

**[3e spécialisation]**  
**1re voie (spécialisation)**

## Description rapide

### Relatif aux personnages

- Réglages en fonction du personnage
- Modification et ajout de nouveaux combos en fonction du personnage (2 sortes)
- Ajout de nouvelles compétences passives (2 sortes)
- Ajout de nouvelles hyper compétences (1 sorte)
- Ajout de nouvelles compétences d'alternance (3 sortes)

## Réglages

### Âge

– 18 ans

## Contenu

– 'Seule ma volonté me guidera !'

Le chevalier d'Élios a su se démarquer de sa sœur en suivant sa propre voie. Grandes sont les attentes le concernant...

Les membres de cette classe sont dotés d'une combativité à toute épreuve, sans doute forgée par maintes déceptions...

En tant que chevalier, Elsword s'est également mis au service du royaume afin de suivre les traces de ses sœurs. Aujourd'hui, il porte le titre de Haut-chevalier.

Mais lorsqu'il retrouve ses sœurs après une longue absence, leur puissance écrasante l'intimide au plus haut point.

Elsword finit par se sacrifier pour ses compagnons, mais ces derniers remuent ciel et terre pour le sauver.

Elsword comprend alors que ses compagnons le tiennent en grande estime et il décide de croire en lui-même.

Il n'a plus rien à voir avec ce fantôme vivant dans l'ombre de ses sœurs... À présent, c'est un aventurier qui embrasse pleinement son avenir et est prêt à tout pour ses compagnons.

'Nous n'abandonnerons jamais... Toujours, nous nous relèverons !'

Et c'est ainsi qu'il se mit à réécrire l'Histoire de ce monde...

## Combo

→→↑WX

- →→↑W : (avant) Tu effectues un saut sprint et assènes un coup d'épée vers l'avant.
- →→↑WX : (nouveau) Tu attaques en diagonale devant toi, de haut en bas, puis tu assènes un coup d'épée vers l'avant.

→→↑XWW

- →→↑X : (avant) Tu effectues un saut sprint et assènes un coup d'épée vers l'avant.
- →→↑XW : (nouveau) Tu modifies ta trajectoire vers l'arrière et assènes un coup d'épée en diagonale vers le bas avant d'atterrir sur le sol.
- →→↑XWW : (nouveau) Tu atterris sur le sol et assènes des coups d'épée latéraux vers l'avant.

## Nouvelle compétence

### Compétence passive : volonté

#### Descriptif compétence

Tenir bon et attendre la victoire.

En cas de touche et lorsque tu subis des dégâts, le bonus [volonté] est activé, ce qui augmente ta force d'attaque.

Plus les PV diminuent, plus la défense augmente. En cas d'attaque combo, tu as une certaine probabilité pour que la défense de l'adversaire diminue.

Lorsqu'il y a plus de 2 adversaires à proximité, le bonus [dignité de chevalier] est activé, ce qui augmente coup critique et ravage.

Tenir bon et attendre la victoire.

En cas de touche et lorsque tu subis des dégâts, le bonus [volonté] est activé, ce qui augmente ta force d'attaque.

Plus les PV diminuent, plus la défense augmente. En cas d'attaque combo, tu as une certaine probabilité pour que la défense de l'adversaire diminue. L

orsqu'il y a plus de 2 adversaires à proximité, le bonus [dignité de chevalier] est activé, ce qui augmente coup critique et ravage.

## Nouvelle compétence

### Compétence passive : combativité

#### Descriptif compétence

Tu es toujours armé et prêt à combattre quoi qu'il arrive.

Si tu restes en position d'attente plus de 1 seconde, le bonus [combativité] est activé. Le bonus disparaît lorsque tu recommences à bouger.

Le bonus [combativité] permet de rétablir des PV et PM après un certain temps et de diminuer le temps de rechargement de 1 compétence présente dans la case de compétence. (Ceci n'est pas valable pour les hyper compétences et l'amour divin.)

Lorsque le bonus [combativité] est activé pendant plus de 5 secondes et que tu passes en mode combat juste après, la première touche inflige des dégâts encore plus importants. Par ailleurs, les coûts en PM pour l'utilisation de la première compétence diminuent

## Nouvelle compétence

# Hyper compétence : sentence finale

### Descriptif compétence

Tu déchaînes la puissance de l'Eldrit absorbée durant tes aventures sur le champ de bataille. Tu tues tes adversaires d'une unique frappe majestueuse.

Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.

- Tu dépenses 1x essence d'Eldrit au moment d'utiliser l'hyper compétence (l'utilisation de l'essence d'Eldrit est indispensable)
- L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu)

## Compétence modifiée

### Spécial actif : moulin à vent (150)

#### Descriptif compétence

Tu tournes sur toi-même avec ton épée, créant une tornade qui attire tes adversaires. Maintiens la touche de compétence enfoncée pour investir des PM supplémentaires et prolonger la durée du tourbillon. Utilise les flèches pour le déplacer. Pendant que tu avances, tu es invincible.

Après un certain temps, une petite tornade se forme pour aller infliger des dégâts aux adversaires qui se trouvent dans ton champ de vision.

#### Compétence de vitalité

- Tu utilises de l'aura de vitalité et regagnes de l'aura de destruction
- En tant que combattant de la vitalité, ta consommation de PM baisse et ton gain de PM augmente



## Compétence modifiée

### Spécial actif : lame chantante (100)

#### Descriptif compétence

Tu brandis ton épée d'un geste encore plus rapide, ce qui déclenche des ondes de choc autour de toi. L'énergie des ondes de choc reste pendant un certain temps emprisonnée dans ton épée. Tu as une certaine probabilité d'infliger 'étourdissement' aux adversaires touchés.

#### Compétence de vitalité

- Tu utilises de l'**aura de vitalité** et regagnes de l'**aura de destruction**
- En tant que combattant de la vitalité, ta consommation de PM baisse et ton gain de PM augmente

## Compétence modifiée

### Spécial actif : ouragan de sable (200)

#### Descriptif compétence

Avec ton épée, tu crées un ouragan de sable qui attire l'adversaire et l'attaque.

#### Compétence de destruction

- Tu utilises de l'**aura de destruction** et regagnes de l'**aura de vitalité**.
- En tant que combattant de la destruction, ton attaque augmente

---

## Réglages

### Âge

– 20 ans

### Contenu

– **'C'est un honneur d'assister à mes tours de magie !'**

C'est un art que la magie élémentaire a réussi à maîtriser à la perfection.

En choisissant cette classe, Aisha atteint un niveau lui permettant d'utiliser plusieurs sorts complexes de magie élémentaire de manière simultanée.

Après avoir perdu la bague de Mimir qui a absorbé ses pouvoirs magiques, Aisha se retrouve confrontée à elle-même.

'Ce n'est pas mon genre d'être aussi indécise...'

Mais Aisha croit en ses pouvoirs, alors elle décide de passer au niveau supérieur.

Au fil de ses aventures, Aisha a acquis suffisamment de connaissances et de pouvoirs magiques pour pouvoir maîtriser sans problème plusieurs éléments simultanément.

Aisha a su saisir la complexité des éléments sans la moindre difficulté... Elle est capable d'utiliser toutes ses connaissances et son savoir pour sonder les secrets de l'éther.

---

## Combo

### →→WWX gedrückt halten

- →→WW : (avant) Ce combo permet de projeter l'adversaire dans les airs à l'aide de ta baguette.
- →→Maintenir WWX enfoncé : (nouveau) Tu provoques une explosion qui projette les adversaires devant toi dans les airs.
  - Maintiens X enfoncé (peut être maintenu n secondes max.). En cas de recharge max., les dégâts et la taille du projectile augmentent.
  - Au bout de n secondes, tu atteins la recharge max. Elle est maintenue jusqu'à ce que tu relâches la touche pour tirer le projectile.

### →→XW

- →→X : (avant) Tu effectues une vrille qui projette une boule de feu.
- →→XW : (nouveau) Une colonne de pierre apparaît devant toi et attire les ennemis.

## Nouvelle compétence

### Compétence passive : double sort

#### Descriptif compétence

Le double sort est à présent possible grâce à la puissance de l'éther. Appuie plusieurs fois sur la touche de compétence pour activer les compétences associées.

- Les compétences associées déclenchées par un double sort coûtent seulement 80 % des PM des compétences normales
- Quand tu utilises pour la première fois une compétence déclenchée par un double sort, le temps de rechargement diminue de 10 %

**Nouvelle compétence**

## Compétence passive : force des sages

**Descriptif compétence**

Les adversaires sensibles aux éléments voient leurs dégâts augmenter. Ton propre taux de PM max. augmente.

## Nouvelle compétence

# Hyper compétence : immersion éthérée

### Descriptif compétence

- Tu invoques les sorts élémentaires de manière simultanée, ce qui fait exploser une partie de la zone.
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Tu dépenses 1x essence d'Eldrit au moment d'utiliser l'hyper compétence (l'utilisation de l'essence d'Eldrit est indispensable)
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu)

**Compétence modifiée**

## Spécial actif : cyclone (200)

**Descriptif compétence**

Tu fais apparaître une gigantesque tornade éclair devant toi.

La tornade encercle l'endroit où elle est apparue et étourdit tous les adversaires touchés.



**Compétence modifiée**

## Spécial actif : aura flamboyante (300)

**Descriptif compétence**

Des flammes entourent ton corps pendant 10 secondes et tu brûles tout ce qui se trouve à proximité.

Les adversaires subissent des dégâts supplémentaires lorsqu'ils sont confrontés à [première flamme].

Tant que la compétence [première flamme] est active, ta vitesse de déplacement augmente.

**Compétence modifiée**

## Spécial actif : sphère d'éclairs (120)

**Descriptif compétence**

Tu invoques 2 sphères foudroyantes qui bondissent d'un adversaire à l'autre.

(Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.)

## Réglages

### Âge

– Inconnu

### Contenu

– **'Il y a cette nouvelle force en moi !'**

Rena se transforme en guerrière elfique en parfaite symbiose avec le vent et balaye ses adversaires.

Cette classe permet à Rena de ne faire plus qu'un avec le vent et de balayer ses adversaires d'un seul souffle.

Grâce à la voie qu'elle a empruntée, Rena a encore plus recours au mana qu'à son arc.

Après avoir rétabli les liens avec les élémentaires (la connexion avait été interrompue à cause de l'Eldrit), Rena est maintenant en mesure d'entendre les voix des esprits du vent qui l'accompagnent depuis toujours.

'Accepte-nous avec ton cœur. Et nous ne ferons plus qu'un'.

La seule autre personne à avoir de tels liens avec les esprits du vent est un elfe, devenu lui-même maître du vent...

'Je n'abandonnerai pas maintenant !'

Rena, qui a accepté les esprits du vent, est à présent une assistante investie et digne de confiance. Elle guérit les blessures de ses compagnons, mais s'avère également être une elfe guerrière particulièrement puissante capable de balayer ses ennemis.

**Combo**

→→**WWX** : déplacement + combo permettant de conquérir la zone située derrière l'adversaire

➤ →→**WW** : (avant) Glissade et attaque du pied

➤ →→**WWX** : (avant) Tu transperces l'adversaire devant toi, assènes un coup de pied rotatif et provoque une onde de choc.

→→↑**XWX** : Après arc + attaque avec 'attaque brutale' vers l'avant

➤ →→↑**XW** : (avant) en bas arc + attaque brutale

➤ →→↑**XWX** : (nouveau) Tu assènes un coup de pied vers l'avant qui projette ta cible en l'air.

## Nouvelle compétence

# Compétence passive : en symbiose avec la nature

### Descriptif compétence

Rena ne fait plus qu'un avec les esprits du vent, ce qui lui permet de faire appel à une énergie de la nature encore plus puissante.

Le booster enclenche le bonus [en symbiose avec la nature], ce qui permet de ne pas consommer d'énergie de la nature et d'infliger des touches supplémentaires.

[En symbiose avec la nature]

- En cas de touche grâce à des compétences, le combo permettant de ne pas dépenser d'énergie de la nature est activé (EN).
- Si tu fais appel à des compétences qui utilisent l'énergie de la nature (EN), tu actives des touches supplémentaires avec double attaque.

## Nouvelle compétence

### Compétence passive : vent dominant

#### Descriptif compétence

Rena peut faire appel à une force du vent encore plus puissante.

SI tu utilise une compétence spéciale active 3 fois, tu actives le bonus [vent dominant] qui permet de renforcer des compétences en rapport avec le vent.

Les compétences en rapport avec le vent sont : tempête parfaite, tornade de flèches, coup de faucille, faucille tourbillonnante, coup de pied circulaire, assaut démoniaque.

## Nouvelle compétence

# Hyper compétence : assaut du typhon

### Descriptif compétence

- Un vent violent se lève et attire à toi les adversaires à proximité avant de les projeter dans les airs.
- Tu assènes plusieurs coups de pied aux adversaires que tu as attirés à toi, puis tu déclenches une tornade et une frappe de météores contre eux.
  
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Tu dépenses 1x essence d'Eldrit au moment d'utiliser l'hyper compétence (l'utilisation de l'essence d'Eldrit est indispensable)
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu)

## Compétence modifiée

### Spécial actif : coup de faucille (180)

#### Descriptif compétence

Tu projettes une faucille grâce à un rapide coup de pied.

Appuie sur la touche de compétence pour charger la compétence. Une fois rechargée au maximum, elle augmente sa portée de 150 %.

Consomme de l'EN

: - max. 2 cases en cas de coup parfait



## Compétence modifiée

### Spécial actif : attaque brutale (300)

#### Descriptif compétence

Tu fonds sur tes ennemis depuis les airs.

(Cette compétence est uniquement utilisable en plein saut.)

Consomme de l'EN

: - Max. 3 cases en cas de coup parfait

**Compétence modifiée**

## Spécial actif : saut brutal (200)

**Descriptif compétence**

Tu fonces vers le sol à la vitesse de l'éclair et infliges des dégâts répétés aux adversaires à proximité.

(Cette compétence est uniquement utilisable en plein saut.)

Consomme de l'EN

: - max. 2 cases en cas de coup parfait

## Réglages

### Âge

– 29 ans

### Contenu

– 'Je veux seulement voir ce qui m'attend au bout du chemin...'

Ce manieur d'épées incroyablement rapide est même capable de sectionner les lignes temporelles...

Les membres de la classe 'Lame furieuse' ont renoncé à leur corps nasod pour accéder aux facultés humaines exceptionnelles du maniement de l'épée.

Raven est un manieur d'épées avide de réparer les erreurs du passé.

Il a atteint des sommets dans l'art du maniement de l'épée, mais il ne peut oublier l'époque où il était humain à 100 %.

Serais-je capable de repousser mes limites si j'étais humain à 100 % ?

Je n'hésiterai plus jamais.

Raven souhaite vraiment parfaire ses compétences de manieur d'épées... Alors il transforme son bras nasod pour qu'il ressemble à s'y méprendre à un bras humain.

Il n'y a plus de place pour le doute. La seule chose qui compte, c'est d'avancer sur la voie que j'ai choisie.

## Combo

→→**WWW**

- →→**W** : (avant) Glissade et coup de pied
- →→**WW** : (nouveau) Tu empoignes ton épée à deux mains et assènes un coup vers l'avant.
- →→**WWW** : (nouveau) Tu empoignes l'épée avec ton bras nasod et assènes un coup vers le haut.

→→**↑WX**

- →→**↑W** : (avant) En bas et arc + attaque brutale
- →→**↑WX** : Tu fonces dans les airs vers l'avant en utilisant la puissance de l'énergie de l'épée.

**Nouvelle compétence****Compétence passive : intimidation****Descriptif compétence**

Ton bras nasod te permet d'effectuer des attaques encore plus perfectionnées. Tu as une certaine probabilité de réussir une double attaque. En cumulant les compétences 'Giga Drive' et 'triomphe sanglant', tu actives un bonus supplémentaire. En faisant appel à une compétence spéciale active, tu as une certaine probabilité d'utiliser ta force d'attaque à sa puissance maximale.

**Renforcement de l'attaque combo**

- Combo pour activer une double attaque :  $\rightarrow\rightarrow W[W][W]$ ,  $\rightarrow\rightarrow \uparrow W[X]$

**Intimidation**

- En activant simultanément les bonus 'Giga Drive : limitation' et 'triomphe sanglant', tu déclenches également le bonus [intimidation]
- Les dégâts critiques augmentent tant que le bonus [intimidation] est activé

## Nouvelle compétence

### Compétence passive : lame agile

#### Descriptif compétence

Tes capacités au combat se sont encore améliorées, ce qui renforcent certaines de tes compétences.

## Nouvelle compétence

# Hyper compétence : lame ultime

### Descriptif compétence

- Tu utilises ton bras nasod pour effectuer une figure rapide avec l'épée. Ton entourage baigne alors dans l'énergie de ton épée.
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Tu dépenses 1x essence d'Eldrit au moment d'utiliser l'hyper compétence (l'utilisation de l'essence d'Eldrit est indispensable)
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu)

**Compétence modifiée**

## Spécial actif : lame berserk (100)

**Descriptif compétence**

Tu assènes un coup particulièrement puissant. Plus ta cible est éloignée de toi au moment du tir, plus les dégâts sont importants (jusqu'à 1,5 fois plus). (

Cette compétence est uniquement utilisable en plein saut.)



## Compétence modifiée

### Spécial actif : lame sonique (300)

#### Descriptif compétence

D'un mouvement éclair, tu traverses les rangs ennemis en faisant tournoyer ton épée pour taillader tes adversaires.

Hyper attaque

- Les dégâts doublent lorsque tu atteins plus de 3 cibles
- Les dégâts triplent lorsque tu atteins plus de 5 cibles

**Compétence modifiée**

## Spécial actif : onde de choc, cisaille (200)

**Descriptif compétence**

Tu brandis ta lame avec beaucoup d'élan pour projeter de l'énergie de l'épée droit devant toi. L'énergie de l'épée transperce l'adversaire. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.)

## Réglages

### Âge

– Inconnu

### Contenu

– **'Admirez les possibilités infinies des Nasods.'**

La reine noire de la destruction a transcendé les limites des Nasods.

Les membres de la classe 'Nasod ultime' sont passés maîtres dans l'art de traquer leurs adversaires grâce à leurs javelots nasods destructeurs et à leurs modules en forme d'ailes.

Ève aspirait à plus de puissance afin de reconstruire le royaume des Nasods.

Endurcie par ses innombrables aventures, elle a certes su acquérir une puissance destructrice, mais le code implanté en elle il y a longtemps y est certainement pour quelque chose...

Pour Ève, il était évident qu'il lui fallait trouver quelque chose de plus puissant pour réaliser ses projets d'avenir.

'Je vais dépasser mes limites maintenant et je vais vous montrer de quoi je suis capable.'

Sa force de volonté lui a permis d'activer la puissance de l'Eldrit présente dans le noyau d'Ève, générant ainsi un nouveau code.

Aucun Nasod de combat n'avait encore jamais réussi à atteindre un tel niveau...

Ève, qui s'est elle-même surnommée Nasod ultime, s'est transformée en une véritable reine de destruction.

**Combo****WXX**

- **W** : (avant)
- **WX** : (nouveau) Tu utilises un nouveau javelot pour attaquer l'ennemi.
- **WXX** : (nouveau) Le javelot est rempli de plasma, ce qui lui confère une force explosive.

**→→WWXXX**

- **→→WW** : (avant)
- **→→WWX** : (nouveau) Tu utilises un nouveau javelot pour attaquer l'ennemi.
- **→→WWXX** : (nouveau) Le javelot se rétracte, attirant ainsi l'ennemi jusqu'à toi.
- **→→YYXXX** : (nouveau) Tu assènes un violent coup de javelot sur l'ennemi.

## Nouvelle compétence

### Compétence passive : renforcement de l'arme nasod

#### Descriptif compétence

Le javelot nasod est renforcé.

Utilise le javelot nasod pour activer le bonus [javelot nasod renforcé].

Compétences du javelot nasod : dard illusoire, attaque de sphères : jugement, javelot perforant, épines trompeuses, cisaille pécheresse, découpe extrême

## Nouvelle compétence

# Compétence passive : ailes de la reine

### Descriptif compétence

En utilisant des compétences spéciales actives, tu as une certaine probabilité d'activer [ailes de la reine].

## Nouvelle compétence

# Hyper compétence : javelot d'Odin

### Descriptif compétence

- Tu invoques un gigantesque javelot nasod qui attaque tes adversaires.
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Tu dépenses 1x essence d'Eldrit au moment d'utiliser l'hyper compétence (l'utilisation de l'essence d'Eldrit est indispensable)
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu)

## Compétence modifiée

### Spécial actif : trône de la reine (200)

#### Descriptif compétence

Ta propre force est décuplée grâce à l'activation de codes limités.

- WWW ↓ W, WWW ↓ WW : l'adversaire est étourdi et sa valeur de K.O. diminue. Le javelot du Nasod ultime subit une modification.
- L'activation du noyau de 3e niveau ne dépend pas du niveau du booster
- Le nombre de manœuvres de flottement augmente

Compétence d'activation du noyau :

- En cas d'attaque réussie en mode booster, l'attaque du noyau est activée (seulement si le noyau a déjà été invoqué)



**Compétence modifiée**

## Spécial actif : grenade à fragmentation (200)

**Descriptif compétence**

Tu tires des éclats de métal dans toutes les directions. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.)

Quelques éclats prennent l'adversaire en chasse.

Compétence d'activation du noyau :

- En cas d'attaque réussie en mode booster, l'attaque du noyau est activée (seulement si le noyau a déjà été invoqué)

## Compétence modifiée

### Actif : javelot perforant (30)

#### Descriptif compétence

Tu lances un javelot vers le sol. (Cette compétence est uniquement utilisable en plein saut.)

Compétence d'activation du noyau :

- En cas d'attaque réussie en mode booster, l'attaque du noyau est activée (seulement si le noyau a déjà été invoqué)

## Réglages

### Âge

– 18 ans

### Contenu

– **'Personne ne pourra m'enlever mes convictions. Je protégerai tout le monde.'**

Sur le champ de bataille, ce protecteur se jette dans la mêlée et terrasse l'ennemi avec la rapidité d'une comète.

Les membres de cette classe ont une volonté sans faille qui leur permet de bien protéger leurs compagnons.

La pierre de protection confère de nouveaux pouvoirs à Chung. Ce sont ses aventures auprès des chercheurs d'Eldrit et sa volonté farouche de protéger tout le monde qui ont permis d'activer la pierre.

'Malgré tous les obstacles, tu n'as jamais dévié de ta voie. Tu peux à présent atteindre le niveau supérieur. Ce pouvoir est mien, et donc tien également. Prince Saker.'

'Je la sens... Cette force est mienne !'

Doté d'une volonté de fer et d'une force inébranlable, Chung se s'avance avec encore plus de conviction sur le champ de bataille.

## Combo

### WWWW

- **WW** : (avant)
- **WWW** : (modifié) Tu frappes le sol avec ton bazooka.
- **WWW** : (modifié) Tu lèves ton bazooka afin de frapper l'ennemi.

### →→XX

- **→→X** : (avant)
- **→→XX** : (nouveau) Saut vers l'arrière (position défensive)

## Nouvelle compétence

# Compétence passive : tortue du temple

### Descriptif compétence

Tes capacités physiques sont améliorées grâce à l'armure complète Freiturnier. La vitesse d'exécution de certaines compétences augmente.

**Nouvelle compétence**

## Compétence passive : Herschel-Rigollet

**Descriptif compétence**

L'attaque, les PV max. et les PM max. augmentent pendant le booster.

## Nouvelle compétence

# Hyper compétence : Tiamat

### Descriptif compétence

- Tu bondis en l'air avant de foncer telle une comète vers le sol.
  
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Tu dépenses 1x essence d'Eldrit au moment d'utiliser l'hyper compétence (l'utilisation de l'essence d'Eldrit est indispensable)
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu)

## Compétence modifiée

### Actif : attaque salto (30)

#### Descriptif compétence

Tu tires un missile vers le sol et profites du recul pour effectuer un saut vers l'avant. (Tu bénéficies de la protection K.O. pendant le saut.)

- Après exécution, appuie dans les 7 secondes une nouvelle fois sur la touche de compétence pour passer à une autre compétence (possible jusqu'à 5 fois)

- Tu dépenses seulement 70 % du coût en PM pour [attaque salto]



## Compétence modifiée

### Spécial actif : exterminateur, tremblement de terre (200)

#### Descriptif compétence

Tu frappes le sol avec ton bazooka et fais exploser des obus.

Des explosions en série retentissent à l'endroit où tu actives la compétence.

Pour chaque attaque combo que tu effectues en suivant à l'aide de ton bazooka ou en frappant au sol, tu gagnes une attaque supplémentaire. Les attaques supplémentaires ignorent la défense et la protection de l'ennemi.

Consommation d'obus :

- Tu consommes 3 obus

**Compétence modifiée**

## Spécial actif : rempart (30)

**Descriptif compétence**

Tu actives la puissance de la pierre de protection pour repousser les adversaires à proximité et créer un bouclier autour de toi. Les dégâts absorbés par le bouclier diminuent ses PV. (En JcJ, le bouclier n'a que 1/3 de ses PV.) Une fois tous les PV du bouclier consommé, il explose.

## Réglages

### Âge

– 22 ans

### Contenu

– **'Cette force sert à vaincre les mécréants ! Je vais purifier le monde à la force de mon javelot !'**

Voici la justice faite femme... ou plutôt déesse de la guerre !

Les membres de cette classe ont su perfectionner les techniques secrètes du maniement du javelot. Leur droiture et leur bonne volonté y est sans doute pour quelque chose...

Ara a rencontré de nombreux vilains durant ses périples... Ces rencontres l'ont transformée en une guerrière pleine de discernement capable de percer à jour les plans sinistres de ses ennemis.

Son apparence frêle et innocente ne l'empêche pas d'ébranler terre et ciel chaque fois qu'elle brandit son javelot.

'Admirez ma puissance !'

Ara voit clair dans le jeu de ses ennemis. Ces derniers n'ont d'ailleurs aucune chance face à son javelot qu'elle manie avec une habileté légendaire.

## Combo

→→**XW**

- →→**X** : (avant)
- →→**XW** : (nouveau) Tu t'avances et attaques ton ennemi en brandissant ton javelot.

↑ **XX**

- ↑ **X** : (avant)
- ↑ **XX** : (nouveau) Tu atterris sur le sol, puis tu décris un grand mouvement vers l'avant avec ton javelot.

## Nouvelle compétence

### Compétence passive : époque des Lumières

#### Descriptif compétence

Peaufiner tes techniques te permet de renforcer tes compétence.

La force d'attaque des techniques du tigre et du dragon augmente. Si tu utilises le 4e niveau de l'une de ces techniques alors que ton énergie spirituelle est à son maximum, tu actives la technique secrète. (Temps de rechargement : 20 sec.)

En utilisant la technique secrète, tu augmentes ton attaque. Si tu utilises par ailleurs une compétence qui consomme de l'énergie spirituelle sans régénérer de l'énergie spirituelle (exception faite des compétences de techniques secrètes), le temps de rechargement des compétences de techniques secrètes du tigre et du dragon diminue.

## Nouvelle compétence

### Compétence passive : flux d'énergie

#### Descriptif compétence

Grâce à ta compréhension profonde du flux d'énergie, ton corps devient plus léger et tu as une certaine probabilité d'obtenir encore plus d'énergie spirituelle.

Chaque fois que tu reçois de l'énergie spirituelle, tu actives le bonus [flux d'énergie], ce qui te permet d'infliger des attaques encore plus puissantes quand tu dépenses de l'énergie spirituelle.

## Nouvelle compétence

# Hyper compétence : fureur du dragon

### Descriptif compétence

- La technique du javelot te permet d'effectuer des mouvements si fluides qu'on croirait apercevoir un dragon. De la pointe du javelot s'échappe un dragon qui terrasse les ennemis devant toi.
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Tu dépenses 1x essence d'Eldrit au moment d'utiliser l'hyper compétence (l'utilisation de l'essence d'Eldrit est indispensable)
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu)

## Compétence modifiée

### Actif : flux de l'eau (10)

#### Descriptif compétence

Pendant un certain temps, tu brandis ton javelot et repousses les attaques de l'adversaire pour lancer une contre-offensive.

Pendant le contre, tu peux te déplacer et tu restes insensible aux attaques corps à corps normales et aux projectiles magiques.

Si aucun contre n'est possible, tu esquives en reculant.



## Compétence modifiée

### Spécial actif : dent du dragon, étape 4 (frappe lunaire, 200)

#### Descriptif compétence

Tu fais tourbillonner le javelot et touches tous les adversaires à proximité. Puis tu fends l'air devant toi.

Maintiens la touche de compétence enfoncée plus de 2 secondes pour concentrer tes forces et effectuer une frappe lunaire.

Tu génères de l'énergie spirituelle :

- 1 sphère

Technique secrète dent du dragon, explosion :

- Cette technique sera employée au moment d'activer 'dent du dragon étape 1, étape 2, étape 3, étape 4' à la suite

Dent du dragon, étape 1 : combo Sprint + [X] ou XX ↓ X[X].

## Compétence modifiée

### Spécial actif : dragon de l'invocation d'esprits (-10)

#### Descriptif compétence

Tu remplis ton javelot avec de l'aura du dragon avant de le projeter devant toi.

L'aura du dragon flotte dans les airs pendant quelques temps, infligeant des dégâts aux adversaires qui s'approchent de toi. Quand tu touches des adversaires grâce à une attaque combo, tu as une certaine probabilité de projeter de l'énergie.

Tu consommes de l'énergie spirituelle :

- 10 sphères

## Réglages

### Âge

– 21 ans

### Contenu

– **'Chaque fois que j'aurai l'occasion de protéger autrui avec mon épée, je n'hésiterai pas !'**

Cette commandante des chevaliers de Belder mène ses troupes avec charisme et force.

Les membres de cette classe utilisent leur charisme et leur habileté dans le maniement de l'épée pour briller sur le champ de bataille... ce qui décuple la combativité de leurs alliés en moins de deux.

En tant qu'épée du royaume, Elesis est devenue le symbole de la chevalerie. Héroïne du peuple, elle est l'idéale de tous les chevaliers. Mais plus les attentes la concernant grandissent, plus son épée semble peser lourd.

'C'est un jeu d'enfants pour moi !'

Mais pour Elesis, c'est la foi que les humains avaient en elle qui a donné son véritable pouvoir à l'épée. C'est de là qu'elle tire sa force.

Pour Elesis, commandante des chevaliers pourpres et symbole du siège, la défaite est impensable. Sa combativité farouche suffit à terrasser ses ennemis.

## Combo

→→**XW**

- →→**X** : (avant)
- →→**XW** : (nouveau) Tu t'avances et attaques ton ennemi en brandissant ton javelot.

↑ **XX**

- ↑ **X** : (avant)
- ↑ **XX** : (nouveau) Tu atterris sur le sol, puis tu décris un grand mouvement vers l'avant avec ton javelot.

## Nouvelle compétence

### Compétence passive : épée du royaume

En utilisant les techniques de l'épée, tu augmentes ta force d'attaque. Quand les bonnes conditions sont réunies, tu arrives même à invoquer l'épée de protection sacrée du royaume, un atout de taille sur le champ de bataille...

Maniement royal de l'épée

- En cas de touche réussie grâce à une compétence, tu actives le bonus [maniement royal de l'épée]

Épée de protection

- À la 10e utilisation d'une compétence spéciale active, tu invoques automatiquement l'épée de protection sacrée (temps de rechargement 60 sec.)

## Nouvelle compétence

### Compétence passive : calme et paix

#### Descriptif compétence

Si tu effectues un certain nombre de combos en ayant uniquement recours à celles-ci, les coûts en PM d'une compétence spéciale active prise au hasard dans ta case de compétence diminuent.

Cœur silencieux

- Si tu effectues 15 combos, les coûts en PM d'une compétence spéciale active prise au hasard dans ta case de compétence diminuent
- Tant que tu n'utilises pas la compétence pour laquelle les coûts en PM ont diminué, le nombre de combos n'est pas pris en compte
- Si tu utilises la compétence pendant un combo, le nombre de combos est remis à zéro

## Nouvelle compétence

# Hyper compétence : volonté du chevalier

### Descriptif compétence

- La volonté de protéger le royaume s'incarne dans une gigantesque épée qui terrasse les adversaires devant tes yeux.
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Tu dépenses 1x essence d'Eldrit au moment d'utiliser l'hyper compétence (l'utilisation de l'essence d'Eldrit est indispensable)
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu)

## Compétence modifiée

### Spécial actif : extinction (200)

#### Descriptif compétence

Tu tires une vague de flammes vers l'avant avec ton épée. Maintiens la touche de compétence enfoncée pour retarder le tir et ajuster l'angle avec les touches directionnelles. Les dégâts augmentent de jusqu'à 50 %.

(Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.)

#### Compétence de tempête

- Tu utilises de l'aura de la tempête et obtiens de l'aura de destruction
- En tant que combattante de la tempête, ta consommation de PM et les temps de rechargement diminuent



## Compétence modifiée

### Spécial actif : épée du jugement (300)

#### Descriptif compétence

Tu frappes le sol à l'aide d'une épée chargée en énergie puissante, infligeant ainsi de gros dégâts.

Compétence de destruction

Tu utilises de l'aura de destruction et obtiens de l'aura de la tempête.

- En tant que combattante de la destruction, tu as 100 % de chances d'effectuer des coups critiques et tu ignores les positions défensives (bouclier/K.O)

## Compétence modifiée

### Spécial actif : Giga-choc (300)

#### Descriptif compétence

Tu utilise de l'énergie de l'épée pour asséner un violent coup vers l'avant. Puis tu fais tournoyer ton épée pour infliger de gros dégâts.

Compétence de destruction

Tu utilises de l'aura de destruction et obtiens de l'aura de la tempête.

- En tant que combattante de la destruction, tu as 100 % de chances d'effectuer des coups critiques et tu ignores les positions défensives (bouclier/K.O)

---

## Réglages

### Âge

– 21 ans

### Contenu

– 'Attaque donc si tu oses ! Je vais te réduire en bouillie. Hahahaha!'

Cette incarnation ultime de la destruction se rie des lois de la nature...

Les membres de cette classe ont su transcender les limites des humains grâce à leur liens symbiotiques avec leur armure nasod.

La soif du pouvoir absolu fait naître des rêves d'invincibilité... ce qui permet au final de transcender les lois de la nature.

'D'une force spectaculaire... naîtra le néant !'

Une force qui repose sur des outils et des ressources a ses limites.

Grâce à ses recherches, Add a pu surmonter bon nombre de faiblesses, ce qui lui a permis de se fondre avec l'armure nasod.

## Combo

### WXX

- **W** : (avant)
- **WX** : (nouveau) Tu brandis tes poings pour attaquer l'ennemi.
- **WXX** : (nouveau) Tu infliges des dégâts en donnant des coups de pied (possibilité de l'utiliser en combinaison avec des combos d'armure nasod).

### →→↑WXX (ou →→↑WWXX)

- **→→↑WX** : (avant)
- **→→↑WXX** : (nouveau) L'explosion d'un corps énergétique inflige des dégâts devant toi (possibilité de combinaison avec des combos d'armure nasod)

## Nouvelle compétence

# Compétence passive : sang bouillonnant

### Descriptif compétence

Les compétences à touche directe sont renforcées. Quand tu réussis une touche avec une telle compétence, cela provoque un débordement d'énergie à l'intérieur de l'armure nasod. Tes capacités physiques s'améliorent de manière exponentielle pendant un court instant.

### Débordement d'énergie

- Toutes les vitesses ainsi que la probabilité d'activation augmentent
- Quand la barrière de l'armure nasod est activée, tu ne consommes aucun PDY
- En cas d'activation de la barrière de l'armure nasod, les dégâts critiques augmentent en fonction du nombre de PCD restants

## Nouvelle compétence

# Compétence passive : renforcement du plasma

### Descriptif compétence

Les liens symbiotiques avec l'armure nasod renforcent tes capacités de combat.

#### Plasma renforcé

- Si tu fais appel à un combo d'armure nasod, l'état [plasma renforcé] est activé et ta force d'attaque augmente pendant un certain temps

#### Combat effectif

- En cas de touche réussie à l'aide d'un combo d'armure nasod, tu récupères une partie des PDY consommés
- Tes PM max. augmentent

## Nouvelle compétence

# Hyper compétence : choc plasma

### Descriptif compétence

- Tu invoques un cercle de plasma hautement concentré et infliges ainsi une explosion gigantesque.
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Tu dépenses 1x essence d'Eldrit au moment d'utiliser l'hyper compétence (l'utilisation de l'essence d'Eldrit est indispensable)
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu)

## Compétence modifiée

### Spécial actif : tremblement électrique (150)

#### Descriptif compétence

Tu tires 2 grenades d'énergie vers le sol. Dès qu'une grenade touche le sol, elle projette des fragments vers la gauche et vers la droite avant de provoquer des explosions en chaîne le long de la zone.

(Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.)

Consommation de PDY :

- Cette compétence consomme 20 % en points de dynamo en cas d'utilisation en mode dynamo

Tu consommes des PCD :

- Tu consommes 1 à 2 PCD
- Chaque PCD investi fait augmenter les dégâts de 10 %
- Tu régénères 25 PM par tranche de 2 PCD utilisés

(Tu peux également l'utiliser sans PCD.)



## Compétence modifiée

### Spécial actif : choc à IEM (200)

#### Descriptif compétence

Tu envoies une impulsion électromagnétique. Les adversaires aux alentours subissent des dégâts. Les ondes se propagent. Les adversaires à portée des ondes perdent un certain nombre de PM d'un seul coup. Leurs compétences doivent être rechargées. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.)

Tu génères des points de dynamo :

- En cas d'utilisation de la compétence, tu régénères 40 PDY
- Aucun PDY n'est régénéré en mode dynamo

Combo d'armure nasod :

- En mode dynamo, appuie à nouveau sur W ou X à la fin d'un combo pour déclencher le combo de l'armure nasod

## Compétence modifiée

# Spécial actif : déchaînement psychique (150)

### Descriptif compétence

Tu génères une tempête de plasma autour de ton corps. Elle attire les adversaires et explose. La portée de l'attaque augmente en mode dynamo.

Consommation de PDY :

- Cette compétence consomme 20 % en points de dynamo en cas d'utilisation en mode dynamo

Tu consommes des PCD :

- Max. -3 PCD
- Chaque PCD investi te permet de réduire la distance entre chaque tempête

(Tu peux également l'utiliser sans PCD.)

Combo d'armure nasod :

- En mode dynamo, appuie à nouveau sur W ou X à la fin d'une compétence pour déclencher le combo de l'armure nasod

## Réglages

### Désignation de chaque personnage

– Lu : Timoria/Ciel : Abysse

### Âge

– Lu : inconnu/Ciel : 29 ans

### Contenu

- 'Et ainsi naquit un nouveau dieu démoniaque. Ciel, nous allons pousser la terreur à son paroxysme !'
- 'Voilà donc à quoi ressemble la puissance incroyable des démons... une défaite n'est pas envisageable !'

Le dieu démoniaque de la terreur écrase ses ennemis sans aucune pitié.

Cette classe allie des combos puissants et une force surhumaine pour supprimer l'ennemi d'un seul coup.

La puissance de la terreur et du dieu démoniaque a non seulement permis de réveiller la force de Lu, mais également le démon qui sommeillait en Ciel.

'Ensemble, nous serons encore plus forts !'

Son combat contre des adversaires toujours plus puissants a incité Ciel à convaincre Lu d'abandonner une bonne fois pour toutes son humanité afin d'accéder à des pouvoirs démoniaques incommensurables.

Ils ne sont plus liés par une sorte de contrat, mais s'affichent désormais comme des égaux qui se sont hissés au rang de reine et de roi démoniaques de la terreur.

## Combo

### →→↑WWX (Lu)

- →→↑W : (avant)
- →→↑WW : (nouveau) Tu transperces les adversaires devant toi avant de te retourner vers eux.
- →→↑WWX : (nouveau) Tu invoques la main du Diable pour frapper l'ennemi.

### →→↑WWX (Ciel)

- →→↑WX : (avant)
- →→↑WW : (nouveau) Tu transperces les adversaires devant toi avant de te retourner vers eux.
- →→↑WXX : (nouveau) Tu lances plusieurs dagues en diagonale sur tes ennemis.

## Nouvelle compétence

### Compétence passive : pensées d'angoisse

#### Descriptif compétence

En cas d'attaque réussie du serviteur démoniaque, tu récupères tes point de combinaison.

Pensées d'angoisse : l'utilisation de 'peur rampante' te permet de cumuler [pensées d'angoisse]. (Cumulable 10 fois max.)

Utilise une compétence de transcendance pour augmenter les dégâts en fonction du nombre de cumuls de 'pensées d'angoisse'.

## Nouvelle compétence

### Compétence passive : l'œil du gouffre

#### Descriptif compétence

En cas d'attaque réussie grâce à certaines compétences actives, tu invoques une lanterne devant ton l'adversaire.

Les dégâts de combos et les dégâts actifs en cas d'attaque dans le dos augmentent et la probabilité d'effectuer une double attaque est renforcée.

Compétences actives applicables : chaînes de la peur, absorption de peur, attaque surprise

## Nouvelle compétence

# Hyper compétence : Angramainu

### Descriptif compétence

- Le dieu démoniaque se réincarne en Lu, ce qui dévaste une partie de la zone.
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Tu dépenses 1x essence d'Eldrit au moment d'utiliser l'hyper compétence (l'utilisation de l'essence d'Eldrit est indispensable)
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu)

## Compétence modifiée

### Actif : lien puissant (35)

#### Descriptif compétence

Tu enchaînes tes adversaires. Les adversaires que tu touches avec tes chaînes subissent pendant un court instant l'état 'liens'. Si tu appuies à nouveau sur la touche de compétence en moins de 1 seconde, tu te téléportes jusqu'à ton adversaire.

Lien puissant

- Tu ne peux ni courir ni sprinter pendant [0,5 + cumul de peur rampante x 0,5] sec.



## Compétence modifiée

### Spécial actif : invocation des ténèbres (200)

#### Descriptif compétence

Tu invoques un serviteur. Le serviteur a une volonté propre et ne dépend pas de Lu.

#### Serviteur démoniaque

- Valeurs : 1,57 fois les valeurs de celui qui invoque
- PV : 5,22 fois les PV de celui qui invoque (en JcJ : 57,5 % des PV de celui qui invoque)
- Le serviteur n'est pas influencé par l'arrêt du temps, les bonus ou les malus
- Si tu appuies à nouveau sur la touche de compétence, tu récupères une partie de tes PM et l'invocation est annulée
- Durée : 30 sec.

#### Compétence d'alternance (Lu)

- Lorsque tu joues avec Ciel, cette compétence te fait passer à Lu
- L'alternance génère 4 points de combinaison lorsque tu touches la cible

## Compétence modifiée

### Spécial actif : punition suprême (200)

#### Descriptif compétence

Tu ouvres un portail vers le monde démoniaque et invoques un flot ininterrompu de démons inférieurs.

Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.

Compétence d'alternance

- Lorsque tu joues avec Lu, cette compétence te fait passer à Ciel
- L'alternance génère 4 points de combinaison lorsque tu touches la cible

---

## Réglages

### Âge

– 24 ans

### Contenu

– 'Tu crois vraiment pouvoir arrêter ce projectile ?'

Cette maîtresse de l'artillerie lourde utilise des projectiles qui disposent d'une force de frappe incroyable. De quoi terrasser en masse...

Les membres de cette classe abattent leurs ennemis d'un seul coup puissant.

Rose a compris que ses armes de jet ne pouvaient pas transpercer l'ennemi. Elle a alors utilisé ses compétences pour améliorer la force de frappe de ses projectiles. Une nouvelle arme est née.

'Il me suffit d'une seule frappe !'

Tu combines la puissance explosive de la poudre avec la puissance d'accélération de l'électricité pour créer le bazooka hybride 'brièvement supersonique'. Ce dernier dispose d'une force de frappe incommensurable.

Les projectiles de ce bazooka font un véritable carnage.

---

## Combo

→→WX

- →→W : (avant)
- ↑WX : (nouveau) Tu utilises le canon à main pour effectuer un tir en diagonale vers le haut.

↑XXW

- ↑X : (avant)
- ↑XX : (nouveau) Tu utilises le canon à main pour effectuer un tir en diagonale vers le bas.
- ↑XXW : (nouveau) Tu te précipites vers l'endroit où tu as tiré avec ton canon à main.

## Nouvelle compétence

### Compétence passive : concentration

#### Descriptif compétence

En mode double frappe, tu renforces tes capacités quand tu utilises des armes lourdes. Cela te permet d'utiliser le mode double frappe encore plus longt emps lorsque tu fais appel à une compétence d'arme lourde. Coup critique et ravage augmentent.

- Utilisation des compétences : barbecue, mitrailleuse Gatling M-137, lance-flammes M-3, coup incendiaire, lance-grenades FM-31, arme laser, bombe à photons, opération destruction, lanceur SW FM-92 Mk2, booster pampero, extrusion X-1, grenade incendiaire

## Nouvelle compétence

# Compétence passive : spécialité artillerie lourde

### Descriptif compétence

Ton entraînement avec les armes lourdes te permet d'effectuer des attaques encore plus efficaces.

- Compétences laser : canon à strates, arme laser, opération destruction, X-1 extrusion, grenade incendiaire
- Compétences de grenades : lance-grenades FM-31, bombe à photons, lanceur SW FM-92 Mk2, booster pampero, grêle de photons, coup ciblé

## Nouvelle compétence

# Hyper compétence : briseur supersonique

### Descriptif compétence

- Un gigantesque projectile transperce tes adversaires à la vitesse de la lumière.
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Tu dépenses 1x essence d'Eldrit au moment d'utiliser l'hyper compétence (l'utilisation de l'essence d'Eldrit est indispensable)
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu)

## Compétence modifiée

### Spécial actif : lanceur SW FM-92 Mk2 (100)

#### Descriptif compétence

Tu tires une lance en l'air qui se décompose en plusieurs bombes, et fait exploser le sol sur une vaste étendue. Cette zone subit un froid intense.

Les adversaires qui se trouvent à l'intérieur de cette zone de froid voient leur vitesse de déplacement, leur vitesse de saut et leur défense diminuer.

Double frappe

- Avec la double frappe, les dégâts de la compétence augmentent



## Compétence modifiée

### Spécial actif : arme laser (200)

#### Descriptif compétence

Tu tires un laser devant toi. Le laser provoque peu de dégâts,

mais sa grande portée te permet d'infliger des dégâts en ligne droite à de nombreux adversaires devant toi.

Si tu appuies sur la touche d'activation pendant le tir du laser, tu peux charger tes attaques avec une énergie supplémentaire.

En rechargeant le 1er niveau, tu augmentes la force d'attaque et la portée.

En rechargeant le 2e niveau, la force d'attaque augmente encore, mais pas la portée.

Double frappe

- Avec la double frappe, les dégâts de la compétence augmentent

**Compétence modifiée**

## Spécial actif : bombe à photons (300)

**Descriptif compétence**

Tu fais tomber une bombe à photons sur chaque cible (jusqu'à 3), ce qui inflige également de gros dégâts aux adversaires à portée.

Double frappe

- Avec la double frappe, les dégâts de la compétence augmentent

## Réglages

### Âge

– 21 ans (en apparence)

### Contenu

– **'Celui qui défie la providence de ce monde périra de ma main.'**

Ce juge, digne représentant de la volonté d'Ishmaël, est devenu un dieu inférieur.

Les membres de cette classe se sont eux-même hissés au rang de dieux grâce à leurs capacités de projection perfectionnées. Ils abattent leurs ennemis de leurs propres mains.

Ain retrouve quelques fragments de l'Eldrit restauré à Élyanod. Pour éviter un nouvel incident comme par le passé, il décide de renforcer sa protection autour de l'Eldrit.

'Je jugerai tous ceux qui s'opposent à la déesse.'

Grâce à ses capacités de projection qu'il a su renforcer au fil de ses aventures passées et avec l'aide de l'énergie de l'Eldrit, Ain se transforme en juge et se hisse au rang de dieu inférieur.

## Combo

→→WX

- →→W : (avant)
- →→WX : (nouveau) La dernière touche ne projette pas l'adversaire en l'air.

→↑XWWW maintenir enfoncé (→↑XXWWW maintenir enfoncé/→↑XXXWWW maintenir enfoncé )

- →↑XWW : (avant)
- →↑XWW (maintenir enfoncé) : (nouveau) Tout en bénéficiant de la protection K.O., tu effectues plusieurs attaques rapides à l'aide d'une épée courte.

## Nouvelle compétence

### Compétence passive : divinité

#### Descriptif compétence

L'effet de cumul est renforcé en cas de projection. En activant [puissance : mode création], tu bénéficies d'une attaque supplémentaire après une touche réussie.

#### Cumuls de projection renforcés

- Il existe une certaine probabilité pour que le bonus du cumul de projection augmente de 2 niveaux
- Chaque fois que le niveau du cumul de projection augmente de 10, toutes les résistances ainsi que la régénération de PM naturelle augmentent également

#### Capacité du dieu créateur

- En cas d'attaque supplémentaire suite au mode création des touches combos et des touches actives, tu as une certaine probabilité soit de générer une illusion qui explose, soit d'augmenter le nombre de touches

## Nouvelle compétence

# Compétence passive : juge

### Descriptif compétence

La force d'attaque contre les ennemis qui subissent un malus augmente tandis que tes propres résistances contre les malus augmentent également. Ardère Imago Solum est renforcé.

### Moment de la sentence

- En cas d'attaque contre des adversaires sous l'influence de 'champ rotatif : gel' ou d'entrave divine', la défense est en partie ignorée quand tu utilises des compétences de projection

### Capacité du juge

- L'état 'puissance des dieux' réduit la durée des malus
- En atteignant le niveau 3 de 'puissance des dieux', il existe une certaine probabilité pour qu'un malus soit annulé

### Renforcement d'Ardère Imago Solum

- En cas de touche à l'intérieur de la zone, la valeur de K.O. est réduite

## Nouvelle compétence

# Hyper compétence : Quintus gladius florensis

### Descriptif compétence

- Tu invoques la 5e épée la plus étincelante pour terrasser l'ennemi.
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Tu dépenses 1x essence d'Eldrit au moment d'utiliser l'hyper compétence (l'utilisation de l'essence d'Eldrit est indispensable)
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu)

## Compétence modifiée

### Spécial actif : Secundus Sectio (150)

#### Descriptif compétence

Tu projettes une lame vers l'avant puis tu te concentres pour frapper l'ennemi. Tu bénéficies de la protection K.O. pendant que tu te concentres. Tu invoques des couteaux de lancer grâce à la puissance du créateur.

#### Compétence d'émission

- Tu bénéficies du pouvoir divin pour projeter des armes

#### Secundus Sectio

- Tu infliges une frappe supplémentaire en fonction du niveau de recharge
- Niveau 1 [frappe], niveau 2 [frappe en cloche], niveau 3 [coup voltigeant]
- À chaque recharge, tu invoques 2x [épée du créateur] (6 épées max.)
- En cas de frappe réussie, l'[épée du créateur] cible tes adversaires avant de les transpercer sans immobilisation

Coût en PM par charge : 30



## Compétence modifiée

### Spécial actif : Fragarach (200)

#### Descriptif compétence

Tu condenses la magie des dieux pour créer la sphère lumineuse [Fragarach] avant de la projeter vers l'ennemi.

Compétence d'émission

- Tu bénéficies du pouvoir divin pour projeter des armes

Fragarach

- Si tu recharges pendant plus de 1 seconde, les dégâts et la taille du projectile augmentent de 50 %

## Compétence modifiée

### Spécial actif : Creber Firmus Deus Arma (300)

#### Descriptif compétence

Tu invoques d'innombrables cercles magiques qui projettent des armes dans toute la zone. Les armes tombées au sol explosent au bout d'un certain temps et infligent des dégâts supplémentaires.

#### Compétence d'émission

Tu bénéficies du pouvoir divin pour projeter des armes.

#### Pouvoir céleste

- Toutes les touches ignorent l'[état de la défense]
- Il y a une certaine probabilité pour que ta touche se transforme en [coup critique]