.O.

Combos de sprint

Un combo de combat rapproché/à distance qui s'utilise au sol pendant un sprint.

Un combo qui s'utilise au sol comme première frappe ou comme coup puissant.

→→WWW : un combo qui maintient les adversaires après un coup puissant.

→→X : un combo pour une téléportation sur de courtes distances

Combos de sprint-saut

Un combo de combat rapproché/à distance qui s'utilise en sprintant/sautant.

Un combo pour une première frappe dans les airs ou pour le contrôle de l'adversaire.

→→↑WWW : un combo pour 3 attaques en chaîne dans les airs.

→→↑XXX : un combo qui produit une arme projetée et la fait tourner.

Compétences de classe

Active : Exitus (30 à 50 PM)

Manœuvre d'esquive

Elle donne forme à l'EL des environs et sépare un espace. - Univers isolé - Tu es immunisé contre tous les dégâts tant que la touche de compétence est maintenue appuyée (3 s au maximum). - Tant que le rideau est actif, la consommation augmente de 10 PM par seconde.

Spéciale active : Explosion (150 à 200 PM)

Compétence de surface rechargeable

L'énergie d'Eldrit se condense avant d'exploser après quelques instants. - Champ rotatif : explosion - Appuie sur la touche de compétence pour consommer 25 PM et obtenir un champ supplémentaire. - Chaque champ supplémentaire augmente les dégâts et la portée (2 fois au maximum).

Spéciale active : Primus Terebra (100 PM)

Compétence de dégâts, compétence de déplacement spéciale

Tu émetts le javelot initial (Primus Terebra) à l'aide du pouvoir divin et tu le lances. - Primus Terebra - Appuie sur la touche de compétence pour modifier la hauteur et la profondeur. - Appuie à nouveau sur la touche de compétence pour te téléporter à l'endroit du javelot.

Active : Tertius Dolon (35 PM)

Compétence de combo pénétrante

Tu émetts Tertius Dolon, la dague divine, et la lances sur le dernier adversaire touché. - Tertius Dolon - Flottement après 3 projections - Tu la lances sur le dernier adversaire touché en appuyant à nouveau sur la touche de compétence. (Temps de rechargement après le lancer : 0,5 s) - Le marquage de la dernière cible touchée disparaît au bout de 2 s. - Pendant le maintien et à la réactivation de la compétence, 6 PM sont régénérés par unité.

Spéciale active : Forare Sursum Glacies (200 PM)

Compétence de lien/malus

Le mouvement d'EL devant toi s'interrompt l'espace d'un instant, et l'environnement gèle aussitôt. - Champ rotatif : gel - Les cibles touchées gèlent pendant 2 s. - Affaiblissement de glace résiduelle des cibles lorsque le temps de gel a expiré. - Glace résiduelle - Gel des cibles dans les environs chaque seconde pendant la durée de l'effet. -Durée : 5 s.

Spéciale active : Inviolatus Conculcare (300 PM)

Attaque massive frontale

L'énergie d'Eldrit est dirigée à proximité et déclenche une réaction en chaîne qui projette une arme céleste avant de la lancer. L'énergie d'Eldrit accumulée explose.

Spéciale active : Gladius Disrumpere (120 PM)

Compétence de renforcement

Grâce au pouvoir d'Ishmaël, tu repousses les limites l'espace d'un instant. - Gladius Disrumpere - Touche supplémentaire en cas de touche de combo. - Les dégâts et le rayon d'attaque des touches de combo augmentent de 30 %. - Le gain de points de puissance augmente de 50 % en cas de touches de combo. - Durée : 15 s.