

# **[Tercer cambio de clase]**

**Primera vía de cambio de clase**

## Descripción corta

### Con respecto a los personajes

- Configuración según personaje
- Cambio o añadir nuevos combos según personaje (2 tipos)
- Añadir nuevas habilidades pasivas (2 tipos)
- Añadir nuevas hiperhabilidades (1 tipo)
- Añadir nuevas habilidades de cambio (3 tipos)

## Configuración

### Edad

– 18 años

### Contenido

– "Solo me guiaré por mi voluntad".

El caballero de Elios que dejó de estar bajo la sombra de su hermana y recorre ahora su propio camino con la pesada carga de las evadas expectativas sobre sus hombros.

Esta clase se caracteriza por haber forjado su temple a base de decepciones y no perder nunca el ansia guerrera.

Para seguir las huellas de su hermana, Elsword también se hace caballero del reino y llega a ser nombrado Gran caballero.

Pero al volver a reencontrarse con ella tras largo tiempo, queda profundamente amedrantado por su enorme poder.

Al finalizar la aventura, Elsword decide sacrificarse por los demás, pero sus compañeros intentan todo lo posible para rescatarlo.

Elsword se da cuenta así de cuánto lo aprecian sus camaradas y decide que merece la pena confiar en sí mismo.

Ya no es solo una sombra que imita a su hermana, sino que da un paso adelante por su propio futuro y por sus compañeros.

"¡Nunca nos rendiremos, siempre volveremos a levantarnos!"

Gracias a él se rescribirá la historia de este mundo.

## Combo

→→↑ZX

- →→↑Z : (hasta ahora) Salto en carrera y golpe de espada hacia delante.
- →→↑ZX : (nuevo) Ataque hacia delante, diagonal hacia abajo y luego golpe de espada hacia delante.

→→↑ZYY

- →→↑X : (hasta ahora) Salto en carrera y golpe de espada hacia delante.
- →→↑XZ : (nuevo) Cambio de dirección hacia atrás, diagonal hacia abajo, golpe de espada y aterrizaje en el suelo.
- →→↑XZZ : (nuevo) Tras el aterrizaje, golpes de espada laterales hacia delante.

## Nueva habilidad

### Habilidad pasiva: Voluntad

#### Descripción de la habilidad

Perseverar, aguantar y esperar a la victoria.

Al impactar o recibir daño se activa el potenciador [Voluntad], que aumenta la potencia de ataque.

Cuanto más se reducen los PV, más aumenta la defensa, y en los combos de ataque hay una cierta probabilidad de que se reduzca la defensa del enemigo.

Si hay más de 2 adversarios en las inmediaciones, se activa el potenciador [Dignidad de caballero], que aumenta el impacto crítico y la veneración.

Perseverar, aguantar y esperar a la victoria.

Al impactar o recibir daño se activa el potenciador [Voluntad], que aumenta la potencia de ataque.

Cuanto más se reducen los PV, más aumenta la defensa, y en los combos de ataque hay una cierta probabilidad de que se reduzca la defensa del enemigo. Si hay más de 2 adversarios en las inmediaciones, se activa el potenciador [Dignidad de caballero], que aumenta el impacto crítico y la veneración.

## Nueva habilidad

### Habilidad pasiva: Disposición al combate

#### Descripción de la habilidad

Da igual que estés descansando o donde sea: siempre estarás con la armadura puesta y todo listo para el combate.

En cuanto estés más de 1 segundo en posición de espera, se activará el potenciador [Disposición al combate]. En cuanto te muevas desaparecerá el potenciador.

El potenciador [Disposición al combate] regenera siempre una vez transcurrido cierto tiempo PV y PM y reduce el tiempo de espera de 1 habilidad de 1 a casilla de habilidad. (Exceptuando hiperhabilidades y amor celestial).

Si el potenciador [Disposición al combate] ha estado activo más de 5 segundos y luego entras en combate, el primer impacto genera un daño todavía mayor y se reduce el coste de PM para usar la primera habilidad.

## Nueva habilidad

# Hiperhabilidad: ¡Sentencia final!

### Descripción de la habilidad

El poder del Éldrit que has absorbido durante tu fatigosa aventura se desata en el campo de batalla para aniquilar a tus enemigos de un digno golpe.

Requiere Esencia de Éldrit.

- Al usar la hiperhabilidad se consume 1 Esencia de Éldrit (no se puede ejecutar sin ella).
- La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

## Habilidad modificada

### Especial activa: Molino de viento (150)

#### Descripción de la habilidad

Giras en círculo tan deprisa que generas un tornado a tu alrededor que atrae a los enemigos. Mantén la tecla de habilidad para invertir PM adicionales y mantener el torbellino más tiempo. Puedes dirigirlo con las flechas de dirección. Durante la carga eres invulnerable.

Transcurrido un cierto tiempo, siempre se genera un pequeño tornado que se desplaza en dirección de tu mirada y causa daño al adversario.

#### Habilidad de vitalidad

- Se consume el [Aura de la vitalidad](#) y se reúne el [Aura de la destrucción](#).
- Como espadachín de la vitalidad disminuye el consumo de PM y aumenta la obtención de PM.



## Habilidad modificada

### Especial activa: Cuchilla cantarina (100)

#### Descripción de la habilidad

Blandes la espada con más velocidad y causas ondas de choque a tu alrededor. Esa energía cinética permanece un rato en la espada y tiene cierta probabilidad de causar aturdimiento en los enemigos impactados.

#### Habilidad de vitalidad

- Se consume el [Aura de la vitalidad](#) y se reúne el [Aura de la destrucción](#).
- Como espadachín de la vitalidad disminuye el consumo de PM y aumenta la obtención de PM.

## Habilidad modificada

### Especial activa: Huracán de arena (200)

#### Descripción de la habilidad

Generas un huracán de arena con tu espada que atrae y ataca a tus enemigos.

#### Habilidad de destrucción

- Se consume el **Aura de la destrucción** y se reúne el **Aura de la vitalidad**.
- Como espadachín de la destrucción, tu ataque aumenta.

## Configuración

### Edad

– 20 años

### Contenido

– "¡Sentíos honrados de poder ser testigos de mi magia!"

Una sabia que domina por completo la magia elemental.

Con esta clase Aisha alcanza un nivel que le permite usar simultáneamente varios hechizos elementales de gran complejidad.

Después de que Aisha perdiera el Anillo de Mimir, que había absorbido su poder mágico, tuvo la oportunidad de analizarse a sí misma.

'¡Ser tan indecisa no me va en absoluto!'

Como está convencida de su fuerza, Aisha decide ascender a un nivel aún mayor.

El conocimiento y el poder mágico que Aisha ha ido adquiriendo a lo largo de sus aventuras y experiencias son más que suficientes para dominar a la vez varios elementos.

Aisha, que ha comprendido intuitivamente los extremos de los elementos, consigue condensar su sabiduría y experiencia en la idea del 'éter'.

## Combo

### →→Mantener ZZX pulsado

- →→ZZ : (hasta ahora) Un combo que usa la vara para lanzar a los enemigos por los aires.
- →→Mantener ZZX pulsado : (nuevo) Generas una explosión que lanza por los aires a los enemigos que tengas delante.
  - Mantener pulsado X, se mantiene un máximo de n segundos y con carga máxima aumentan el daño y el tamaño del proyectil.
  - Tras n segundos se alcanza la carga máxima, que se conserva hasta disparar el proyectil soltando la tecla.

### →→XZ

- →→X : (hasta ahora) Dispara una bola de fuego mientras gira el cuerpo.
- →→XZ : (nuevo) Aparece frente a ti una columna de piedra que atrae hacia sí a los enemigos.

## Nueva habilidad

### Habilidad pasiva: Hechizo doble

#### Descripción de la habilidad

Dado que el poder del éter refuerza la magia elemental, permite hacer un Hechizo doble. Si se pulsa varias veces la tecla de habilidad, se activan las habilidades vinculadas.

- Las habilidades vinculadas que se activan por el Hechizo doble cuestan solo el 80% de los PM de las habilidades normales.
- En la primera habilidad activada por el Hechizo doble se reduce el tiempo de espera en un 10%.

## Nueva habilidad

# Habilidad pasiva: Poder del sabio

### Descripción de la habilidad

Aumenta el daño a los enemigos a los que les afectan los elementos y también aumenta el propio valor máximo de PM.

## Nueva habilidad

# Hiperhabilidad: Inmersión de éter

### Descripción de la habilidad

- Invoca simultáneamente hechizos elementales que hacen que explote parte del lugar.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Al usar la hiperhabilidad se consume 1 Esencia de Éldrit (no se puede ejecutar sin ella).
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

## Habilidad modificada

### Especial activa: Ciclón (200)

#### Descripción de la habilidad

Creas frente a ti un gigantesco tornado eléctrico.

El tornado gira alrededor de su punto de aparición y aturde a todos los enemigos que toca.



## Habilidad modificada

### Especial activa: Zancada de llamas (300)

#### Descripción de la habilidad

Las llamas rodean tu cuerpo durante 10 s y queman todo lo que se encuentra a tu alrededor.

Los adversarios que tocan la Primera llama sufren daños adicionales y quedan inmovilizados.

Mientras dure la Llama ardiente, tu velocidad de desplazamiento se reduce.

## Habilidad modificada

### Especial activa: Rayos en cadena (120)

#### Descripción de la habilidad

Generas 2 rayos globulares que saltan de un enemigo a otro.

(También se puede usar durante el salto).

## Configuración

### Edad

- Desconocido

### Contenido

- **"¡Siento en mí una nueva fuerza!"**

Rena se convierte en una guerrera elfa que es una con el viento y barre así a sus enemigos.

Una clase en la que Rena se convierte en viento y abate de un soplido rápido y contundente a sus adversarios.

Rena se ha decidido por una senda que le hace estar más cerca del maná que del arco.

Tras recuperar la conexión con los espíritus elementales que se había roto debido al Éldrit, ahora Rena puede oír las voces de los espíritus del viento que siempre la han acompañado.

'Acéptanos de corazón. Así seremos uno'.

Este vínculo con los espíritus del viento solo se había dado en otro elfo, que acabó convirtiéndose en Maestro del viento.

'¡No pienso rendirme!'

Rena, que ha aceptado a los espíritus del viento, es una ayudante abnegada y digna de confianza que cura las heridas de sus compañeros, y a la vez una poderosa guerrera elfa que barre a sus oponentes.

## Combo

→→**ZZX**: Avance + combo que conquista el área tras el enemigo

➤ →→**ZZ** : (hasta ahora) Deslizamiento y ataque al pie

➤ →→**ZZX** : (nuevo) Atraviesa al enemigo frente a ti y luego genera con una patada giratoria una onda expansiva que lo lanza por los aires

→→↑**XZX**: Tras arco + asalto, ataque hacia delante

➤ →→↑**XZ** : (hasta ahora) arco abajo + asalto

➤ →→↑**XZX** : (nuevo) Patada hacia delante que a la vez dispara aire a presión

## Nueva habilidad

# Habilidad pasiva: Asimilación con la naturaleza

### Descripción de la habilidad

Su unión con los espíritus del viento permite a Rena usar energía de la naturaleza todavía más poderosa.

En el potenciador de poder se activa el potenciador [Asimilación con la naturaleza], gracias al cual no se consume energía de la naturaleza y se logran impactos adicionales.

[Asimilación con la naturaleza]

- Al impactar con habilidades, combo: no se consume energía de la naturaleza (EN).
- Al usar habilidades con energía de la naturaleza (EN), se activas impactos adicionales con ataque doble.

## Nueva habilidad

### Habilidad pasiva: Llamada del viento

#### Descripción de la habilidad

Rena puede usar un viento todavía más poderoso.

Si usas una habilidad especial activa 3 veces, se activa el potenciador [Llamada del viento], que refuerza las habilidades que aprovechan el viento.

Habilidades que aprovechan el viento: Tormenta perfecta, Tornado de flechas, Patada de hoz, Cuchilla giratoria, Patada circular y Tormenta demoníaca.

## Nueva habilidad

# Hiperhabilidad: Golpe tifón

### Descripción de la habilidad

- Genera un fuerte viento que atrae a los enemigos en las inmediaciones hacia ti y los lanza por los aires.
- Lanzas varias patadas a los adversarios atraídos para luego lanzarles un Tornado y una Patada meteórica.
  
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Al usar la hiperhabilidad se consume 1 Esencia de Éldrit (no se puede ejecutar sin ella).
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

## Habilidad modificada

### Especial activa: Patada de hoz (180)

#### Descripción de la habilidad

Mediante una patada rápida lanzas una hoz.

Pulsando la tecla de habilidad se efectúa una carga, que cuando llega a nivel máximo aumenta el alcance un 150%.

Consume EN

: - en caso de impacto directo máx. 2 campos



## Habilidad modificada

### Especial activa: Ataque brutal (300)

#### Descripción de la habilidad

Te abalanzas sobre el enemigo desde el aire.  
(Solo se puede utilizar durante un salto).

Consume EN

: - en caso de impacto directo máx. 3 campos

## Habilidad modificada

### Especial activa: Caída brutal (200)

#### Descripción de la habilidad

Caes con más velocidad y causas daño repetidamente a tu alrededor.  
(Solo se puede utilizar durante un salto).

Consume EN

: - en caso de impacto directo máx. 2 campos

## Configuración

### Edad

– 29 años

### Contenido

– "Quiero ver lo que me aguarda al final del camino..."

Un espadachín que es capaz de cortar en dos el mismo tiempo a velocidad vertiginosa.

Aniquilador de la espada es una clase que ha renunciado al cuerpo de Nasod y ha alcanzado como humano las más altas cotas del arte de la esgrima.

La trayectoria como espadachín de Raven ha estado marcada por su afán de resarcimiento.

Aunque haya alcanzado los límites del arte de la espada, los sentimientos de la época en la que era completamente humano no le han abandonado.

'Si fuera totalmente humano..., ¿podría superar estos límites?

No volveré a titubear'.

Para pulir su técnica, Raven modificó su mano nasod de forma que es casi idéntica a la de los humanos.

Ya no hay titubeos. Tan solo avanzar por su propia senda.

---

**Combo****→→ZZZ**

- →→Z : (hasta ahora) Deslizamiento con patada
- →→ZZ : (nuevo) Agarras la espada con ambas manos y avanzas asestando una estocada
- →→ZZZ : (nuevo) Agarras la espada con la mano nasod y golpeas hacia arriba

**→→↑ZX**

- →→↑Z : (hasta ahora) abajo y arco + asalto
- →→↑ZX : Te abalanzas desde el aire hacia delante, recorriendo un pequeño tramo a toda velocidad, y lanzas Energía de la espada

a

## Nueva habilidad

### Habilidad pasiva: Intimidación

#### Descripción de la habilidad

Es ataque con la mano nasod se vuelve todavía más refinado, por lo que hay cierta probabilidad de realizar también un ataque doble. Si se acumulan Potencia máxima - Delimitador y Triunfo sangriento, se activa un potenciador adicional, y al usar una habilidad especial activa hay una cierta probabilidad de usar la potencia de ataque máxima.

Refuerza el ataque en combo

- Combo para la activación de un ataque doble:  $\rightarrow\rightarrow Z[Z][Z]$ ,  $\rightarrow\rightarrow \uparrow Z[X]$

Intimidación

- Si se activan a la vez los potenciadores Potencia máxima - Delimitador y Triunfo sangriento, también se activa el potenciador [Intimidación].
- Mientras esté activo [Intimidación] aumentará el daño crítico.

## Nueva habilidad

# Habilidad pasiva: Cuchilla rápida

### Descripción de la habilidad

Parte de la habilidad se refuerza gracias a la mejora de la capacidad de combate.

## Nueva habilidad

# Hiperhabilidad: Cuchilla definitiva

### Descripción de la habilidad

- Se realiza una veloz finta con la mano nasod que cubre las inmediaciones de Energía de la espada.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Al usar la hiperhabilidad se consume 1 Esencia de Éldrit (no se puede ejecutar sin ella).
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

## Habilidad modificada

### Especial activa: Cuchilla de la fiera (100)

#### Descripción de la habilidad

Asestas un golpe tremendo. Cuanto mayor sea la distancia entre el punto de ejecución y el de aterrizaje, mayor será el daño, hasta un máximo de 1,5 veces. (Solo se puede utilizar durante un salto).



## Habilidad modificada

### Especial activa: Golpe cantarín (300)

#### Descripción de la habilidad

Con un movimiento raudo te deslizas hacia delante, blandiendo tu espada contra el enemigo.

Hiperataque

- Al impactar a más de 3 adversarios se duplica el daño.
- Al impactar a más de 5 adversarios se triplica el daño.

## Habilidad modificada

### Especial activa: Onda de choque - Cuchilla (200)

#### Descripción de la habilidad

Blandes la cuchilla a una velocidad inaudita y disparas su energía hacia delante. La Energía de la espada atraviesa al contrincante. (También se puede usar durante el salto).

## Configuración

### Edad

- Desconocido

### Contenido

- **"Os mostraré las posibilidades infinitas de los Nasod".**

La reina negra de la destrucción, que ha sobrepasado los límites de los Nasod.

La Última de Nasod es una clase que aniquila sin piedad a los enemigos gracias a la arrolladora fuerza de destrucción de la lanza nasod y a la movilidad que confieren los módulos con forma de alas que lleva equipados.

Eve ha buscado poder para reconstruir el reino de los Nasod.

Templada cual acero a base de superar obstáculos, ha obtenido un gran poder destructor, pero que en realidad se trataba tan solo de la liberación del código que se le programó hace muchísimo tiempo.

Eve llegó a la conclusión de que necesitaba algo todavía más grande para cumplir su visión de futuro.

'¡Voy a superar mis límites aquí y ahora y os lo voy a demostrar!'

El poder del Éldrit que se encuentra en el núcleo de Eve reacciona a su voluntad y genera así un nuevo código.

Ningún Nasod de combate había alcanzado jamás este nivel.

Eve, que a partir de ahora se autodenomina 'Última de Nasod', se ha convertido en toda una reina de la destrucción.

## Combo

### ZXX

- Z : (hasta ahora)
- ZX : (nuevo) Ataca al enemigo con una nueva lanza.
- ZXX : (nuevo) Se introduce plasma en la lanza, y este genera una explosión.

### →→ZZXXX

- →→ZZ : (hasta ahora)
- →→ZZX : (nuevo) Ataca al enemigo con una nueva lanza.
- →→ZZXX : (nuevo) Atrae la lanza hacia sí, y con ella al enemigo.
- →→YYXXX : (nuevo) Golpea al enemigo con fuerza con la lanza.

## Nueva habilidad

### Habilidad pasiva: Refuerzo del arma nasod

#### Descripción de la habilidad

Refuerza la lanza nasod.

Al usar la lanza nasod se activa el potenciador [Lanza nasod reforzada].

Habilidades de la lanza nasod: Espina espejismo, Ataque con lanza - Sentencia, Lanza perforadora, Espinas engañosas, Pinza de pecado y Cuchilla extrema.

## Nueva habilidad

# Habilidad pasiva: Alas de la reina

### Descripción de la habilidad

Al usar habilidades especiales activas, hay una cierta probabilidad de activar [Alas de la reina].

## Nueva habilidad

# Hiperhabilidad: Lanza de Odín

### Descripción de la habilidad

- Invoca una gigantesca lanza nasod que ataca a los adversarios.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Al usar la hiperhabilidad se consume 1 Esencia de Éldrit (no se puede ejecutar sin ella).
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

## Habilidad modificada

### Especial activa: Trono de la reina (200)

#### Descripción de la habilidad

Libera códigos limitados para aumentar la propia fuerza.

- ZZZ ↓ Z, ZZZ ↓ ZZ: Paralizan al enemigo y reducen el valor de K.O. A continuación se modifica la lanza de la Última de Nasod.
- La activación con el núcleo de tercer nivel es independiente del nivel del potenciador de poder.
- Aumenta la cantidad de maniobras en suspensión.

Habilidad de activación de núcleo:

- Durante un ataque exitoso en modo potenciador de poder se activa el ataque de núcleo (únicamente si ya se ha invocado).



## Habilidad modificada

### Especial activa: Astilla de hierro (200)

#### Descripción de la habilidad

Disparas astillas metálicas afiladas en todas las direcciones. (También se puede usar durante el salto).

Algunas esquirlas persiguen al enemigo.

Habilidad de activación de núcleo:

- Durante un ataque exitoso en modo potenciador de poder se activa el ataque de núcleo (únicamente si ya se ha invocado).

## Habilidad modificada

### Activa: Lanza perforadora (30)

#### Descripción de la habilidad

Arrojas una lanza nasod hacia abajo. (Solo se puede utilizar durante un salto).

Habilidad de activación de núcleo:

- Durante un ataque exitoso en modo potenciador de poder se activa el ataque de núcleo (únicamente si ya se ha invocado).

## Configuración

### Edad

– 18 años

### Contenido

– **"Mis convicciones no ceden ante nadie. ¡Los protegeré a todos!"**

El protector en el campo de batalla que se abalanza cual cometa a la refriega y destroza al enemigo.

Una clase que protege a sus compañeros con su fuerza de voluntad inquebrantable.

Las experiencias que Chung ha reunido juntos a los Buscadores del Éldrit, así como su deseo constante de proteger a todos, han activado la Piedra protectora, la cual le confiere un nuevo poder.

'A pesar de todos los obstáculos, no te has desviado del camino. Serás capaz de llegar a un nivel aún más alto. Este es mi verdadero poder, y con ello también el tuyo. Príncipe Seicor.'

'Lo percibo... ¡Este es mi poder!'

Armado con una voluntad y una fuerza de hierro, Chung entra todavía con más decisión en combate.

## Combo

### **ZZZZ**

- **ZZ** : (hasta ahora)
- **ZZZ** : (modificado) Golpeas contra el suelo tu cañón.
- **ZZZ** : (modificado) Levantas el cañón para golpear al enemigo.

### **→→XX**

- **→→X** : (hasta ahora)
- **→→XX** : (nuevo) Salto hacia atrás (Estado de posición defensiva)

## Nueva habilidad

# Habilidad pasiva: Tortuga del templo

### Descripción de la habilidad

El refuerzo de la armadura de cuerpo entero Baluartillera mejora las capacidades físicas y, con ello, la velocidad de ejecución de algunas habilidades.

## Nueva habilidad

# Habilidad pasiva: Herschel-Rigollet

### Descripción de la habilidad

Durante el potenciador de poder aumentan el ataque, los PV máximos y los PM máximos.

## Nueva habilidad

# Hiperhabilidad: Tiamat

### Descripción de la habilidad

- Saltas en el aire y golpeas el suelo como un cometa.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Al usar la hiperhabilidad se consume 1 Esencia de Éldrit (no se puede ejecutar sin ella).
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

## Habilidad modificada

### Activa: Ataque en salto (30)

#### Descripción de la habilidad

Lanzas un misil contra el suelo y aprovechas el retroceso para pegar un salto impresionante hacia adelante. (Durante la ejecución cuentas con protección contra K.O.).

- Si tras ejecutarla por primera vez vuelves a pulsar la tecla de habilidad, tienes 7 segundos para realizar una transición de habilidades (hasta un máximo de 5 veces).
- Solo se consume el 70% del coste de PM para [Ataque en salto].



## Habilidad modificada

### Especial activa: Asolador del terreno - Terremoto (200)

#### Descripción de la habilidad

Golpeas contra el suelo tu cañón y haces explotar balas.

Queda una explosión en cadena en el lugar de ejecución.

Por cada ataque en combo posterior en el que blandas el cañón o lo golpees contra el suelo se produce un ataque adicional. Estos ataques adicionales ignoran la defensa y protección del enemigo.

Consumo de balas de cañón:

- Se consumen 3 balas de cañón.

## Habilidad modificada

### Especial activa: Muro de refuerzo (30)

#### Descripción de la habilidad

Activas el poder de la Piedra protectora para empujar a tus enemigos cercanos y crear un escudo defensivo alrededor de ti. El daño recibido disminuye los PV del escudo. (En el JcJ, el escudo solamente tiene 1/3 de los PV). Una vez gastados todos los PV del escudo, este explota.

## Configuración

### Edad

– 22 años

### Contenido

– "¡Este poder existe para aniquilar canallas!" ¡Voy a limpiar el mundo con mi lanza!"

Una portadora de túnica blanca que ha alcanzado el nivel de diosa de la guerra.

Una clase que ha perfeccionado el arte de la lanza con voluntad íntegra y bondadosa.

Ara, que se ha topado a lo largo de sus numerosos viajes con innumerables personas malvadas, se ha convertido en una guerrera capaz de adivinar los planes de los granujas gracias a su buen juicio.

Aunque por fuera siga pareciendo débil y bondadosa, cada uno de sus golpes de lanza hacen temblar el cielo y la tierra.

'¡Esta es la magnitud de mi poder!'

Nada escapa a su atenta mirada, y los precisos movimientos de Ara son la perdición de los enemigos que se enfrentan a su lanza

.

## Combo

→→XZ

- →→X : (hasta ahora)
- →→XZ: (nuevo) Avanzas y atacas al enemigo con la lanza.

↑ XX

- ↑ X : (hasta ahora)
- ↑ XX : (nuevo) Aterrizas en el suelo y asestas un golpe largo con la lanza hacia delante.

## Nueva habilidad

### Habilidad pasiva: Era de la iluminación

#### Descripción de la habilidad

Un mayor conocimiento técnico conlleva una mejora de la habilidad.

La potencia de ataque de las técnicas de Tigre y Dragón aumentan, y cuando ejecutas el cuarto paso de cada una de ellas con la energía espectral cargada al máximo se activa la técnica secreta. (Tiempo de espera: 20 s)

Al usar la técnica secreta aumenta el ataque, y cuando usas una habilidad que consuma energía espectral sin regeneración de la misma, con excepción de las habilidades de técnica secreta, se reduce el tiempo de espera para las habilidades de técnica secreta de Tigre y Dragón.

## Nueva habilidad

### Habilidad pasiva: Flujo de energía

#### Descripción de la habilidad

Un mayor conocimiento sobre los flujos energéticos hacen que el cuerpo sea más ligero y produce una cierta probabilidad de obtener todavía más energía espectral.

Cada vez que recibes energía espectral se activa el potenciador [Flujo de energía], para que al consumirla puedas atacar con más fuerza.

## Nueva habilidad

# Hiperhabilidad: Furia de dragón

### Descripción de la habilidad

- Los movimientos imparables de la técnica de la lanza generan la ilusión de estar viendo un dragón. De la punta de la lanza brota un dragón que aniquila al enemigo frente a ti.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Al usar la hiperhabilidad se consume 1 Esencia de Éldrit (no se puede ejecutar sin ella).
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

## Habilidad modificada

### Activa: Agua fluyente (10)

#### Descripción de la habilidad

Blandes la lanza durante un cierto tiempo, esquivando ataques del contrincante, para intentar el contraataque.

Durante el contraataque puedes moverte y deflectar ataques cuerpo a cuerpo normales y proyectiles mágicos.

Si no es posible contraatacar, esquivas hacia atrás.



## Habilidad modificada

### Especial activa: Diente de dragón, paso 4: Cuchillada lunar (200)

#### Descripción de la habilidad

Mueves la lanza en un amplio círculo e impactas a todos los enemigos en las cercanías, para luego lanzarla hacia delante.

Mantén la tecla de habilidad pulsada durante más de 2 s para reunir energía para la cuchillada lunar.

Genera energía espectral:

- 1 orbe

Técnica secreta del diente de dragón: Detonación:

- Se lleva a cabo cuando activas sucesivamente el diente de dragón paso 1, paso 2, paso 3 y paso 4.

Diente de dragón, paso 1: carrera combo + [X] o XX ↓ X[X].

## Habilidad modificada

### Especial activa: Dragón de la invocación de espíritus (-10)

#### Descripción de la habilidad

Llenas tu lanza con el Aura del dragón y la lanzas hacia delante.

El Aura del dragón permanece un tiempo en las inmediaciones e inflige daño a los enemigos que se le acercan. Hay cierta probabilidad de disparar energía contra los enemigos impactados por un ataque en combo.

Consume energía espectral:

- 10 orbes

## Configuración

### Edad

– 21 años

### Contenido

– "¡Si puedo proteger con mi espada la felicidad de otra persona, lo asumiré gustosa!"

Líder de los Caballeros de Bélder, que guía a sus tropas con carisma y fortaleza.

Una clase que domina el campo de batalla con una esgrima de primer nivel y un carisma que enardece las ansias guerreras de sus compañeros.

Como Espada del Imperio, Elesis se ha convertido en el símbolo de la caballería por antonomasia. Esta heroína popular es el ejemplo de todo caballero, pero cuanto mayores eran las expectativas puestas sobre ella, mayor era el peso de su espada.

'¡Esto es coser y cantar para mí!'

Aún así, a Elesis fue a parar una espada ´templada por el corazón de las personas que creían en ella. Es la fuente de su poder.

Para Elesis, líder de los Caballeros mercenarios rojos y símbolo de la victoria, que mina la moral del adversario con su espíritu de lucha arrollador, no existe la derrota.

## Combo

→→XZ

- →→X : (hasta ahora)
- →→XZ: (nuevo) Avanzas y atacas al enemigo con la lanza.

↑ XX

- ↑ X : (hasta ahora)
- ↑ XX : (nuevo) Aterrizas en el suelo y asestas un golpe largo con la lanza hacia delante.

## Nueva habilidad

### Habilidad pasiva: Espada del reino

Al usar la técnica de la espada aumenta la fuerza del ataque, y si se cumplen las condiciones, se invoca la Espada protectora sagrada del reino, que te ayuda en combate.

Esgrima regia

- Al hacer impacto con las habilidades se activa el potenciador [Esgrima regia].

Espada protectora

- Al usar 10 veces una habilidad especial activa se genera automáticamente la Espada protectora sagrada (tiempo de espera 60 s).

## Nueva habilidad

# Habilidad pasiva: Calma y silencio

### Descripción de la habilidad

Al llegar a un número determinado de combos, se reduce el coste de PM de una habilidad especial activa aleatoria entre las registradas en tu casilla de habilidad.

### Corazón silencioso

- Si se llega a los 15 combos, se selecciona al azar una habilidad especial activa registrada en tu casilla de habilidad y se reducen su coste de PM.
- Mientras no se use la habilidad en la que se reduce el coste de PM, no se siguen contando los combos.
- Si se usa la habilidad durante un combo, el contador de estos vuelve a cero.

## Nueva habilidad

# Hiperhabilidad: Voluntad del caballero

### Descripción de la habilidad

- La voluntad de proteger el reino se manifiesta en forma de una gigantesca espada que acaba con todo enemigo que se ponga por delante.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Al usar la hiperhabilidad se consume 1 Esencia de Éldrit (no se puede ejecutar sin ella).
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

## Habilidad modificada

### Especial activa: Extinción (200)

#### Descripción de la habilidad

Disparas con la espada una oleada de energía hacia delante. Mantén pulsada la tecla de habilidad para retardar el disparo y alterar el ángulo de tiro con las teclas de flechas. El daño aumenta hasta un 50%.

(También se puede usar durante el salto).

Habilidad de la tormenta

- Se consume el Aura de la tormenta y se reúne el Aura de la destrucción
- Como espadachina de la tormenta, tu consumo de PM y tus tiempos de espera se reducen.



## Habilidad modificada

### Especial activa: Espada del juicio (300)

#### Descripción de la habilidad

Golpeas el suelo con una espada cargada de poderosa energía y causas grandes daños.

Habilidad de la destrucción

- Se consume el Aura de la destrucción y se reúne el Aura de la tormenta.
- Como espadachina de la destrucción tienes un 100% de probabilidad de impacto crítico e ignoras posiciones de defensa (escudo, K.O.).

## Habilidad modificada

### Especial activa: Gigachoque (300)

#### Descripción de la habilidad

Asestas una poderosa estocada con Energía de la espada y luego la giras para infligir todavía más daño.

Habilidad de la destrucción

- Se consume el Aura de la destrucción y se reúne el Aura de la tormenta.
- Como espadachina de la destrucción tienes un 100% de probabilidad de impacto crítico e ignoras posiciones de defensa (escudo, K.O.).

## Configuración

### Edad

– 21 años

### Contenido

– "¡Atácame, si te atreves! Te voy a hacer papilla. ¡Ja, ja, ja, ja!"

La encarnación definitiva de la destrucción, que desafía las leyes de la naturaleza.

Una clase que ha sobrepasado los límites humanos gracias a su integración con la armadura nasod.

El ansia por el poder absoluto lleva a no tener que rendirse ante nadie gracias a esta y acaba por conferir un poder que se ríe de las leyes de la naturaleza.

'Con un poder arrollador... ¡solo habrá destrucción!'

Un poder basado en herramientas y recursos es limitado.

Add ha proseguido sus investigaciones para superar todos sus puntos débiles y completar la fusión con la armadura nasod.

## Combo

### ZXX

- Z : (hasta ahora)
- ZX : (nuevo) Estiras los puños hacia delante y atacas al enemigo.
- ZXX : (nuevo) Causas daños con patadas (se puede conectar con los combos de la armadura nasod)

### →→↑ZXX (o →→↑ZZXX)

- →→↑ZX : (hasta ahora)
- →→↑ZXX : (nuevo) La explosión de un Cuerpo de energía causa daño delante (se puede conectar con los combos de la armadura nasod)

## Nueva habilidad

# Habilidad pasiva: Sangre hirviente

### Descripción de la habilidad

Refuerza las habilidades con impactos directos, y cuando una de esas habilidades impacta, se produce en los circuitos de la armadura nasod una sobrecarga de energía que aumenta las capacidades físicas exponencialmente durante un breve tiempo.

### Exceso de energía

- Aumentan todas las velocidades y la probabilidad de activación de todos los atributos.
- Si se activa la Barrera de la armadura nasod, no se consumen PD.
- Al activarse aumenta el daño crítico por valor del número de transductores de dinamo restantes.

## Nueva habilidad

# Habilidad pasiva: Refuerzo de plasma

### Descripción de la habilidad

La fusión con la armadura nasod posibilita habilidades de combate todavía más eficaces.

### Refuerzo de plasma

- Si se realiza un combo de armadura nasod, se activa el estado [Refuerzo de plasma] y tu fuerza de ataque aumenta por un tiempo determinado.

### Combate efectivo

- Al impactar con combos de armadura nasod recuperas parte de los PD consumidos.
- Aumentan los PM máximos.

## Nueva habilidad

# Hiperhabilidad: Choque de plasma

### Descripción de la habilidad

- Generas un círculo de plasma altamente concentrado y causas así una gigantesca explosión.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Al usar la hiperhabilidad se consume 1 Esencia de Éldrit (no se puede ejecutar sin ella).
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

## Habilidad modificada

### Especial activa: Electroterremoto (150)

#### Descripción de la habilidad

Lanzas 2 granadas de energía hacia abajo. En cuanto una de ellas hace contacto con el suelo, se divide a izquierda y derecha y activa a ambos lados una explosión en cadena.

(También se puede usar durante el salto).

Consumo de PD:

- Solo consume un 20% de puntos de dinamo cuando se usa en modo dinamo.

Consume transductores de dinamo:

- Consume de 1 a 2 transductores de dinamo.
- Con cada transductor utilizado aumenta el daño causado en un 10%.
- Al usar 2 TD se regeneran 25 PM.

(También puede utilizarse sin TD).



## Habilidad modificada

### Especial activa: Choque PEM (200)

#### Descripción de la habilidad

Emites un pulso electromagnético. Los adversarios más próximos a ti sufren daño y se genera una tormenta.

Los enemigos que estén en su zona pierden una vez una cantidad determinada de PM. Sus habilidades pasan a tiempo de espera.

(También se puede usar durante el salto).

Genera puntos de dinamo:

- Al utilizar la habilidad se regeneran 40 PD.
- En el modo dinamo no se regeneran PD.

Combo de armadura Nasod:

En modo dinamo, pulsa Z o X una vez más al final de un combo para pasar al combo de la armadura nasod.

## Habilidad modificada

### Especial activa: Tormenta psíquica (150)

#### Descripción de la habilidad

Generas una tormenta de plasma que rodea tu cuerpo y atrae a los adversarios antes de explotar. El alcance del ataque aumenta en modo dinamo.

Consumo de PD:

Solo consume un 20% de puntos de dinamo cuando se usa en modo dinamo.

Consume transductores de dinamo:

- Máx. -3 TD
- Con cada TD usado se reduce la distancia entre tormentas.

(También puede utilizarse sin TD).

Combo de armadura Nasod:

- En modo dinamo, pulsa Z o X una vez más al final de una habilidad para pasar al combo de la armadura nasod.

## Configuración

### Denominación de cada personaje

– Lu: Timoria / Ciel: Abismia

### Edad

– Lu: desconocida / Ciel: 29 años

### Contenido

– "Esto es el nacimiento de un nuevo rey de los demonios. ¡Vamos a mostrar a todos lo que es el terror máximo, Ciel!"

– "Esto también es el poder perfecto de los demonios... La derrota es del todo inconcebible".

El rey demonio del terror, que aplasta a sus enemigos sin piedad.

Una clase que acaba con sus adversarios de un golpe usando las combinaciones más potentes y una fuerza arrolladora.

Alimentado por el poder del terror y del dios de los demonios, no ha surgido solo del poder de Lu, sino también de la fuerza demoníaca de Ciel, hasta ahora dormida.

'¡Juntos podemos volvernos más fuertes!'

El combate contra enemigos cada vez más poderosos ha hecho que Ciel convenza a Lu a renunciar al resto de su humanidad y a aceptar el poder perfecto como demonio.

Ya no les une una relación contractual, sino de igual a igual como reina y rey del terror.

---

## Combo

### →→↑ZZX (Lu)

- →→↑Z : (hasta ahora)
- →→↑ZZ : (nuevo) Atacas al enemigo frente a ti y lo atraviesas, para luego volver a quedarte mirándolo.
- →→↑ZZX : (nuevo) Invocas la Mano del diablo y golpeas con ella al enemigo.

### →→↑ZZX (Ciel)

- →→↑ZX : (hasta ahora)
- →→↑ZZ : (nuevo) Atacas al enemigo frente a ti y lo atraviesas, para luego volver a quedarte mirándolo.
- →→↑ZXX : (nuevo) Lanzas en dirección diagonal varios puñales.

## Nueva habilidad

# Habilidad pasiva: Pensamiento temeroso

### Descripción de la habilidad

Si el Sirviente demoníaco ataca con éxito, se regeneran los punto de combinación.

Pensamiento temeroso: Si se concede Miedo latente, se acumula con [Pensamiento temeroso]. (Acumulable un máximo de 10 veces).

Al usar una habilidad de transcendencia aumenta el daño en proporción a las acumulaciones de Pensamiento temeroso.

## Nueva habilidad

### Habilidad pasiva: Vista del abismo

#### Descripción de la habilidad

Al atacar con éxito con determinadas habilidades activas el adversario ve una linterna.

El daño de combos/activas en ataques por la espalda aumenta, y también aumenta la probabilidad de un ataque doble.

Habilidades activas afectadas: Cadenas del miedo, Miedo nutriente, Emboscada.

## Nueva habilidad

# Hiperhabilidad: Angramainu

### Descripción de la habilidad

- El Dios de los demonios se ha encarnado en el cuerpo de Lu, lo que asola parte del terreno.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Al usar la hiperhabilidad se consume 1 Esencia de Éldrit (no se puede ejecutar sin ella).
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

## Habilidad modificada

### Activa: Grilletes (35)

#### Descripción de la habilidad

Atas a tus enemigos con cadenas. Los enemigos golpeados por las cadenas reciben un breve tiempo el estado Atar, y si vuelves a pulsar la tecla de habilidad en menos de 1 s, te teletransportas hasta el adversario.

Grilletes

- Impide correr y saltar durante  $[0,5 + \text{Miedo latente acumulado} \times 0,5]$  s.



## Habilidad modificada

### Especial activa: Invocar oscuridad (200)

#### Descripción de la habilidad

Invocas a un sirviente. Este no depende de Lu y actúa de forma autónoma.

Servidor demoníaco

- Valores: Multiplica por 1,57 el valor de quien lo invoca
- PV: Multiplica por 5,22 los PV de quien lo invoca; en JcJ tiene el 57,5% de los PV de quien lo invoca
- El Tiempo detenido, los potenciadores y las penalizaciones no afectan al sirviente.
- Si pulsas de nuevo la tecla de habilidad, recuperas parte de tu PM y se anula la invocación.
- Duración: 30 s

Habilidad de cambio (Lu)

- Si estás jugando con Ciel, con esta habilidad cambias a Lu.
- El cambio genera 4 puntos de combinación si se impacta al adversario.

## Habilidad modificada

### Especial activa: Pena capital (200)

#### Descripción de la habilidad

Abres un portal al Mundo de los demonios e invocas continuamente una horda de demonios menores.

También se puede usar durante el salto.

Habilidad de cambio

- Si estás jugando con Lu, con esta habilidad cambias a Ciel.
- El cambio genera 4 puntos de combinación si se impacta al adversario.

## Configuración

### Edad

– 24 años

### Contenido

– "¿Quieres decir que puedes detener este proyectil?"

Una maestra del armamento pesado con proyectiles macizos de máxima capacidad de penetración.

Una clase que acaba con los enemigos en un periquete de un potente golpe.

Rose se dio cuenta de que sus armas de rayos no eran capaces de atravesar al enemigo. Se centró en mejorar la potencia física de sus proyectiles y creó una nueva arma.

'¡Lo doy todo con este golpe!'

El poder explosivo de la pólvora se combina con la potencia de aceleración de la tormenta en el cañón híbrido 'Rompebarrera del sonido', dotado con la capacidad de penetración definitiva.

Allá donde impactan las balas de esta cañón solo quedan escombros.

## Combo

→→ZX

- →→Z : (hasta ahora)
- →→ZX: (nuevo) Disparas con el cañón de mano hacia arriba en diagonal.

↑XXZ

- ↑X : (hasta ahora)
- ↑XX : (nuevo) Disparas con el cañón de mano hacia abajo en diagonal.
- ↑XXZ : (nuevo) Te abalanzas hacia el lugar al que disparaste con el cañón de mano.

## Nueva habilidad

# Habilidad pasiva: Concentración

### Descripción de la habilidad

Te concentras en modo Superposición todavía más en el uso de armamento pesado. Por eso puedes mantener más tiempo el modo Superposición al usar una habilidad para armamento pesado. También aumentan el impacto crítico y la veneración.

- Habilidades usadas: Barbacoa, Pistola gatling M-137, Lanzallamas M-3, Golpe llameante, Lanzagranadas FM-31, Fusil láser, Bomba de protones, Operación: exterminio, Lancero SW FM-92 Mk2, Potenciador de pampero, Extrusor X-1 y Granada flamígera.

## Nueva habilidad

# Habilidad pasiva: Especialización en armamento pesado

### Descripción de la habilidad

La dedicación constante a el armamento pesado posibilita ataques todavía más eficaces.

- Habilidades láser: Estratocañón, Fusil láser, Operación: ¡exterminio, Extrusor X-1 y Granada flamígera.
- Habilidades de granadas: Lanzagranadas FM-31, Bomba de protones, Lancero SW FM-92 Mk2, Potenciador de pampero, Granizo de fotones y Golpe certero.

## Nueva habilidad

# Hiperhabilidad: Rompebarrera del sonido

### Descripción de la habilidad

- Un proyectil gigantesco atraviesa al enemigo a una velocidad supersónica.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Al usar la hiperhabilidad se consume 1 Esencia de Éldrit (no se puede ejecutar sin ella).
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

## Habilidad modificada

### Especial activa: Lancero SW FM-92 Mk2 (100)

#### Descripción de la habilidad

Disparas una lanza al aire que se divide en varias bombas y

hace explotar el suelo en una amplia área a la redonda, convirtiéndola en una zona fría.

Los enemigos que se encuentren en ella verán reducidas su velocidad de desplazamiento, velocidad de salto y defensa.

#### Superposición

- Con Superposición aumenta el daño de la habilidad.



## Habilidad modificada

### Especial activa: Fusil láser (200)

#### Descripción de la habilidad

Disparas un láser hacia delante. Aunque el láser no causa mucho daño, pero como llega muy lejos, puedes causar daños a muchos adversarios en línea recta.

Si al disparar el láser pulsas la tecla de activación, puedes cargar energía adicional a tu ataque.

Con una recarga de primer nivel aumentan la potencia de ataque y el alcance.

Con una recarga de segundo nivel sigue aumentando la potencia de ataque, pero se reduce el alcance.

#### Superposición

- Con Superposición aumenta el daño de la habilidad.

## Habilidad modificada

### Especial activa: Bomba de protones (300)

#### Descripción de la habilidad

Dejas caer una bomba de protones sobre hasta un máximo de 3 enemigos, y esta también inflige grandes daños a los demás adversarios circundantes.

Superposición

- Con Superposición aumenta el daño de la habilidad.

## Configuración

### Edad

- Parece tener 21 años

### Contenido

- **"Esta mano ejecutará a todo aquel que se oponga a la providencia de este mundo".**

Un juez que cumple la voluntad de Ismael en el mundo, alcanzando así el estatus de dios menor.

Esta clase se sitúa en un nivel divino gracias a su capacidad de proyección perfeccionada y acaba por su cuenta con los enemigos.

Ain encontró en Elianod algunas piezas de Éldrit restaurado, y para evitar que se repitiera un accidente como en el pasado, decidió protegerlo todavía mejor.

'Condenaré con mi poder a todo aquel que se oponga a la diosa'.

La capacidad de proyección perfeccionada con las aventuras vividas hasta la fecha y la energía del Éldrit hacen de Ain un juez al mismo nivel de un dios menor.

## Combo

→→ZX

- →→Z : (hasta ahora)
- →→ZX: (nuevo) El último impacto no lanza al oponente por los aires.

Mantener pulsado →↑XZZZ (Mantener pulsado →↑XXZZ /Mantener pulsado →↑XXXZZZ)

- →↑XZZ : (hasta ahora)
- **Mantener pulsado →↑XZZ** : (nuevo) Atacas al enemigo rápido y varias veces con una espada corta y protección contra K.O.

## Nueva habilidad

### Habilidad pasiva: Divinidad

#### Descripción de la habilidad

Se refuerza el efecto de acumulación de las proyecciones. Al activar [Poder: modo de creación] se produce un ataque adicional tras los impactos.

Refuerzo de la acumulación de proyecciones

- Hay una determinada probabilidad de que aumente el potenciador de la acumulación de proyecciones 2 niveles.
- cada vez que el nivel de la acumulación de proyecciones aumenta 10 veces, aumentan también todas las resistencias y la regeneración de PM natural.

Capacidad del dios creador

- Si se producen ataques adicionales a causa del modo de creación en impactos de combos y habilidades activas, hay una cierta probabilidad de que se cree una ilusión que explota o que aumente el número de impactos.

## Nueva habilidad

### Habilidad pasiva: Juez

#### Descripción de la habilidad

La potencia de ataque contra enemigos sujetos a una penalización aumenta, mientras que también sube la propia resistencia ante penalizaciones. Ardēre Imago Solum se refuerza.

#### Hora del juicio

- Al atacar a enemigos que están bajo la influencia de Campo rotatorio: Congelar o Grilletes sagrados, se ignora parcialmente la defensa al usar habilidades de proyección.

#### Capacidad del juez

- En el estado Poder de los dioses se reduce la duración de las penalizaciones.
- Al alcanzar el nivel 3 de Poder de los dioses, hay cierta probabilidad de anular una penalización.

#### Refuerzo de Ardēre Imago Solum

- Al impactar dentro del área se reduce el valor de K.O.

## Nueva habilidad

# Hiperhabilidad: Quintus gladius florensis

### Descripción de la habilidad

- Invoca la Quinta espada, la más brillante, para condenar al enemigo.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Al usar la hiperhabilidad se consume 1 Esencia de Éldrit (no se puede ejecutar sin ella).
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

## Habilidad modificada

### Especial activa: Secundus Sectio (150)

#### Descripción de la habilidad

Proyectas una Cuchilla, te concentras y golpeas con ella al enemigo frente a ti. Mientras te concentras tienes protección contra K.O. Debido al poder creador que emanas inconscientemente generas espadas arrojadas.

Habilidad de proyección

- Confiere poder divino para proyectar armas.

Secundus Sectio

- Según el nivel de carga se produce un golpe adicional.
- Nivel 1 [Impulso], nivel 2 [Campanada], nivel 3 [Golpe ascendente]
- Por carga se generan 2 [Espadas de la creación] (hasta un máximo de 6).
- Si atacas golpeando con éxito, la [Espada de la creación] volará hacia el enemigo y lo atravesará sin inmovilización.
- Coste de PM por carga: 30



## Habilidad modificada

### Especial activa: Fragarach (200)

#### Descripción de la habilidad

Intensificas la magia de los dioses en la Bola de luz [Fragarach], la proyectas y la disparas.

Habilidad de proyección

- Confiere poder divino para proyectar armas.

Fragarach

- Con una carga de más de 1 segundo aumentan el daño y el tamaño en un 50%.

## Habilidad modificada

### Especial activa: Creber Firmus Deus Arma (300)

#### Descripción de la habilidad

Crea numerosos círculos mágicos y proyecta armas que cubren la zona para después lanzarlas. Las armas caídas al suelo explotan una vez transcurrido cierto tiempo y causan daño adicional.

Habilidad de proyección

Confiere poder divino para proyectar armas.

Poder celestial

- Todos los impactos ignoran el [estado de la defensa].
- Hay una cierta probabilidad de que el impacto sea [impacto crítico].