

[3. zmiana klasy]

1. ścieżka zmiany klasy

Krótki opis**Postacie**

- Ustawienia w zależności od postaci
- Zmiana, ew. dodawanie nowych kombosów w zależności od postaci (2 rodzaje)
- Dodawanie nowych umiejętności pasywnych (2 rodzaje)
- Dodawanie nowych hiperumiejętności (1 rodzaj)
- Dodawanie nowych umiejętności zamiany (3 rodzaje)

Ustawienia

Wiek

– 18 lat

Motto

– "Prowadzi mnie tylko moja wola."

Rycerz z Elios, który wyszedł z cienia własnej siostry i który, pod presją wysokich oczekiwań, wkracza na własną ścieżkę.

Klasę tę wyróżnia nieustająca wola walki, zahartowana licznymi rozczarowaniami.

Aby pójść w ślady siostry, także Elsword został królewskim rycerzem, a później Arcyrycerzem.

Jednak gdy po długim czasie ponownie spotyka się z siostrą, jest onieśmielony jej zatrwającą potęgą.

Pod koniec przygody Elsword postanawia poświęcić się dla innych, ale jego towarzysze robią wszystko, aby sprowadzić go z powrotem.

Elsword pojmuję, że w ten sposób towarzysze okazują mu szacunek, i zaczyna wierzyć w siebie.

Przestaje być tylko cieniem naśladowującym siostrę i wychodzi naprzód, dla dobra własnej przyszłości i jego kompanów.

'Nigdy nie damy się pokonać, zawsze wstaniemy z kolan!'

Spod jego ręki wychodzi nowa historia tego świata.

Kombo**→→↑ZX**

- →→↑Z : (dotychczas) skok ze sprintu i cios mieczem do przodu.
- →→↑ZX : (nowe) Atak w przód, ukośnie w dół, potem cios mieczem do przodu.

→→↑XZZ

- →→↑X : (dotychczas) skok ze sprintu i cios mieczem do przodu.
- →→↑XZ : (nowe) Zmiana kierunku do tyłu, ukośnie w dół, cios mieczem i zeskok na ziemię.
- →→↑XZZ : (nowe) Po zeskoku boczny cios mieczem do przodu.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Wola

Opis umiejętności

Wytrwałość i wytrzymałość prowadzi do zwycięstwa.

Trafienia lub odniesione obrażenia aktywują buff (Wola), który zwiększa siłę ataku.

Im więcej utraconych PŻ, tym silniejsza obrona, a ataki typu kombo z określonym prawdopodobieństwem osłabiają obronę wroga.

Gdy w pobliżu znajduje się więcej niż 2 przeciwników, aktywuje się buff (Rycerski Honor), który zwiększa ciosy kryt. i spustoszenie.

Wytrwałość i wytrzymałość prowadzi do zwycięstwa.

Trafienia lub odniesione obrażenia aktywują buff (Wola), który zwiększa siłę ataku.

Im więcej utraconych PŻ, tym silniejsza obrona, a ataki typu kombo z określonym prawdopodobieństwem osłabiają obronę wroga. Gdy w pobliżu znajduje się więcej niż 2 przeciwników, aktywuje się buff (Rycerski Honor), który zwiększa ciosy kryt. i spustoszenie.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Gotowość do walki

Opis umiejętności

Czy wędrujesz, czy odpoczywasz, zawsze masz przy sobie odpowiednie wyposażenie i pozostajesz w gotowości do walki.

Gdy stoisz nieruchomo dłużej niż 1 sek., aktywuje się buff (Gotowość do walki). Gdy się poruszysz, buff przestaje działać.

Buff (gotowość do walki) zawsze odnawia PŻ i PM po upływie określonego czasu i skraca czas regeneracji 1 umiejętności wprowadzonej do slotu umiejętności. (Wykluczone hiperumiejętność i Niebiańska Miłość)

Jeśli buff (Gotowość do walki) był aktywny dłużej niż 5 sek. i wkroczysz potem do walki, pierwsze trafienie spowoduje jeszcze większe obrażenia, a użycie pierwszej umiejętności pochłonie mniej PM.

Nowa umiejętność

Hiperumiejętność: Ostateczny Wyrok

Opis umiejętności

Moc Eldrytu, która wniknęła w ciebie podczas trudnych doświadczeń, uaktywnia się na polu bitwy, co pozwala ci niszczyć przeciwników skutecznie, lecz z godnością.

Potrzebna Esencja Eldrytu.

- Przy stosowaniu hiperumiejętności zużywana jest 1x Esencja Eldrytu (bez Esencji Eldrytu wykonanie jest niemożliwe).
- Esencję Eldrytu można otrzymać poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na Odłamek Eldrytu (oprócz: nieznany).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Wiatrak (150)

Opis umiejętności

Obracasz się wokół własnej osi tak szybko, że wytwarzasz dookoła siebie tornado przyciągające przeciwników. Przytrzymaj wciśnięty klawisz umiejętności, by zużyć dodatkowe PM i dłużej utrzymać wir. Za pomocą strzałek możesz go przemieszczać. Podczas szarży nie możesz zostać zraniony.

Po upływie określonego czasu zawsze powstaje małe tornado, które podąża za twoim spojrzeniem i zadaje obrażenia wrogom.

Umiejętność Witalności

- Zużywasz **Aurę Witalności** i gromadzisz **Aurę Destrukcyjną**.
- Jako Wojownik Witalności zużywasz mniej PM i regenerujesz ich więcej.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Śpiewające Ostrze (100)

Opis umiejętności

Machasz mieczem jeszcze szybciej, wytwarzając wokół siebie falę uderzeniową. Potem energia zamachu pozostaje na jakiś czas w mieczu, z określonym prawdopodobieństwem ogłuszając trafionych wrogów.

Umiejętność Witalności

- Zużywasz **Aurę Witalności** i gromadzisz **Aurę Destrukcyjną**.
- Jako Wojownik Witalności zużywasz mniej PM i pozyskujesz ich więcej.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Orkan Piaskowy (200)

Opis umiejętności

Wzburzasz swoim mieczem piasek i tworzysz orkan, który przyciąga i atakuje przeciwnika.

Umiejętność destrukcji

- Zużywasz **Aurę Destrakcji** i gromadzisz **Aurę Witalności**.
- Jako Wojownik Destrakcji masz większą siłę ataku.

Ustawienia

Wiek

– 20 lat

Motto

– "Czujcie się zaszczytzeni, że byliście świadkami mojej magii!"

Mędrzyni, która po mistrzowsku opanowała magię żywiołów.

Ten poziom pozwala Aishy używać równocześnie wielu złożonych zaklęć żywiołów.

Gdy Aisha gubi Pierścień Mimira, który wchłaniał jej magiczną moc, dziewczyna ma okazję zastanowić się nad własnym życiem.

'Takie niezdecydowanie do mnie nie pasuje!'

Ponieważ Aisha jest pewna swojej mocy, postanawia wejść na jeszcze wyższy poziom.

Wiedza i magiczna moc, które Aisha przyswoiła dzięki licznym przygodom i doświadczeniom, w zupełności wystarczają do tego, a by równocześnie opanować kilka żywiołów.

Aishy, która w niewymuszony sposób pojęła ekstremalną naturę żywiołów, udaje się zawrzeć swoją wiedzę i umiejętności w idei 'et eru'.

Kombo

Przytrzymaj →→ZZX

- →→ZZ : (dotychczas) Kombo, w którym przeciwnik wyrzucany jest w powietrze za pomocą laski.
- Przytrzymaj →→ZZX : (nowe) Generujesz eksplozję, wyrzucając w powietrze wrogów stojących przed tobą.
 - Przytrzymanie X umożliwia podtrzymanie przez maks. n sek., przy maks. naładowaniu zwiększając się obrażenia i rozmiar pocisku.
 - Po n sek. następuje maksymalne naładowanie i pozostaje utrzymane aż do zwolnienia klawisza i wystrzelenia pocisku.

→→XZ

- →→X : (dotychczas) Podczas obrotu wystrzelujesz ognistą kulę.
- →→XZ : (nowe) Przed tobą wznosi się kamienna kolumna, która przyciąga wrogów.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Podwójne zaklęcie

Opis umiejętności

Ponieważ moc eteru wzmacnia magię żywiołów, teraz możliwe jest zaklęcie podwójne. Naciśnij kilkakrotnie klawisz umiejętności, aby aktywować powiązane umiejętności.

- Powiązane umiejętności, wywołane podwójnym zaklęciem, kosztują tylko 80% PM zwykłych umiejętności.
- Przy pierwszej umiejętności wywołanej podwójnym zaklęciem regeneracja zmniejsza się o 10%.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Siła Mądrości

Opis umiejętności

Zwiększają się obrażenia u przeciwników dotkniętych żywiołami, ponadto wzrasta własna wartość maksymalna PM.

Nowa umiejętność

Hiperumiejętność: Eterowa Immersja

Opis umiejętności

- Zaklęcia żywiołów są przywoływane równocześnie, co powoduje eksplozję części obszaru.
- Potrzebna Esencja Eldrytu.
- - Przy stosowaniu hiperumiejętności zużywana jest 1x Esencja Eldrytu (bez Esencji Eldrytu wykonanie jest niemożliwe).
- - Esencję Eldrytu można otrzymać poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na Odłamek Eldrytu (oprócz: nieznan).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Cyklon (200)

Opis umiejętności

Rozprzestrzeniasz przed sobą ogromne tornado z piorunów.

Tornado tworzy krąg wokół miejsca, w którym powstało, ogłuszając wszystkich wrogów wchodzących z nim w kontakt.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Płomienny Krok (300)

Opis umiejętności

Przez 10 sek. twoje ciało płonie, paląc wszystko w pobliżu.

Przeciwnicy, którzy wejdą w kontakt z [Pierwszym Płomieniem], doświadczą dodatkowych obrażeń i zostaną unieruchomieni.

Dopóki [Buchający Płomień] się utrzymuje, twoja szybkość poruszania jest zmniejszona.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Piorun Łańcuchowy (120)

Opis umiejętności

Generujesz 2 pioruny kuliste, które odbijają się między twoimi wrogami.

(Można wykonać również w skoku.)

Ustawienia

Wiek

– nieznany

Motto

– "Czuję w sobie nową moc!"

Rena staje się elficką wojowniczką, która jednoczy się z wiatrem i zmiata wrogów z powierzchni ziemi.

W tej klasie Rena sama przeistacza się w wiatr, potężnym podmuchem likwidując nieprzyjaciół.

Rena wybrała drogę, która zbliżyła ją do many, a oddaliła od łuku.

Po odnowieniu kontaktu z duchami żywiołów, przerwane przez Eldryt, Rena słyszy wreszcie głosy duchów wiatru, które zawsze były przy niej.

'Przyjmij nas do swego serca. Wtedy staniemy się jednością.'

Taki kontakt z duchami wiatru miał wcześniej tylko jeden elf, który w końcu został Mistrzem Wiatru.

'Nie poddam się teraz!'

Rena, która przyjęła do serca duchy wiatru, stała się zaangażowaną, godną zaufania pomocniczką leczącą rany swoich towarzyszy, a równocześnie potężną elficką wojowniczką, której lękają się wrogowie.

Kombo

→→**ZZX**: ruch do przodu + kombo, dzięki którym obszar za przeciwnikiem zostaje podbity

➤ →→**ZZ** : (dotychczas) Wślizg i atak nożny

➤ →→**ZZX** : (nowe) Przeciwnik przed tobą zostaje przeniknięty, a kopniak z obrotu wytwarza i odpala falę uderzeniową.

→→↑**XZX**: Po ataku łuczniczym i szarży atak do przodu

➤ →→↑**XZ** : (dotychczas) dolny atak łuczniczy + szarża

➤ →→↑**XZX** : (nowe) Kopniak do przodu z równoczesnym wystrzeleniem sprężonego powietrza

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Zjednoczenie z naturą

Opis umiejętności

Jedność z duchami wiatru umożliwia Renie korzystanie z jeszcze potężniejszej energii przyrody.

W dopalaczu mocy aktywuje się buff [Zjednoczenie z naturą], który blokuje zużycie energii przyrody i skutkuje dodatkowymi trafieniami.

[Zjednoczenie z naturą]

- Przy trafieniu przez umiejętność, kombo: brak zużycia energii przyrody (EP).
- Przy użyciu umiejętności z energią przyrody (EP) aktywują się dodatkowe trafienia z podwójnym atakiem

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Zew Wiatru

Opis umiejętności

Rena może wygenerować jeszcze silniejszy wiatr.

Jeśli 3-krotnie użyjesz umiejętności specjalnej, uruchomi się buff [Zew Wiatru], który wzmacnia umiejętności wykorzystujące wiatr.

Umiejętności wykorzystujące wiatr: Doskonała Wichura, Tornado Strzał, Sierpowy Kopniak, Wirująca Kosa, Kopniak z Obrotu, Demoniczna Burza.

Nowa umiejętność

Hiperumiejętność: Cios Tajfunu

Opis umiejętności

- Zrywa się silny wiatr, który przyciąga do ciebie przeciwników i wyrzuca ich w powietrze.
- Przyciągniętych wrogów częstujesz kilkoma kopniakami, aby za chwilę potraktować ich Tornadem i Kopniakiem Meteoru.
- Potrzebna Esencja Eldrytu.
- - Przy stosowaniu hiperumiejętności zużywana jest 1x Esencja Eldrytu (bez Esencji Eldrytu wykonanie jest niemożliwe).
- - Esencję Eldrytu można otrzymać poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na Odłamek Eldrytu (oprócz: nieznany).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Sierpowy Kopniak (180)

Opis umiejętności

Szybkim kopniakiem odpalasz kosę.

Ładujesz naciskając klawisz umiejętności, a przy maksymalnym naładowaniu zasięg zwiększa się o 150%.

Zużywa EP:

: - przy strzale w dziesiątkę maks. 2 pola.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Brutalny Atak (300)

Opis umiejętności

Kopiesz przeciwnika zeskakując na niego z góry.

(Można wykonać tylko w skoku)

Zużywa EP:

: - przy strzale w dziesiątkę maks. 3 pola.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Mocny Upadek (200)

Opis umiejętności

Spadasz z wysokości z dużą prędkością i zadajesz wielokrotne obrażenia wrogom w pobliżu.

(Można wykonać tylko w skoku)

Zużywa EP:

: - przy strzale w dziesiątkę maks. 2 pola.

Ustawienia

Wiek

– 29 lat

Motto

– "Chcę tylko zobaczyć, co czeka mnie na końcu drogi..."

Mistrz miecza, który z szybkością błyskawicy przecina nawet czas.

Furiat Miecza to przedstawiciel klasy, która zrezygnowała z ciała Nazoida i w ludzkiej postaci wspięła się na wyżyny sztuk walki mieczem.

Drogę Ravena ku mistrzostwu we władaniu mieczem ukształtowało pragnienie zadośćuczynienia.

Wprawdzie dotarł do granic możliwości w szermierce, jednak uczucia związane z czasami, gdy był w pełni człowiekiem, nie chcą go opuścić.

Gdybym był w pełni człowiekiem... czy zdołałbym przekroczyć te granice?

Nie będę się dalej wahać.

Aby osiągnąć całkowite mistrzostwo w walce mieczem, Raven dokonuje takiej rekonstrukcji swojej nazo-łapy, że jest niemal identyczna z ludzką dłonią.

Nie ma już wahania. Tylko pewny marsz własną drogą.

Kombo**→→ZZZ**

- →→Z : (dotychczas) Wślizg z kopniakiem
- →→ZZ : (nowe) Chwytasz miecz obiema rękami i zadajesz cios w przód
- →→ZZZ : (nowe) Nazo-łapą chwytasz miecz i wyprowadzasz cios do góry

→→↑ZX

- →→↑Z : (dotychczas) na dół i atak łuczniczy + szarża
- →→↑ZX : Szybko szturmujesz naprzód na krótkim odcinku i wyrzucasz energię miecza

Nowa umiejętność**Umiejętność pasywna: Zastraszenie****Opis umiejętności**

Atak nazo-łapą staje się jeszcze bardziej wyszukany, dzięki czemu z dużym prawdopodobieństwem następuje także podwójny atak. W przypadku spiętrzenia Cała Naprzód - Ogranicznika i Krwawego Triumfu aktywuje się dodatkowy buff, a przy użyciu umiejętności specjalnej istnieje określone prawdopodobieństwo maksymalnej siły ataku.

Wzmocnienie ataku kombo

- Kombo aktywujące podwójny atak: $\rightarrow\rightarrow Z[Z][Z]$, $\rightarrow\rightarrow \uparrow Z[X]$

Zastraszenie

- W przypadku równoczesnej aktywności buffów Cała Naprzód - Ogranicznik i Krwawy Triumf, aktywuje się także buff [Zastraszenie].
- Gdy [Zastraszenie] jest aktywne, zwiększają się obrażenia kryt.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Mknące Ostrze

Opis umiejętności

Dzięki jeszcze lepszym umiejętnościom bitewnym część umiejętności ulega dalszemu umocnieniu.

Nowa umiejętność

Hiperumiejętność: Ostateczne Ostrze!

Opis umiejętności

- Dzięki nazo-łapie możliwe jest zastosowanie niezwykle szybkiej techniki szermierczej, która okrywa pobliski teren energią miecza.
- Potrzebna Esencja Eldrytu.
- - Przy stosowaniu hiperumiejętności zużywana jest 1x Esencja Eldrytu (bez Esencji Eldrytu wykonanie jest niemożliwe).
- - Esencję Eldrytu można otrzymać poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na Odłamek Eldrytu (oprócz: nieznany).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Ostrze Berserka (100)

Opis umiejętności

Zadajesz szczególnie potężny cios. Im większa odległość między punktem wyprowadzenia a punktem lądowania, tym większe obrażenia, aż do 1,5-krotności (Można wykonać tylko w skoku)

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Świszczące Cięcie (300)

Opis umiejętności

Błyskawicznym susem przebijasz się naprzód, tnąc wroga mieczem na wszystkie strony.

Hiperatak

- Przy więcej niż 3 trafionych przeciwnikach obrażenia podwajają się.
- Przy więcej niż 5 trafionych przeciwnikach obrażenia potrajają się.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Fala Uderzeniowa - Klinga (200)

Opis umiejętności

Wykonujesz niezwykle szybki zamach ostrzem, wyrzucając w przód energię miecza. Energia miecza przenika wroga. (Można wykonać również w skoku.)

Ustawienia

Wiek

– nieznany

Motto

– "Pokażę wam nieskończone możliwości nazoidów."

Czarna Królowa Zniszczenia, która pokonała granice nazoidów.

Nazo-Ultima to klasa dysponująca niezwykle potężną, niszczycielską siłą nazo-włóczni i ruchliwością modułów w kształcie skrzydeł, która unicestwia wrogów bez litości.

Eve pragnęła siły, aby odbudować królestwo Nazoidów.

Zahartowana niezliczonymi przeciwnościami losu, wprawdzie zdobyła niszczycielską moc, ale nie było to nic innego jak odblokowanie kodu, jaki dawno temu w niej zaprogramowano.

Eve doszła do wniosku, że potrzebuje czegoś więcej, aby zrealizować swoją wizję przyszłości.

'Pokonam swoje ograniczenia tu i teraz, i pokażę wam wszystkim!'

Moc Eldrytu, skumulowana w rdzeniu Eve, reaguje na jej wolę i generuje nowy kod.

Żaden nazo-wojownik nie wspiął się wcześniej na taki poziom.

Eve, która każe się teraz tytułować 'Nazo-Ultima', stała się prawdziwą królową destrukcji.

Kombo**ZXX**

- **Z** : (dotychczas)
- **ZX** : (nowe) Przeciwnik jest atakowany nową włócznieą.
- **ZXX** : (nowe) We włóczni umieszczana jest plazma, która prowadzi do eksplozji.

→→ZZXXX

- **→→ZZ** : (dotychczas)
- **→→ZZX** : (nowe) Przeciwnik jest atakowany nową włócznieą.
- **→→ZZXX** : (nowe) Dobytwasz włóczni, przyciągając wrogów.
- **→→YYXXX** : (nowe) Przeciwnik jest ostro atakowany włócznieą.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Wzmocnienie Nazo-Broni

Opis umiejętności

Nazo-włócznia zostaje wzmocniona.

Przy użyciu nazo-włóczni aktywuje się buff [Wzmocniona Nazo-Włócznia].

Umiejętności nazo-włóczni: Kolec Iluzji, Atak Sferowy - Wyrok, Przeszywająca Włócznia, Podstępne Ciernie, Grzeszne Nożyce, Ekstremalne Ostrze.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Skrzydło Królowej

Opis umiejętności

Użycie umiejętności specjalnej z określonym prawdopodobieństwem powoduje aktywację [Skrzydła Królowej].

Nowa umiejętność

Hiperumiejętność: Włócznia Odyna

Opis umiejętności

- Zostaje przywołana ogromna nazo-włócznia, która atakuje wrogów.
- Potrzebna Esencja Eldrytu.
- - Przy stosowaniu hiperumiejętności zużywana jest 1x Esencja Eldrytu (bez Esencji Eldrytu wykonanie jest niemożliwe).
- - Esencję Eldrytu można otrzymać poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na Odłamek Eldrytu (oprócz: nieznan).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Tron Królowej (200)

Opis umiejętności

Uwalniane są limitowane kody zwiększające własną moc.

- ZZZ ↓ Z, ZZZ ↓ ZZ: paraliżuje przeciwnika i zmniejsza wartość K.O. Następuje przemiana we Włóczęgę Nazo-Ultima.
- Aktywacja za pomocą rdzenia 3. stopnia niezależnie od poziomu dopalacza mocy
- Zwiększenie liczby manewrów lewitacji

Umiejętność aktywacyjna rdzenia:

- Po udanym ataku w trybie dopalacza mocy aktywowany zostaje atak rdzenia (tylko po przyzwaniu).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Żelazny Odprysk (200)

Opis umiejętności

Wystrzeliwujesz ostre odłamki metalu we wszystkich kierunkach. (Można wykonać również w skoku.)

Niektóre z odłamków podążają za przeciwnikiem.

Umiejętność aktywacyjna rdzenia:

- Po udanym ataku w trybie dopalacza mocy aktywowany zostaje atak rdzenia (tylko po przyzwaniu).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność aktywna: Przeszywająca Włócznia (30)

Opis umiejętności

Zrzucasz nazo-włócznię. (Można wykonać tylko w skoku)

Umiejętność aktywacyjna rdzenia:

- Po udanym ataku w trybie dopalacza mocy aktywowany zostaje atak rdzenia (tylko po przyzwaniu).

Ustawienia

Wiek

– 18 lat

Motto

– **"Moje przekonanie nie jest niczym sługą. Obronię wszystkich!"**

Obrońca na polu bitwy, który rzuca się do boju niczym kometa i niszczy przeciwników.

Przedstawiciel klasy, która chroni towarzyszy silną wolą.

Doświadczenia, jakie Chung zebrał wśród Poszukiwaczy Eldrytu, a także ciągłe pragnienie, aby chronić wszystkich, aktywowały kamień obrony, który daje Chungowi nową moc.

'Mimo wszystkich przeciwieństw kroczyłeś pewnie swoją ścieżką. Uda ci się wejść na jeszcze wyższy poziom. To moja, a tym samym także twoja prawdziwa moc. Książę Seyc'rr.'

'Czuję to... To moja siła!'

Uzbrojony w niezłomność i siłę Chung z jeszcze większą determinacją wkracza na bitewne pola.

Kombo**ZZZZ**

- **ZZ** : (dotychczas)
- **ZZZ** : (po zmianie) Uderzasz działem o ziemię.
- **ZZZ** : (po zmianie) Podnosisz działło, aby uderzyć w przeciwnika.

→→XX

- **→→X** : (dotychczas)
- **→→XX** : (nowe) Skok w tył (stan postawy obronnej)

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Świątynny Żółw

Opis umiejętności

Dzięki wzmocnieniu całościowego uzbrojenia Książęcej Łuski zostają ulepszone umiejętności fizyczne, przez co wzrasta szybkość wykonania niektórych umiejętności.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Herschel-Rigollet

Opis umiejętności

Dopalacz mocy zwiększa atak, maksymalne PŻ i maksymalne PM.

Nowa umiejętność

Hiperumiejętność: Tiamat

Opis umiejętności

- Wyskakujesz wysoko do góry i spadasz na ziemię niczym kometa.
- Potrzebna Esencja Eldrytu.
- - Przy stosowaniu hiperumiejętności zużywana jest 1x Esencja Eldrytu (bez Esencji Eldrytu wykonanie jest niemożliwe).
- - Esencję Eldrytu można otrzymać poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na Odłamek Eldrytu (oprócz: nieznan).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność aktywna: Atak z Wysoku (30)

Opis umiejętności

Wystrzeliwujesz raketę pod siebie i za pomocą odrzutu wykonujesz potężny skok do przodu. (Podczas wykonywania posiadasz ochronę przed K.O.)

- Gdy po pierwszym wykonaniu ponownie wciśniesz klawisz umiejętności, w ciągu 7 sek. możliwe będzie przejście między umiejętnościami (do maks. 5 razy).

- Za [Atak z Wysoku] zostanie zabrane tylko 70% PM.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Niszczyciel Lądu - Trzęsienie Ziemi (200)

Opis umiejętności

Uderzasz działem o ziemię i wysadzasz kule armatnie.

W miejscu uderzenia następuje seria eksplozji.

Za każdy następujący po tym atak typu kombo, w trakcie którego machasz działem lub wbijasz je w ziemię, dostajesz dodatkowy atak. Dodatkowe ataki ig norują obronę i ochronę przeciwnika.

Zużycie kul armatnich:

- Zużywają się 3 kule armatnie.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Mur Obronny (30)

Opis umiejętności

Aktywujesz moc kamienia obrony, spychając pobliskich przeciwników i wytwarzając wokół tarczę ochronną. Otrzymywane obrażenia redukują PŻ tarczy. (W PvP tarcza ma tylko 1/3 PŻ.) Gdy wszystkie PŻ tarczy zostaną zużyte, tarcza eksploduje.

Ustawienia

Wiek

– 22 lata

Motto

– **"Ta moc jest po to, aby wytepić wszelkie plugastwo! Oczyszczę świat swoją włócznieą!"**

Sprawiedliwa w białej szacie, która osiągnęła poziom Bogini Wojny.

To klasa, która uczciwością i dobrą wolą doskonaliła tajną technikę walki włócznieą.

Ara, która podczas wielu podróży spotkała na swojej drodze wielu złych ludzi, stała się wojowniczką, która dzięki rozsądkowi i przenikliwości potrafi przejrzeć nieczne zamiary szubrawców.

Z zewnątrz nadal wygląda na delikatną i dobroduszną, ale każdy zadany przez nią cios włócznieą wstrząsa niebem i ziemią.

'To cała moja siła!'

Wzrok Ary przejrzy każdego, a jej pełne gracji ruchy w walce włócznieą nie dają przeciwnikom żadnych szans.

Kombo**→→XZ**

- **→→X** : (dotychczas)
- **→→XZ**: (nowe) Ruszasz do przodu, wyciągasz włócznię i atakujesz wroga.

↑ XX

- **↑ X** : (dotychczas)
- **↑ XX** : (nowe) Lądujesz na ziemi i mocno machasz włócznią w przód.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Czas Oświecenia

Opis umiejętności

Głębsze zrozumienie techniki prowadzi do wzmocnienia umiejętności.

Siła ataku technik Tygrysa i Smoka wzrasta, a gdy przy całkowicie naładowanej Energii Ducha wykonasz 4. krok danej techniki, aktywuje się tajna technika. (Regeneracja 20 sek.)

Użycie tajnej umiejętności zwiększa siłę ataku, a gdy zastosujesz umiejętność bazującą na Energii Ducha bez regeneracji Energii Ducha (z wyjątkiem umiejętności wykorzystujących tajną technikę), skróci się czas regeneracji umiejętności wykorzystujących tajne techniki, Tygrysa i Smoka.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Przepływ energii

Opis umiejętności

Dzięki głębszemu zrozumieniu przepływu energii ciało staje się lżejsze, co sprawia, że z pewnym prawdopodobieństwem otrzymasz jeszcze więcej Energii Ducha.

Za każdym razem, gdy otrzymujesz Energię Ducha, aktywuje się buff [Przepływ Energii], aby twój atak zużywający Energię Ducha był jeszcze potężniejszy.

Nowa umiejętność

Hiperumiejętność: Smoczy Gniew

Opis umiejętności

- W tej technice ruchy włócznią są tak specyficznie skoordynowane, że nieprzyjaciel ma wrażenie, że widzi smoka. Z grotu włóczni wylatuje smok, który likwiduje przeciwnika stojącego przed tobą.
- Potrzebna Esencja Eldrytu.
- - Przy stosowaniu hiperumiejętności zużywana jest 1x Esencja Eldrytu (bez Esencji Eldrytu wykonanie jest niemożliwe).
- - Esencję Eldrytu można otrzymać poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na Odłamek Eldrytu (oprócz: nieznany).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność aktywna: Rwąca Woda (10)

Opis umiejętności

Przez określony czas machasz włócznią odpierając ataki wroga, w międzyczasie próbując przejść do kontrataku.

W czasie kontry możesz się poruszać, odpierać zwykłe ataki w zwarcu i magiczne pociski.

Jeśli kontrowanie jest niemożliwe, robisz zamiast tego unik do tyłu.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Smoczy Ząb, krok 4: Cios Blasku Księżyca (200)

Opis umiejętności

Machasz włócznią zataczając wielkie koło i zadajesz cios wszystkim przeciwnikom w pobliżu, a następnie strzelasz do przodu.

Przytrzymaj klawisz umiejętności dłużej niż 2 sek., aby zgromadzić moc potrzebną do ciosu pełni księżyca.

Generuje Energię Ducha:

- 1 kula

Tajemna technika smoczego zęba - Wysadzenie w powietrze

- Zastosujesz tę technikę, gdy aktywujesz kolejno po sobie "Smoczy Ząb krok 1, krok 2, krok 3, krok 4".

Smoczy ząb, krok 1: kombo sprint + [X] lub XX ↓ X[X].

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Smok Przywoływania Duchów (-10)

Opis umiejętności

Napełniasz swą włócznie Aurą Smoka i wypuszczasz ją do przodu.

Aura Smoka przez jakiś czas unosi się w powietrzu, zadając obrażenia przeciwnikom, którzy się zbliżą. W kierunku przeciwników trafionych atakiem typu k ombo, z określonym prawdopodobieństwem zostanie wystrzelona energia.

Zużywa Energię Ducha:

- 10 kul

Ustawienia

Wiek

– 21 lat

Motto

"Jeśli mogę obronić swoim mieczem szczęście jakiegoś człowieka, to biorę wszystko na siebie!"

Przywódczyni Rycerzy z Belder, która z charyzmą i siłą dowodzi oddziałami.

Przedstawicielka klasy, która panuje nad polem bitwy, prezentując najdoskonalsze techniki szermiercze oraz charyzmę, która umacnia morale jej żołnierzy.

Elesis, Królewski Miecz, stała się symbolem rycerstwa. Jako bohaterka ludu stanowi przykład dla wszystkich rycerzy, jednak im więcej są wobec niej oczekiwania, tym bardziej ciąży jej miecz.

'Dla mnie to pestka!'

Jednak dla Elesis był to miecz, który dopiero wtedy stał się kompletny, gdy uwierzyli w nią ludzie. To źródło jej mocy.

Dla Elesis, przywódczyni Czerwonych Rycerzy i symbolu zwycięstwa, która z niezłomnością niszczy wrogów, nie istnieje porażka.

Kombo**→→XZ**

- **→→X** : (dotychczas)
- **→→XZ**: (nowe) Ruszasz do przodu, wyciągasz włócznię i atakujesz wroga.

↑ XX

- **↑ X** : (dotychczas)
- **↑ XX** : (nowe) Lądujesz na ziemi i mocno machasz włócznią w przód.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Królewski Miecz

Przy zastosowaniu techniki szermierczej zwiększa się siła ataku, a przy spełnionych warunkach zostaje przywołany Święty Obronny Miecz Królewski, który pomaga w walce.

Królewska Sztuka Władania Mieczem

- Przy skutecznym trafieniu z umiejętności aktywuje się buff [Królewska Sztuka Władania Mieczem].

Miecz Obronny

- Przy 10. zastosowaniu umiejętności specjalnej automatycznie pojawia się Święty Miecz Obronny (regeneracja 60 sek.).

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Spokój i Cisza

Opis umiejętności

Jeśli w wyniku samych kombosów osiągniesz odpowiednią liczbę kombosów, zmniejszy się koszt PM losowej umiejętności specjalnej zapisanej w twoim słocie umiejętności.

Ciche Serce

- Jeśli osiągniesz 15 kombosów, zostanie losowo wybrana jedna umiejętność specjalna zapisana w twoim słocie umiejętności, a koszt PM zmniejszy się.
- Dopóki nie użyjesz umiejętności, przy której koszt PM się zmniejszy, liczba kombo nie będzie liczona.
- Jeśli zastosujesz umiejętność w trakcie kombo, liczba kombo zresetuje się.

Nowa umiejętność

Hiperumiejętność: Wola Rycerza

Opis umiejętności

- Pragnienie obrony królestwa uosabia ogromny miecz, który unicestwia przeciwników w twoim zasięgu.
- Potrzebna Esencja Eldrytu.
- - Przy stosowaniu hiperumiejętności zużywana jest 1x Esencja Eldrytu (bez Esencji Eldrytu wykonanie jest niemożliwe).
- - Esencję Eldrytu można otrzymać poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na Odłamek Eldrytu (oprócz: nieznan).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Zagłada (200)

Opis umiejętności

Wystrzelisz mieczem do przodu falę energetyczną. Trzymaj wciśnięty klawisz umiejętności, by opóźnić odpalenie i przy pomocy strzałek ustaw kąt odpalenia. W ten sposób zwiększysz obrażenia o nawet 50%.

(Można wykonać również w skoku.)

Umiejętność Wichury

- Zużywasz Aurę Wichury i ładujesz Aurę Zniszczenia.
- Jako Wojowniczkę Wichury masz mniejsze zużycie PM i krótsze czasy regeneracji.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Miecz Sędziowski (300)

Opis umiejętności

Uderzasz w ziemię mieczem naładowanym potężną energią i siejesz ogromne zniszczenie.

Umiejętność Zniszczenia

Zużywasz Aurę Zniszczenia i ładujesz Aurę Wichury.

- Jako Wojowniczką Zniszczenia masz 100% szansy na cios kryt. i ignorujesz postawy obronne (tarczę/K.O.).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Giga Szok (300)

Opis umiejętności

Dzięki energii miecza wyprowadzasz potężny cios, następnie miecz obraca się, powodując obrażenia.

Umiejętność Zniszczenia

Zużywasz Aurę Zniszczenia i ładujesz Aurę Wichury.

- Jako Wojowniczką Zniszczenia masz 100% szansy na cios kryt. i ignorujesz postawy obronne (tarczę/K.O.).

Ustawienia

Wiek

– 21 lat

Motto

– "Zaatakuj mnie, jeśli masz odwagę. Zetrę cię na proch. Hahahaha!"

Czysta inkarnacja zniszczenia, stojąca ponad prawami natury.

Klasa, która przez połączenie z nazo–zbroją przekroczyła granice człowieczeństwa.

Z obsesji na punkcie mocy absolutnej rodzi się pragnienie bycia niepokonanym, co ostatecznie prowadzi do powstania mocy wykraczającej poza prawa natury.

'Obezwładniająca moc... doprowadzi wyłącznie do destrukcji!'

Siła oparta na narzędziach i zasobach ma swoje ograniczenia.

Add kontynuował badania, aby zlikwidować wszystkie słabe punkty i doprowadzić do fuzji z nazo–zbroją.

Kombo**ZXX**

- Z : (dotychczas)
- ZX : (nowe) Wystawiasz pięści do przodu i atakujesz przeciwnika.
- ZXX : (nowe) Zadajesz obrażenia kopniakami (możliwe połączenie z kombosami nazo-zbroi)

→→↑ZXX (lub →→↑ZZXX)

- →→↑ZX : (dotychczas)
- →→↑ZXX : (nowe) Z przodu, w wyniku eksplozji ciała energii, powodowane są obrażenia (możliwe połączenie z kombosami nazo-zbroi)

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Wrząca Krew

Opis umiejętności

Umiejętności z bezpośrednimi trafieniami są wzmacniane, a gdy zaliczysz trafienie za pomocą takiej umiejętności, w obwodach nazo-zbroi dochodzi do przegrzania, przez co możliwości fizyczne gwałtownie wzrastają na krótki czas.

Przegrzanie

- Wzrastają wszystkie szybkości, a także prawdopodobieństwo aktywacji wszystkich atrybutów
- Gdy włączy się bariera nazo-zbroi, zużycie PDY zostaje wstrzymane.
- Po włączeniu obrażenia kryt. zwiększają się o liczbę pozostałych konwertorów dynama.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Plazmowe Wzmocnienie

Opis umiejętności

Dzięki fuzji z nazo-zbroją możliwe są jeszcze skuteczniejsze techniki bojowe.

Plazmowe Wzmocnienie

- Jeśli nastąpi kombo nazo-zbroi, aktywuje się stan [Plazmowego Wzmocnienia], a twoja siła ataku zwiększy się na określony czas.

Skuteczna Walka

- Przy skutecznych trafieniach poprzez kombosy nazo-zbroi odzyskujesz część zużytych PDY.
- Maksymalna liczba PM wzrasta.

Nowa umiejętność

Hiperumiejętność: Plazmowe Pchnięcie

Opis umiejętności

- Wytwarzasz krąg wysoko skoncentrowanej plazmy i wywołujesz ogromną eksplozję.
- Potrzebna Esencja Eldrytu.
- - Przy stosowaniu hiperumiejętności zużywana jest 1x Esencja Eldrytu (bez Esencji Eldrytu wykonanie jest niemożliwe).
- - Esencję Eldrytu można otrzymać poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na Odłamek Eldrytu (oprócz: nieznan).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Elektro-Wstrząs (150)

Opis umiejętności

Rzucasz w dół 2 energetyczne granaty. Gdy granat dotknie ziemi, rozdziela się na lewo i prawo, po drodze wywołując eksplozje łańcuchowe.
(Można wykonać również w skoku.)

Zużycie PDY:

- Zużywa tylko 20% punktów dynama przy użyciu w trybie dynama.

Zużycie konwerterów dynama:

- Zużywa od 1 do 2 konwerterów dynama.
- Wraz z każdym użytym KD obrażenia wzrastają o 10%.
- Za każde 2 KD regeneruje się 25 PM.

(Możliwość użycia także bez KD.)

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Szok IEM (200)

Opis umiejętności

Wysyłasz impuls elektromagnetyczny. Przeciwnicy w pobliżu doznają obrażeń i powstaje burza wtórna.

Wrogowie, którzy znajdują się na jej obszarze, tracą jednorazowo określoną liczbę PM. Ich umiejętności przechodzą w tryb regeneracji.

(Można wykonać również w skoku.)

Generuje punkty dynama:

- Przy użyciu umiejętności zregeneruje się 40 PDY.
- W trybie dynama PDY nie regenerują się.

Kombo nazo-zbroi:

- W trybie dynama, pod koniec combo, ponownie naciśnij Z lub X, aby przejść do combo nazo-zbroi.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Burza Mentalna (150)

Opis umiejętności

Wytwarzasz wokół siebie huragan plazmowy, który przyciąga przeciwników, po czym eksploduje. W trybie dynamy zwiększa się zasięg ataku.

Zużycie PDY:

- Zużywa tylko 20% punktów dynamy przy użyciu w trybie dynamy.

Zużycie konwertorów dynamy:

- Maks. -3 KD
- Każdy użyty KD zmniejsza odstęp między huraganami.

(Możliwość użycia także bez KD.)

Kombo nazo-zbroi:

- W trybie dynamy, pod koniec umiejętności, ponownie naciśnij Z lub X, aby przejść do kombi nazo-zbroi.

Ustawienia

Opis poszczególnych postaci

– Lu: Timoria / Ciel: Abysser

Wiek

– Lu: nieznany / Ciel: 29 lat

Motto

– "Oto narodziny nowego króla demonów. Chodźmy i pokażmy wszystkim, czym jest prawdziwy terror, Ciel!"

– "A więc to jest doskonała moc demonów... porażka w ogóle nie wchodzi w grę."

Król demonów i terroru, który bezlitośnie eliminuje wrogów.

Przedstawiciel klasy, która niszczy nieprzyjaciół za jednym zamachem, wykorzystując najmocniejsze kombinacje i obezwładniającą siłę.

Na gruncie terroru i działań króla demonów zrodziła się nie tylko siła Lu, ale i moc Ciela jako demona, uśpiona do tej pory.

'Razem możemy być jeszcze potężniejsi!'

Ciel, strudzony walką z coraz trudniejszymi przeciwnikami, postanowił przekonać Lu, aby zrezygnowała z resztek swego człowieczeństwa i przyjęła do serca doskonałą moc demona.

Teraz nie łączy ich już kontrakt. Są równorzędnymi istotami, królową i królem demonów i terroru.

Kombo**→→↑ZZX (Lu)**

- →→↑Z : (dotychczas)
- →→↑ZZ : (nowe) Atakujesz wrogów stojących przed tobą i przebijas ich, aby później ich obserwować.
- →→↑ZZX : (nowe) Przywołujesz Czarcią Łapę i atakujesz nią przeciwnika.

→→↑ZZX (Ciel)

- →→↑ZX : (dotychczas)
- →→↑ZZ : (nowe) Atakujesz wrogów stojących przed tobą i przebijas ich, aby później ich obserwować.
- →→↑ZXX : (nowe) Wyrzucasz sztylety po przekątnej od siebie.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Strwożone myśli

Opis umiejętności

Przy skutecznym ataku Sługi Demonów punkty kombinacji odnawiają się.

Strwożone Myśli: Jeśli otrzymasz Skradający się Strach, nastąpi nałożenie na [Strwożone Myśli]. (Można nakładać maks. 10 razy.)

Przy użyciu umiejętności transcendentnej, obrażenia zwiększają się odpowiednio do nałożeń na Strwożone Myśli.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Spojrzenie Otchłani

Opis umiejętności

Przy skutecznym ataku określonymi umiejętnościami aktywnymi, przeciwnik ujrzy latarnię.

Obrażenia kombo / aktywne przy atakach w plecy zwiększają się, ponadto wzrasta szansa na podwójny atak.

Właściwe umiejętności aktywne: Łańcuchy Strachu, Zbliżający się Strach, Zasadzka.

Nowa umiejętność

Hiperumiejętność: Angramainu

Opis umiejętności

- W ciele Lu budzi się inkarnacja boga demonów, co powoduje spustoszenie części obszaru.
- Potrzebna Esencja Eldrytu.
- - Przy stosowaniu hiperumiejętności zużywana jest 1x Esencja Eldrytu (bez Esencji Eldrytu wykonanie jest niemożliwe).
- - Esencję Eldrytu można otrzymać poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na Odłamek Eldrytu (oprócz: nieznan).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność aktywna: Wiążące Łańcuchy (35)

Opis umiejętności

Wiążesz przeciwników łańcuchami. Związani łańcuchami wrogowie na krótki czas przechodzą w stan Spętania, a jeśli w ciągu 1 sek. ponownie wciśniesz klawisz umiejętności, teleportujesz się do przeciwnika.

Wiążące łańcuchy

- Uniemożliwiają bieg i sprint na $[0,5 + \text{nałożenie Skradającego się Strachu} \times 0,5]$ sek.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Przywołanie Ciemności (200)

Opis umiejętności

Przyzywasz Sługę. Sługa działa samodzielnie i niezależnie od Lu.

Demoniczny Sługa

- Parametry: 1,57-krotność parametrów przyzywającego
- PŻ: 5,22-krotność PŻ przyzywającego, w PvP 57,5% PŻ przyzywającego
- Na Sługę nie mają wpływu stoper czasu, buffy ani debuffy.
- Gdy przyciśniesz ponownie klawisz umiejętności, otrzymasz z powrotem część swoich PM, a przywołanie zostanie cofnięte.
- Czas trwania: 30 sek.

Umiejętność Zamiany (Lu)

- Gdy grasz Cielem, za pomocą tej umiejętności zmieniasz postać na Lu.
- Zamiana generuje 4 punkty kombinacji, gdy cel zostanie trafiony.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Najwyższa Kara (200)

Opis umiejętności

Otwierasz portal do świata demonów i nieprzerwanie przywołujesz horde pomniejszych demonów.

Można wykonać również w skoku.

Umiejętność Zamiany

- Gdy grasz Lu, za pomocą tej umiejętności zmieniasz postać na Ciela.
- Zamiana generuje 4 punkty kombinacji, gdy cel zostanie trafiony.

Ustawienia

Wiek

– 24 lata

Motto

– "Wydaje ci się, że udźwigniesz taki pocisk?"

Mistrzyni w dziedzinie dział ciężkich i pocisków o ekstremalnej sile rażenia.

Przedstawicielka klasy, która potrafi zmieść przeciwników jednym potężnym uderzeniem.

Rose przekonała się, że jej broń strumieniowa nie daje rady na polu walki. Skupiła się więc na zwiększeniu siły rażenia swoich pocisków i skonstruowała nową broń.

'Stawiam wszystko na to jedno uderzenie!'

Moc wybuchowa prochu w połączeniu z siłą przyspieszenia prądu utworzyła działo hybrydowe o nazwie 'Łamacz Ultradźwięku' i nie zwykłej sile przebicia.

Tam, gdzie spadną pociski tego działu, zostają tylko zgliszcza.

Kombo $\rightarrow\rightarrow ZX$

- $\rightarrow\rightarrow Z$: (dotychczas)
- $\rightarrow\rightarrow ZX$: (nowe) Strzelasz z działa ręcznego skośnie do góry.

 $\uparrow XXZ$

- $\uparrow X$: (dotychczas)
- $\rightarrow\rightarrow XX$: (nowe) Strzelasz z działa ręcznego skośnie w dół.
- $\uparrow XXZ$: (nowe) Szturmujesz miejsce, gdzie leciały pociski z działa ręcznego.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Koncentracja

Opis umiejętności

W trybie Overstrike jeszcze bardziej skupiasz się na obsłudze broni ciężkiej. W ten sposób jesteś w stanie jeszcze dłużej utrzymać tryb Overstrike przy zast osowaniu umiejętności wykorzystującej broń ciężką. Ponadto zwiększają się cios kryt. i Spustoszenie.

- Zastosowania umiejętności: Barbecue, Minigun M-137, Miotacz Ognia M3, Uderzenie Pożogi, Granatnik FM-31, Laserowa Broń, Bomba Protonowa, Ope racja: Zagłada, FM-92 Mk2 Lancer SW, Dopalacz Pampero, X-1 Ekstruder, Ognisty Granat.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Specjalizacja w dziedzinie broni ciężkich

Opis umiejętności

Dogłębne zaznajomienie się z działaniem broni ciężkich umożliwia jeszcze skuteczniejsze ataki.

- Umiejętności laserowe: Strato-Działo, Laserowa Broń, Operacja: Zagłada, X-1 Ekstruder, Ognisty Granat.
- Umiejętności związane z granatami: Granatnik FM-31, Bomba Protonowa, FM-92 Mk2 Lancer SW, Dopalacz Pampero, Grad Fotonów, Wycelowane Uderzenie.

Nowa umiejętność

Hiperumiejętność: Łamacz Ultradźwiękowy

Opis umiejętności

- Ogromny pocisk przebija ciała wrogów z prędkością ultradźwiękową.
- Potrzebna Esencja Eldrytu.
- - Przy stosowaniu hiperumiejętności zużywana jest 1x Esencja Eldrytu (bez Esencji Eldrytu wykonanie jest niemożliwe).
- - Esencję Eldrytu można otrzymać poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na Odłamek Eldrytu (oprócz: nieznany).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: FM-92 Mk2 Lancer SW (100)

Opis umiejętności

Wystrzeliwujesz w powietrze lancę, która rozdziela się na kilka bomb, powoduje eksplozję w szerokim promieniu i zmienia ten teren w strefę zimną.

U przeciwników, którzy znajdują się w tej strefie zimna, maleje szybkość poruszania się, szybkość skoku i obrona.

Overstrike

- Overstrike zwiększa obrażenia zadawane przez umiejętność.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Laserowa Broń (200)

Opis umiejętności

Odpalasz laser przed siebie. Wprawdzie wyrządza on niewiele szkód, ale ponieważ ma bardzo duży zasięg, może zadawać obrażenia wielu przeciwnikom znajdującym się na wprost ciebie. Gdy podczas odpalania lasera naciśniesz klawisz aktywacji, możesz doładować swoje ataki dodatkową energią. Przy ładowaniu 1. stopnia zwiększają się siła ataku i zasięg. Przy ładowaniu 2. stopnia nadal zwiększa się siła ataku, ale zasięg maleje.

Overstrike

- Overstrike zwiększa obrażenia zadawane przez umiejętność.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Bomba Protonowa (300)

Opis umiejętności

Spuszczasz na maks. 3 wrogów bombę protonową, która zadaje duże obrażenia także przeciwnikom w pobliżu.

Overstrike

- Overstrike zwiększa obrażenia zadawane przez umiejętność.

Ustawienia

Wiek

– sądząc po wyglądzie, jakieś 21 lat

Motto

"Ta ręka ukarze każdego, kto sprzeciwi się opatrności tego świata."

Sędzia, który wciela w życie wolę Ishmael i który w ten sposób osiągnął status niższego boga.

Klasa ta sama wznosi się na poziomy boskości udoskonalonymi zdolnościami projekcji i własnoręcznie karze wrogów.

W Elyanod Ain znajduje kilka części odtworzonego Eldrytu i aby zapobiec wypadkom, jakie zdarzyły się w przeszłości, postanawia jeszcze sumiennie chronić Eldryt.

'Swoją mocą osądzę wszystkich, którzy sprzeciwiają się bogini.'

Zdolność projekcji, udoskonalona podczas przeżytych przygód i przez energię Eldrytu, uczyniła Aina sędzią wyniesionym do poziomu niższego boga.

Kombo

→→ZX

- →→Z : (dotychczas)
- →→ZX: (nowe) Ostatnie trafienie nie wyrzuca przeciwnika w powietrze.

Przytrzymaj →↑XZZZ (Przytrzymaj →↑XXZZZ / Przytrzymaj →↑XXXZZZ)

- →↑XZZ : (dotychczas)
- Przytrzymaj →↑XZZ : (nowe) Z krótkim mieczem i ochroną przed K.O. szybko i wielokrotnie atakujesz przeciwnika.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Boskość

Opis umiejętności

Przy projekcjach efekt nakładania ulega wzmocnieniu. Przy aktywacji [Moc: Tryb Kreacji] po skutecznych trafieniach następuje dodatkowy atak.

Wzmocnienie nakładania projekcji

- Buff nakładania projekcji wzrasta z określonym prawdopodobieństwem o 2 poziomy.
- Zawsze gdy poziom nakładania projekcji wzrośnie o 10, zwiększają się wszystkie odporności, a także naturalna regeneracja PM.

Maestria Boga Stwórcy

- Przy dodatkowych atakach, wynikających z trybu kreacji przy trafieniach kombo i trafieniach aktywnych, z określonym prawdopodobieństwem powstaje i luzja, która eksploduje, albo zwiększa się liczba trafień.

Nowa umiejętność

Umiejętność pasywna: Sędzia

Opis umiejętności

Zwiększa się siła ataku na przeciwników będących pod wpływem debuffu, a równocześnie zwiększa się własna odporność na debuffy. Ardëre Imago Solum ulega wzmocnieniu.

Czas Sądu

- Przy ataku na wrogów pozostających pod wpływem Terenu Rotacyjnego: Zamrażanie lub Świętych Pęt, przy użyciu umiejętności projekcyjnych częściow o ignorowana jest obrona.

Biegłość Sędziego

- W stanie Moc Bogów skraca się czas trwania debuffów.
- Po osiągnięciu poziomu 3 Mocy Bogów, z określonym prawdopodobieństwem debuff zostanie zniesiony.

Wzmocnienie Ardëre Imago Solum

- Przy trafieniu w obrębie obszaru zmniejsza się wartość K.O.

Nowa umiejętność

Hiperumiejętność: Quintus gladius florensis

Opis umiejętności

- Zostaje przywołany lśniący brylantowo 5. miecz, który ukarze wroga.
- Potrzebna Esencja Eldrytu.
- - Przy stosowaniu hiperumiejętności zużywana jest 1x Esencja Eldrytu (bez Esencji Eldrytu wykonanie jest niemożliwe).
- - Esencję Eldrytu można otrzymać poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na Odłamek Eldrytu (oprócz: nieznan).

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Secundus Sectio (150)

Opis umiejętności

Dokonujesz projekcji ostrza, koncentrujesz się i uderzasz nim w znajdującego się przed tobą wroga. Podczas gdy się koncentrujesz, masz ochronę przed K. O. Z mocy tworzenia, która nieświadomie z ciebie wypływa, powstają miecze do rzucania.

Umiejętność Projekcji

- Daje boską moc do tworzenia projekcji broni.

Secundus Sectio

- W zależności od stopnia naładowania następuje dodatkowe uderzenie.
- Poziom 1 [Uderzenie], poziom 2 [Uderzenie Dzwonu], poziom 3 [Cios w Górę].
- Na naładowanie przypada 2x [Miecz Tworzenia] (maksymalnie 6 mieczy).
- Przy udanym ataku z uderzenia [Miecz Tworzenia] leci w kierunku wrogów i przebija ich bez Unieruchomienia.

Koszt PM za załadowanie: 30.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Fragarach (200)

Opis umiejętności

Kumulujesz Magię Bogów, dokonujesz projekcji kuli świetlnej [Fragarach] i wystrzelujesz ją.

Umiejętność Projekcji

- Daje boską moc do tworzenia projekcji broni.

Fragarach

- Przy ładowaniu dłuższym niż 1 sek. obrażenia i wielkość wzrastają o 50%.

Zmieniona umiejętność

Umiejętność specjalna: Creber Firmus Deus Arma (300)

Opis umiejętności

Generuje liczne magiczne kręgi oraz projekcje broni spowijające otoczenie, którymi następnie rzuca. Broń, która spadła na ziemię, wybucha po pewnym czasie, powodując dodatkowe obrażenia.

Umiejętność Projektji

Daje boską moc do tworzenia projekcji broni.

Niebiańska Moc

- Ignorowanie wszystkich trafień [Stan Obrony].
- Z określonym prawdopodobieństwem trafienie będzie [cios kryt.].