

Nuovo personaggio: Ain

L'angelo Ainchase Ishmael ha ereditato il nome di Ishmael ed è alla ricerca della Terra Promessa.

Informazioni personaggio

- Soprannome: Ain
- Nome completo: Ainchase Ishmael.
- Sesso: maschile
- Razza: angelo (una razza che è di casa nel mondo degli dei e che vive fianco a fianco con Ishmael, la dea minore creata da Elia.)
- Classe: sacerdote
- Arma: pendolo
 - Il suo potere è racchiuso in un pendolo, date le limitazioni imposte agli angeli e ai loro interventi.
 - Prima dell'inizio del combattimento, Ain infrange il suo pendolo per liberarne la forza. Dopo il combattimento, Ain perde il suo potere, che viene impiegato completamente per la ricostruzione del pendolo.
- Aspetto: per gli standard umani, Ain è un giovane uomo di bell'aspetto, dai grandi occhi e dal portamento ritto e leggiadro.
- Comportamento: Ain ha un'aria da filosofo, tranquilla ed elegante. Quando si arrabbia, Ain ha un'aria fredda e una lingua tagliente.

Sistema proprio: Forza degli dei (=Accrescipotere)

(Spiritualismo)

Sistema Accrescipotere: Forza degli dei: (Spiritualismo)

Lo Spiritualismo conferisce il potere della dea Ishmael, che sprigiona in più tempi la forza del pendolo e influisce sul mondo.

Definizione

- Con l'Accrescipotere attivo, l'aspetto e i movimenti cambiano in base al livello e si ottengono dei potenziamenti.
- Esistono 3 livelli che potenziano fattori diversi.

- Durante l'Accrescipotere è possibile risvegliarsi. In questo caso, il livello dell'Accrescipotere aumenta e il potenziamento si azzerà.
- Viene visualizzata solo 1 per la Accrescipotere.

Sistema proprio: Potere (Potere inconciliabile)

Potere (Potere inconciliabile)

Un'abilità particolare che provoca una modifica nell'assetto di battaglia grazie alla forza di 'Potenza divina: Magia della creazione' oppure 'Forza dell'Eldrit: Magia della rotazione'.

Barra dei punti potere

- **Scelta della modalità col tasto V**
 - Modalità standard: 'Forza dell'Eldrit: Magia della rotazione'
 - Col tasto V puoi cambiare da 'Potenza divina: Magia della creazione' a 'Forza dell'Eldrit: Magia della rotazione'.
- **Quando si raggiunge il livello massimo, la modalità Potere si attiva e la barra lampeggia.**
- **Modalità Forza dell'Eldrit: Magia della rotazione**
 - Il consumo MP del Mana-break si riduce
 - Il tempo d'attesa e il consumo di MP delle skill si riducono
 - Alcuni valori del personaggio subiscono un incremento.
- **Modalità Potenza divina: Magia della creazione**
 - In occasione di precisi attacchi combo, attacchi attivi e attivi speciali, l'obbiettivo subisce bei colpi aggiuntivi.

Combo delle classi

Combo Z

Combo standard per la lotta ravvicinata

Bel colpo mediante un'arma proiettata

ZZZZ: una combo che lancia l'avversario in aria dopo 3 bei colpi.

ZZXX: una combo che fa cadere l'avversario.

ZZZX(tieni premuto): una combo per la protezione K.O.

Combo X

Combo standard per la lotta a distanza

Una magia di altissima categoria che utilizza la forza dell'Eldrit e che viene impiegata per la lotta a distanza.

XXXX: una combo che, dopo l'accumulo di 3 bei colpi, provoca l'esplosione dell'ultimo bel colpo.

XXX←X: una combo che, dopo l'accumulo di 3 bei colpi, provoca l'esplosione dell'ultimo bel colpo.

XXX↑X: una combo che, dopo l'accumulo di 3 bei colpi, provoca l'esplosione dell'ultimo bel colpo.

XXX↓X: una combo che, dopo l'accumulo di 3 bei colpi, provoca l'esplosione dell'ultimo bel colpo.

Combo in salto

Una combo per la lotta ravvicinata/a distanza che può essere usata quando ci si trova in aria.

Una combo che permette di prendere la mira dall'alto.

↑Z: una combo composta da più colpi e che proietta un'arma che colpisce verticalmente verso il basso.

↑X(tieni premuto): una combo ricaricabile per la protezione K.O.

Combo in salto

Una combo per la lotta ravvicinata/a distanza che può essere usata quando ci si trova in aria.

Una combo che permette di prendere la mira dall'alto.

↑Z: una combo composta da più colpi e che proietta un'arma che colpisce verticalmente verso il basso.

↑X(tieni premuto): una combo ricaricabile per la protezione K.O.

Combo sprint

Una combo per la lotta ravvicinata/a distanza che può essere eseguita a terra, durante uno sprint.

Una combo che può essere eseguita a terra come primo colpo o come fendente potente.

→→ZZZ: una combo che lega l'avversario dopo un fendente potente.

→→X: una combo per il teletrasporto a breve distanza.

Combo salto sprint

Una combo per la lotta ravvicinata/a distanza che può essere eseguita a terra, durante uno sprint o un salto.

Combo per eseguire il primo colpo in aria o per controllare l'avversario.

→→↑ZZZ: combo per l'esecuzione di 3 attacchi a catena in aria.

→→↑XXX: una combo che proietta un'arma che viene scagliata.

Skill delle classi

Attiva: Exitus (30-50 MP)

Manovra di schivata

Modifica l'EL dalle vicinanze e crea uno spazio separato. - Mondo isolato - Mentre il tasto skill è premuto, si è immuni a tutti i danni (max. 3 sec.) - Mentre la cortina è attiva, vengono consumati 10 MP extra al secondo.

Attiva speciale: Esplosione (150-200 MP)

Skill ricaricabile per danni a tappeto

Concentra l'energia dell'Eldrit e la fai esplodere in pochi istanti. - Campo di rotazione: Esplosione - Premendo il tasto skill puoi consumare 25 MP per un campo aggiuntivo. - Ogni campo aggiuntivo aumenta danno e raggio d'azione (max. 2 volte).

Attiva speciale: Primus Terebra (100 MP)

Skill per danno, skill di movimento speciale

Con la potenza divina proietti la Prima lancia Primus Terebra e la lanci. - Primus Terebra - Premendo il tasto skill puoi modificare altezza e profondità. - Premendo nuovamente il tasto skill ti teletrasporti alla lancia.

Attiva: Tertius Dolon (35 MP)

Skill combo penetrante

Proietti Tertius Dolon, i pugnali divini, e li scagli sull'ultimo avversario colpito. - Tertius Dolon - Dopo 3 proiezioni, galleggiamento. - Li scaglia sull'ultimo avversario colpito premendo nuovamente il tasto skill. (Tempo d'attesa dopo il lancio: 0,5 sec.) - Elimina la marcatura

dall'ultimo obiettivo colpito dopo 2 sec. - Durante il mantenimento o se si riesegue la skill, vengono rigenerati 6 MP per unità.

Attiva speciale: Forare Sursum Glacies (200 MP)

Debuff/skill incatenante

Blocca momentaneamente i movimenti dell'EL davanti a te e congela tutto ciò che si trova nelle vicinanze. - Campo di rotazione: Congelamento - Congela gli obiettivi per 2 secondi. - Causa il debuff Ghiaccio perenne, non appena Gelo scade. - Ghiaccio perenne - Per tutta la durata del debuff, provoca Congelamento in tutti gli avversari nelle vicinanze - Durata: 5 sec.

Attiva speciale: Inviolatus Conculcare (300 MP)

Attacco frontale: Attacco di massa

Controlla l'energia dell'Eldrit nelle tue vicinanze e provoca una reazione a catena in cui viene proiettata e scagliata un'arma cosmica. L'energia dell'Eldrit accumulata esplose.

Attiva speciale: Gladius Disrumpere (120 MP)

Skill potenziante

Grazie al potere di Ishmael, superi momentaneamente i tuoi limiti. - Gladius Disrumpere - Ulteriori bei colpi in caso di colpi andati a segno durante le combo. - Incrementa del 30% il danno e la portata degli attacchi di bei colpi causati da combo. - Acquisizione di punti potere nel caso di bei colpi causati da combo incrementata del 50%. - Durata: 15 sec.