

Nowa postać [Ain]

Anioł Ainchase Ishmael, który odziedziczył nazwisko Ishmael i szuka ziemi obiecanej.

Informacje o postaci

- Przewisko: Ain
- Imię i nazwisko: Ainchase Ishmael
- Płeć: Męczyzna
- Rasa: Anioł (Rasa zamieszkująca świat bogów, w którym przebywa również Ishmael, bogini niższego poziomu stworzona przez Elię.)
- Klasa: Kapłan
- Broń: Wahadło
 - Poprzez ograniczenia aniołów i ich wkroczenie jego moc jest zapieczętowana w wahadle.
 - Przed rozpoczęciem walki niszczy swoje wahadło, aby wyzwolić moc. Po walce traci z powrotem swoją siłę, ponieważ ta przybiera ponownie formę wahadła.
- Wygląd: Jak na ludzkie standardy jest to bardzo dobrze wyglądający mężczyzna, o dużych oczach, wyprostowany i pełen gracji.
- Zachowanie: Spokojny i elegancki typ filozofa. Gdy jest wściekły, staje się zimny i cięty.

Własny system: Moc Bogów (= dopalacz mocy)

(Spirytualizm)

System dopalacza mocy: Moc Bogów (Spirytualizm)

Daje moc Ishmael, aby uwolnić stopniowo moc w wahadle i wyrzucić wpływ na świat.

Definicja

- Przy dopalaczu mocy wygląd/ruch jest stopniowo zmieniany i otrzymywane jest wzmocnienie.
- Posiada 3 poziomy i w zależności od poziomu wzmacniane są różne czynniki.

- W trakcie dopalacza mocy możliwe jest przebudzenie się. W tym przypadku poziom dopalacza mocy zwiększa się, a wzmocnienie jest aktualizowane ponownie.
- Wyświetlana jest tylko 1 kula dopalacza mocy.

Własny system: Moc (Nieprzejednana Moc)

Moc (Nieprzejednana Moc)

Wyjątkowa umiejętność, która umożliwia zmianę pozycji bojowej za pomocą mocy efektu [Boska Moc: Magia Kreacji] / [Moc Eldrytu: Magia Rotacji].

Pasek Punktów Mocy

- **Wybranie trybu klawiszem [V].**
 - Tryb standardowy: [Moc Eldrytu: Magia Rotacji]
 - Przechodzenie klawiszem V między obydwoma trybami [Boska Moc: Magia Kreacji] i [Moc Eldrytu: Magia Rotacji].
- **Po osiągnięciu maks. wartości aktywowany jest tryb mocy, a pasek miga.**
- **Tryb [Moc Eldrytu: Magia Rotacji]**
 - Koszt PM dla manabreaku zmniejszony
 - Czas regeneracji i koszt PM dla umiejętności zmniejszony
 - Określone wartości postaci zostają zwiększone.
- **Tryb [Boska Moc: Magia Kreacji]**
 - Przy określonych atakach combo, atakach aktywnych i atakach specjalnych dodatkowe trafienia u celu.

Kombosy klas

Kombosy Z

Standardowe combo walki wręcz

Trafienia za pomocą broni projekcji

ZZZZ: Combo wyrzucające przeciwnika w powietrze po 3 trafieniach.

ZZXX: Combo, które powoduje upadek celu.

↑ZZZX(przytrzymaj): Combo z doładowaniem dla ochrony przed K.O.

Kombosy X

Standardowe combo walki na odległość

Magia wyższej klasy, która używa mocy Eldrytu i służy jako atak na odległość.

XXXX: Kombo, które powoduje eksplozję ostatniego trafienia po 3 zgromadzonych trafieniach.

XXX←X: Kombo, które powoduje eksplozję ostatniego trafienia po 3 zgromadzonych trafieniach.

XXX↑X: Kombo, które powoduje eksplozję ostatniego trafienia po 3 zgromadzonych trafieniach.

XXX↓X: Kombo, które powoduje eksplozję ostatniego trafienia po 3 zgromadzonych trafieniach.

Kombo ze skoku

Kombo walki wręcz / na odległość, które można wykonać w powietrzu.

Kombo, za pomocą którego można celować z powietrza.

↑Z: Kombo z wielokrotnymi umiejętnościami, które generuje wytwarzaną przez projekcję broń i uderza pionowo w dół.

↑X(przytrzymaj): Kombo z doładowaniem dla ochrony przed K.O.

Kombo ze skoku

Kombo walki wręcz / na odległość, które można wykonać w powietrzu.

Kombo, za pomocą którego można celować z powietrza.

↑Z: Kombo z wielokrotnymi umiejętnościami, które generuje wytwarzaną przez projekcję broń i uderza pionowo w dół.

↑X(przytrzymaj): Kombo z doładowaniem dla ochrony przed K.O.

Kombosy sprintu

Kombo walki wręcz / na odległość, które można wykonać na ziemi podczas sprintowania.

Kombo stosowane na ziemi jako pierwsze uderzenie albo cios mocy.

→→ZZZ: Kombo wiążące przeciwników po ciosie mocy.

→→X: Kombo dla teleportacji na krótkich odcinkach

Kombosy sprintu ze skoku

Kombo walki wręcz / na odległość, które można wykonać podczas sprintu/skoku.

Kombo do pierwszego uderzenia w powietrzu lub kontroli przeciwników.

→→↑ZZZ: Kombo do 3 ataków łańcuchowych w powietrzu

→→↑XXX: Kombo, które generuje wytwarzaną przez projekcję broń i wyrzuca przeciwnika.

Umiejętności klasy

Umiejętność aktywna: Exitus (30-50 PM)

Manewr unikowy

[Przekształca EL z otoczenia i przedziela przestrzeń. - Izolowany Świat - Odporny na wszystkie obrażenia, gdy [klawisz umiejętności] jest przyciśnięty (maks. 3 sek.). - Dopóki zasłona jest aktywna, zużywanych jest dodatkowo 10 PM na sekundę.]

Umiejętność specjalna: Eksplozja (150-200 PM)

Umiejętność obszarowa z doładowywaniem

[Zagęszcza energię Eldrytu i w ciągu kilku chwil sprawia, że wybucha. - Teren Rotacyjny: Eksplozja - Naciśnij [klawisz umiejętności], aby zużyć 25 PM na dodatkowy teren. - Z każdym dodatkowym terenem zwiększają się obrażenia i zasięg (maks. 2 razy).]

Umiejętność specjalna: Primus Terebra (100 PM)

Umiejętność obrażeń, specjalna umiejętność ruchu

[Przeprowadzasz projekcję Pierwszej Włóczni [Primus Terebra] za pomocą boskiej mocy i rzucasz nią. - Primus Terebra - Przyciskając [klawisz umiejętności] możesz zmienić wysokość i głębokość. - Ponowne przyciśnięcie [klawisza umiejętności] teleportuje cię do włóczni.]

Umiejętność aktywna: Tertius Dolon (35 PM)

Przenikająca Umiejętność Kombo

[Przeprowadzasz projekcję [Tertius Dolon], boskich sztyletów i rzucasz nimi w ostatnio trafionego przeciwnika. - Tertius Dolon - Po 3 projekcjach unoszenie się w powietrzu - Rzuć nimi w ostatnio trafionego przeciwnika poprzez ponowne przyciśnięcie [klawisza umiejętności]. (Regeneracja po rzucie: 0,5 sek.) - Usuwa zaznaczenie z ostatnio trafionego celu po 2 sek. - Podczas utrzymania i ponownego zastosowania umiejętności regenerowanych jest 6 PM na sztukę.]

Umiejętność specjalna: Forare Sursum Glacies (200 PM)

Umiejętność debuffu/związania

[Zatrzymuje natychmiast ruch EL przed tobą i zamraża szybko otoczenie. - Teren Rotacyjny:
Zamrożenie - Zamraża trafione cele na 2 sek. - Powoduje osłabienie [Pozostały Lód] u celów,
gdy [Mróz] minie. - Pozostały Lód - Powoduje co sekundę [Zamrożenie] u celów w otoczeniu
w czasie działania efektu. - Czas trwania : 5 sek.]

Umiejętność specjalna: Inviolatus Conculcare (300 PM)

Masowy Atak Frontalny

[Steruje energią Eldrytu w twoim pobliżu i wyzwała reakcję łańcuchową, podczas której
wytwarzana jest przez projekcję Niebiańska Broń, a następnie jest ona rzucona. Zgromadzona
energia Eldrytu wybucha.]

Umiejętność specjalna: Gladius Disrumpere (120 PM)

Umiejętność wzmocnienia

[Z mocą Ishmael przekraczasz na krótki czas swoje granice. - Gladius Disrumpere - Dodatkowe
trafienie przy trafieniu kombo - Zwiększa obrażenia i promień ataku trafień kombo o 30%. -
Pozyskiwanie punktów many przy trafieniach kombo zwiększa się o 50%. - Czas trwania: 15
sek.]