

# **[Tercer cambio de clase]**

**Segunda vía de cambio de clase**

## Descripción corta

### Información sobre los personajes

- Diseño de los personajes
- 2 combos nuevos o modificados por personaje
- 2 habilidades pasivas nuevas
- 1 hiperhabilidad nueva
- 3 habilidades de cambio nuevas

## Descripción

### Edad

– 18 años

### Detalles

– "Muy bien: ¡hagámoslo con estilo!".

**El espadachín mágico más fuerte; ha desarrollado con la fuerza de EL su propia esgrima rúnica.**

Derrota a los enemigos gracias a la magia rúnica y a su exquisita habilidad con la espada.

Tras el restablecimiento del EL, Elsword notó que sentía el maná en su interior de forma diferente. Gracias al contacto directo con EL, de repente hasta la última chispa oculta de maná en su cuerpo salió a la luz. Eso hizo que su maná alcanzara un nivel tan elevado que ya no podía controlarlo.

'Este no es mi límite todavía. ¡Me haré más fuerte que todos los demás!'

Elsword decidió liberar ese poder en lugar de reprimirlo. Gracias al maná explosivo que fluye por todo su cuerpo y su espada, Elsword ha alcanzado un estado al que nunca antes había llegado ningún Espadachín mago.

## Combos

→→XXZ

- →→X : (ningún cambio)
- →→XX: (nuevo) Corres hacia delante y lanzas un golpe ascendente.
- →→XXZ : (nuevo) Estiras el brazo izquierdo hacia delante y haces explotar una runa.

→→↑XXZ

- →→↑X : (ningún cambio)
- →→↑XX : (nuevo) Blandes la espada hacia el suelo.
- →→↑XXZ : (nuevo) Lanzas una runa hacia delante.

## Nueva habilidad

# Habilidad pasiva: Flujo mágico

### Descripción de la habilidad

Has reconocido el Flujo mágico y eso hace que tus ataques sean más efectivos.

## Nueva habilidad

# Habilidad pasiva: Estado de iluminación

### Descripción de la habilidad

Ahora entiendes mejor las runas y las puedes usar con más eficacia.

## Nueva habilidad

# Hiperhabilidad: Oscuridad

### Descripción de la habilidad

Tras liberar de golpe innumerables runas, generas una gigantesca explosión.

Requiere Esencia de Éldrit.

- - Cada utilización de una hiperhabilidad consume 1 Esencia de Éldrit.
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

## Habilidad modificada

### Especial activa: Cuchilla lunar

#### Descripción de la habilidad

Desciende una Espada lunar gigante.

El área alrededor de la espada arde en llamas durante un cierto tiempo.

Habilidad de la destrucción

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



## Habilidad modificada

### Especial activa: Golpe de estrellas

#### Descripción de la habilidad

Usas magia para sacar cuatro espadas del suelo cerca de los enemigos y los atacas con ellas.

Habilidad de la destrucción

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

## Habilidad modificada

### Especial activa: Garra de fénix

#### Descripción de la habilidad

Llamas a un fénix para absorber su fuerza.

Habilidad de vitalidad

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

## Descripción

### Edad

– 20 años

### Detalles

– '¡No puedes huir de mi oscuridad!'

La Maga de Oz es una maestra de la magia negra, reconocida incluso por el Dios demonio. Arrastra los enemigos a la perdición con su profundo conocimiento de las artes oscuras.

El pacto que cerró Aisha con el Dios demonio incluía varias condiciones molestas, como el llevar determinada ropa o realizar la Sombra del dios demonio. A Aisha no le hizo mucha gracia la idea y se dedicó a usar su talento y capacidades de control del maná para apropiarse del poder de la oscuridad. El Dios demonio se dio cuenta del potencial y fuerza infinitos que Aisha había demostrado y le ofreció un nuevo trato.

'Te invito a sumergirte todavía más en la oscuridad. ¡Y esta vez deberás ponerte esta ropa!'

Gracias a su influjo, el Dios demonio pudo adoptar un aspecto exterior parecido a su forma original. Aisha renació junto con el Dios demonio como verdadera maestra de la magia oscura.

## Combos

### →→↑ZZ

- →→↑Z : (ningún cambio)
- →→↑ZZ : (nuevo) Haces girar el martillo del Dios demonio y te abalanzas en diagonal hacia delante.

### XX↑XX (mantener pulsado)

- XX : (ningún cambio)
- XX↑X : (nuevo) Al entrar en contacto envía Sombras del dios demonio explosivas. (El Dios demonio sigue su objetivo).
- XX↑X (mantener pulsado) : (nuevo) Al entrar en contacto envía continuamente Sombras del dios demonio explosivas y, para rematar, un gran Dios demonio.

## Nueva habilidad

# Habilidad pasiva: Sueño de Oz

### Descripción de la habilidad

Cuando utilizas una habilidad en la que reside el poder de un Dios demonio, se reduce el tiempo de espera de todas las habilidades especiales activas.

Se refuerza las habilidades de penalización de las habilidades de la oscuridad.

Habilidades en las que habita el poder de un Dios demonio: Sombra del dios demonio, Aliento fantasma, Caída a los infiernos, Sombra del dios demonio – Millones, Campo de despeñadero

## Nueva habilidad

# Habilidad pasiva: Fuerza de Oz

### Descripción de la habilidad

La Maga de Oz lanza magia oscura con una fuerza avasalladora contra los enemigos.

El daño de las habilidades de transcendencia aumenta y el efecto [Sombras de la muerte] se aplica también a las habilidades especiales activas.

## Nueva habilidad

# Hiperhabilidad: Plasma de Oz

### Descripción de la habilidad

- Junto con el Dios demonio, invocas un Portal de la Oscuridad que expulsa plasma y provocas daños a tu enemigo.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Cada utilización de una hiperhabilidad consume 1 Esencia de Éldrit.
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

## Habilidad modificada

### Activa: Sombra del dios demonio

#### Descripción de la habilidad

Invocas 3 Dioses demonio.

Vuelan en abanico, se fijan al primer adversario que tocan y reducen su defensa mágica un 20% durante 5 s.

Puedes desplazar los Dioses demonio hacia delante pulsando varias veces las teclas de flecha izquierda y derecha.



## Habilidad modificada

### Especial activa: Corte de plasma

#### Descripción de la habilidad

Disparas un rayo de plasma que alcanza a todos los enemigos que tienes delante.

Si mantienes pulsada la tecla de habilidad se consumirán PM adicionales.

Dirige la orientación del ataque hacia arriba y abajo con las flechas.

Se desactivan los efectos de potenciador de poder.

## Habilidad modificada

# Especial activa: Envejecimiento

### Descripción de la habilidad

Lanzas al aire una bola de maldición que contiene la Maldición del envejecimiento.

Envejecimiento

- Con potenciador de poder el daño aumenta un 30%.
- En caso de impacto de Explosión: 20 s de 'Envejecimiento'
- Envejecimiento: Velocidad de ataque/desplazamiento -20%, ataque y ataque mágico -15%, bonificación al daño -80%

## Descripción

### Edad

– Desconocida

### Detalles

– 'Sígueme. ¡Hacia un futuro esplendoroso!'

La que muestra el camino a los Elfos nobles y recibe la protección del mundo de los espíritus. Una guerrera elfa que usa flechas mágicas reforzadas por su vínculo con los espíritus, capaces de atravesar la defensa enemiga a toda velocidad.

Tras el restablecimiento del EL, Rena reflexionó sobre lo que había sido su viaje hasta la fecha. La conexión con el mundo de los espíritus se ha restablecido, cumpliendo con ello el objetivo de su periplo. Pero eso no cambió nada, ya que quería quedarse con los Buscadores del Éldrit.

Los Elfos respetaron el deseo de Rena de permanecer con los Buscadores del Éldrit hasta el final. Le rogaron que representara a su pueblo a la hora de decidir el futuro del mundo y le enviaron una Piedra de los espíritus que contiene un juramento con el mundo de los espíritus.

'Te otorgamos el título de Aurora, que solo recibe la más poderosa guerrera elfa'.

Gracias a los espíritus, Rena comienza un nuevo viaje en busca de su propio futuro y del de los demás.

## Combos

### XZ/XZZ

- **X** : (ningún cambio)
- **XZ / XZZ** : (nuevo) Un movimiento de mano invoca un pájaro de viento sobre la cabeza de Rena; este vuela en diagonal hacia abajo o ataca al objetivo y flota en el aire

### ZXX

- **Z** : (ningún cambio)
- **ZX** : (nuevo) Saltas hacia atrás y disparas una flecha.
- **ZXX** : (nuevo) El pájaro de viento vuela hacia delante y hace retroceder al enemigo con numerosos ataques.

## Nueva habilidad

# Habilidad pasiva: Flecha maravillosa

### Descripción de la habilidad

Te acompañan Espíritus protectores y tu ataque con flechas se vuelve más preciso y poderoso.

El Espíritu protector hace que la flecha se vuelva más grande y que perfore más aún al enemigo.

Al usar una habilidad del Arco del espíritu protector se reduce el tiempo de espera de las habilidades correspondientes y se activa el potenciador [Flecha maravillosa].

Habilidades del Arco del espíritu protector: Flecha alfa, Espina diabólica, Tiro con arco, Nervios de la maestra arquera, Disparo cuádruple, Estigma mágico, Disparo rápido, As en la manga.

## Nueva habilidad

# Habilidad pasiva: Huella del estigma

### Descripción de la habilidad

Puedes causar daños aún mayores a tu enemigo con Estigma más desarrollado.

Si utilizas una habilidad activa 3 veces, atacas al enemigo con un Estigma desarrollado.

Si, al hacerlo, impactas a más de 5 enemigos, el Estigma se mantiene más tiempo.

## Nueva habilidad

# Hiperhabilidad: Viento de la ira

### Descripción de la habilidad

- Invocas un Espíritu de alto rango en forma de un pájaro gigante.
- El Espíritu invocado vuela en círculos y genera un viento enorme que levanta del suelo a los enemigos.
- Atacas a los enemigos con flechas reforzadas por el poder del Espíritu.

## Habilidad modificada

### Especial activa: Protección de viento

#### Descripción de la habilidad

Invocas un Viento frenético.

Los enemigos impactados por el viento son absorbidos hacia el centro y sufren daños repetidos.

(También se puede usar durante el salto).

Consume EN:

- En caso de impacto directo máx. 1 campo



## Habilidad modificada

### Especial activa: Flecha de hielo

#### Descripción de la habilidad

Disparas hacia delante varias Flechas de frío penetrantes con corto alcance. Los enemigos impactados por estas flechas se congelan y no se pueden mover durante 3 s.

Con potenciador de poder, el daño aumenta y el congelamiento se prolonga 2 s.

Consume EN:

- En caso de impacto directo máx. 1 campo

## Habilidad modificada

### Especial activa: Disparo de locura

#### Descripción de la habilidad

Disparas una enorme bala que echa chispas.

La bala atrae a todos los enemigos que se encuentran cerca y les provoca daños.

Consume EN:

- En caso de impacto directo máx. 3 campos

## Descripción

### Edad

– 29 años

### Detalles

– 'Este es mi destino. No pienso seguir huyendo de él'.

Un guerrero que ha superado los límites de su cuerpo humano gracias a la coexistencia con el poder nasod. Utiliza el poder destructor explosivo de la mano nasod para pulverizar sin piedad a todos sus enemigos.

La mano está llena de energía agresiva. Raven llegó al límite de sus fuerzas cuando intentó controlar esa fuerza ajena.

El poder no había sido suyo desde el principio.

¿Sería que una parte de él rechazaba esa fuerza y por eso no podía aprovechar todo su potencial? Raven miró su brazo, que se agitaba incontrolablemente, como si tuviese voluntad propia, y tomó una decisión.

'Otra vez tú... No voy a volver a rechazarte. Usa este cuerpo como quieras'.

Raven notó cómo la mano nasod se tranquilizaba un poco. Para Raven, que usa el dolor como fuente de poder, ya no hay prueba que no pueda superar.

---

## Combos

### →→ZXX

- →→Z : (ningún cambio)
- →→ZX: (modificado) Extiendes la mano nasod y atacas con ella.
- →→ZXX : (nuevo) Cuando se obtiene el alcance máximo, atacas hacia delante y sobrepasas ese alcance.

### →→↑XX

- →↑X : (modificado) Haces retroceder al enemigo y le impides volar.
- →→↑XX : (nuevo) Atacas con una explosión mientras aterrizas sobre el suelo.

## Nueva habilidad

### Habilidad pasiva: Fuerza de asalto

#### Descripción de la habilidad

Si se usa la mano nasod varias veces sucesivamente, aumenta el daño. Si la habilidad se usa desde el aire se reduce el tiempo de espera.

#### Fuerza de asalto

Si utilizas varias habilidades especiales activas con mano nasod de forma consecutiva, aumenta el daño de la próxima habilidad que uses.

- Se aplica a las habilidades: Cuchilla cañón, Siete explosiones, Asalto salvaje, Golpe de hacha, Caída máxima, Ultrabomba, Golpe demoledor

#### Refuerzo de combate aéreo

- Al usar habilidades en el aire se reduce el tiempo de espera.

## Nueva habilidad

# Habilidad pasiva: Explosión de rabia

### Descripción de la habilidad

Con potenciador de poder, algunos valores aumentan brevemente y se incrementa la velocidad de ejecución de algunas habilidades.  
Cuando se dispara el núcleo, crea impactos críticos adicionales.

### Explosión de rabia

- Con potenciador de poder aumenta impacto crítico/veneración/daño crítico.

En potenciador de poder, la velocidad de ejecución de Rayo globular, Golpe del defensor, Ataque nuclear, Ultrabomba y Golpe demoledor.

### Refuerzo de núcleo

- Hay cierta probabilidad de impactos adicionales que no provocan inmovilización.

## Nueva habilidad

# Hiperhabilidad: Poder de la desolación

### Descripción de la habilidad

- Enormes Lanzas nasod sales disparadas del suelo y lo perforan todo.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Cada utilización de una hiperhabilidad consume 1 Esencia de Éldrit.
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

## Habilidad modificada

### Especial activa: Lanza der Valquiria

#### Descripción de la habilidad

Invocas varias Lanzas nasod y las disparas en todas las direcciones.

(También se puede usar durante el salto).



## Habilidad modificada

### Especial activa: Ataque nuclear

#### Descripción de la habilidad

Enormes Lanzas nasod sales disparadas del suelo y lo perforan todo.

Requiere Esencia de Éldrit.

- Cada utilización de una hiperhabilidad consume 1 Esencia de Éldrit.
- La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

## Habilidad modificada

### Especial activa: Asalto salvaje

#### Descripción de la habilidad

Concentras tu energía en el puño y sueltas un golpe tremebundo sobre el enemigo que tienes detrás. Mantén pulsada la tecla de habilidad para cargar el ataque. Con carga completa aumentan el daño y el alcance.

(Solo se puede utilizar durante un salto).

## Descripción

### Edad

– Desconocida

### Detalles

– 'Un mundo en el que los Nasod puedan convivir pacíficamente con todos los demás. En otras palabras: hay que reconstruir el verdadero Reino Nasod'.

**La más clemente y nivea Emperatriz nasod.** Essentia nasod comanda a sus fieles acompañantes nasod para vencer a los enemigos.

Eve abandonó pronto el pensamiento de ocuparse solo de los Nasod y decidió proteger a todos los que le importan.

Al llegar a Elision le asaltaron numerosas preguntas.

Un lugar para Nasod en el que solo pudieran existir estos. ¿Es así realmente como se imaginaba el Reino Nasod? No creía que su padre se hubiera equivocado. En el caso, le quedó claro que su visión de un Reino Nasod no era comparable con Elision.

Eve cree en el poder de la unión y la confianza que le han mostrado sus amigos.

'Reconstruiré con vosotros el Reino Nasod. Porque somos... amigos'.

Y con ese objetivo inicia Eve su nuevo viaje.

## Combos

→→↑XX

- →→↑X : (ningún cambio)
- →→↑XX : (nuevo) Aparece Ofelia y dispara en diagonal hacia abajo con la Pistola de PEM.

ZXX

- Z : (ningún cambio)
- ZX : (nuevo) Invoca a Oberón, que ataca el objetivo frente a ti.
- ZXX : (nuevo) El Oberón ZX desaparece y se invoca un nuevo Oberón que lanza una espada hacia el objetivo.

## Nueva habilidad

### Habilidad pasiva: Dignidad de la reina

#### Descripción de la habilidad

Tu mayor unión con tus aliados refuerza sus habilidades de ataque.

Al usar una habilidad sobrante de la invocación, se activa Dignidad de la reina.

La Dignidad de la reina aumenta el daño de habilidades reforzadas por vinculación y mejora el efecto de la Bendición de la reina.

- Habilidades reforzadas por vinculación: Puño celestial - Martillo, Unión de las dimensiones - Guardián, Cuchilla ruidosa, Guardia de Oberón, Puño celestial - Barrido, Corte letal, Ataque con lanza - Ejecutor, Distorsión espacial, Ira de Ofelia

## Nueva habilidad

# Habilidad pasiva: Proyectil de electrones transformador

### Descripción de la habilidad

Se refuerza el ataque Proyectil de electrones.

Incluso si el Megaproyectil de electrones no está cargado, se dispara con tamaño máximo.

Destello de fotones de Tesla, Choque Tesla: aumenta el alcance del impulso.

Electrotrueno también se puede usar en el salto.

Si utilizas el Proyectil de electrones transformado, se activa el potenciador Proyectil de electrones transformador.

- Proyectiles de electrones transformados: Megaproyectil de electrones, Destello de fotones de Tesla, Choque Tesla: impulso, Electrotrueno

## Nueva habilidad

# Hiperhabilidad: Código: Arcadia

### Descripción de la habilidad

- Las invocaciones reformadas con vinculación se combinan y cubre a los adversarios de fuertes ataques.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Cada utilización de una hiperhabilidad consume 1 Esencia de Éldrit.
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

## Habilidad modificada

### Especial activa: Corte letal

#### Descripción de la habilidad

Abres un portal interdimensional e invocas a Oberón.

Habilidad de activación de núcleo:

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



## Habilidad modificada

### Especial activa: Puño celestial - Barrido

#### Descripción de la habilidad

Abres un portal interdimensional e invocas el puño del rey nasod. Este derriba a los enemigos.

Habilidad de activación de núcleo:

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

## Habilidad modificada

### Activa: Ira de Ofelia

#### Descripción de la habilidad

Invocas a Ofelia y atacas el frente con un arma electromagnética.

Habilidad de activación de núcleo:

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

## Descripción

### Edad

– 18 años

### Detalles

– 'Que empiece la cacería'.

Un tirador cuya lluvia de proyectiles mágicos atraviesa al enemigo a una velocidad increíble. Puede disparar en un abrir y cerrar de ojos una verdadera tormenta de proyectiles para someter al contrario. Gracias a sus innumerables experiencias, Chung fue capaz de usar el Cañón plateado todavía más rápido. Decidió mejorarlo para poder disparar todavía más proyectiles de una sola vez. Gracias al conocimiento que había acumulado hasta la fecha y el poder de EL, Chung creó los dos Cañones fantasma de doble cañón. Disparar a toda velocidad numerosos proyectiles con el Cañón fantasma requería mucha resistencia y fuerza de voluntad.

Pero el poder de Chung y la Piedra protectora, constantemente mejorado durante los viajes, fue suficiente para poder manejar los Cañones fantasma.

'¡Esta bala no deja lugar a ninguna duda!'

Como derrota a sus enemigos a velocidad de vértigo y vuelve a desaparecer como un fantasma, no tardó en ser conocido como el Fantasma letal... Un nombre que hace temblar de miedo a sus enemigos.

**Combos**

→→XZX

- →→X : (ningún cambio)
- →→XZ: (modificado) Te giras y atacas al enemigo por la espalda.
- →→XZX : (modificado) Disparas 3 balas al enemigo.

→→↑XXZ

- →→↑X : (ningún cambio)
- →→↑XX : (modificado) Vuelves al lugar de origen cuando explota el proyectil.
- →→↑XXZ : (modificado) Disparas 3 balas en diagonal hacia abajo.

## Nueva habilidad

# Habilidad pasiva: Tirador fantasma

### Descripción de la habilidad

Los Cañones plateados usados en los combos se convierten en Cañones fantasma.

Los impactos de combo hechos con los Cañones fantasma dejan una [Señal fantasma].

Los impactos de combo hechos con Balas de cañón dejan una [Señal del seguidor].

Los enemigos marcados con [Señal fantasma] sufren más daños por los Cañones plateados.

Cuando Balas de cañón impactan a enemigos marcados con [Señal del seguidor], se activa el potenciador [Seguidor preparado].

## Nueva habilidad

# Habilidad pasiva: Ilusión mortal

### Descripción de la habilidad

Si te queda menos de 60% de PV, la activación del potenciador de poder te hace pasar al modo Besérker. En modo Besérker aumenta tu ataque mágico. Tus habilidades especiales activas ignoran una parte de la defensa de los enemigos marcados con Señal fantasma o Señal del seguidor.

## Nueva habilidad

# Hiperhabilidad: Final azur

### Descripción de la habilidad

- Disparas varias veces con el Cañón plateado. Las balas mágicas impactan a varios objetivos.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Cada utilización de una hiperhabilidad consume 1 Esencia de Éldrit.
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

## Habilidad modificada

### Activa: Disparo a la cabeza

#### Descripción de la habilidad

Un disparo certero del cañón plateado. Se puede cargar si mantienes presionada la tecla de habilidad. Con carga máxima aumenta el daño en un 250%.  
Duplica el daño con una probabilidad del 30%.



## Habilidad modificada

# Especial activa: Síndrome del francotirador

### Descripción de la habilidad

Disparas una bala con aura: el área de efecto hace volar por los aires a los enemigos y tú te llenas de la energía del francotirador.

## Habilidad modificada

### Especial activa: Lluvia de meteoritos

#### Descripción de la habilidad

Dispara un misil inteligente. Crea un Campo magnético en el lugar de la explosión.

Mientras te impactan no puedes interrumpir la carga de maná.

La influencia pasiva de la persecución infinita no tiene efecto sobre ti.

Consume balas de cañón:

- 3 balas de cañón

## Descripción

### Edad

– 22 años

### Detalles

– 'Je, je. La ley del más fuerte sigue imperando'.

**La que muestra el camino al abismo y llama a la muerte.** Usa una técnica energética virulenta e imparable para someter a sus enemigos.

Para no perder contra los Demonios, Ara usa técnicas energéticas del texto definitivo que mejoran su capacidad de combate considerablemente. Llegó un momento en el que Ara se dio cuenta de que de seaba enfrentarse a Demonios más fuertes y medirse con ellos.

'En última instancia, el más fuerte define lo que es justo'.

Al mirar a los Demonios derrotados a sus pies, se dio cuenta de que en este mundo el poder es la verdadera justicia. Así es como renació como Devi, verduga de Demonios que aniquila a sus enemigos con una fuerza y una impasibilidad arrolladoras.

## Combos

→→XZ

- →→X : (ningún cambio)
- →→XZ: (nuevo) avanzas y golpeas hacia delante con la lanza para atacar al enemigo.

↑ XX

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

## Nueva habilidad

# Habilidad pasiva: Emisión de energía espectral

### Descripción de la habilidad

Puedes controlar la energía libremente y confieres a tu técnica nuevas fuerzas.

## Nueva habilidad

# Habilidad pasiva: Energía espectral liberada

### Descripción de la habilidad

La energía espectral que albergas en lo más profundo de tu ser se despliega y regenera tu cuerpo. Puedes utilizar las esferas de energía espectral todavía mejor y al usar técnicas secretas recibes durante cierto tiempo energía espectral adicional.

## Nueva habilidad

# Hiperhabilidad: Averno infernal

### Descripción de la habilidad

- Invocas un infierno ardiente en este mundo y aniquilas a todos los enemigos que ponen un pie en el suelo.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Cada utilización de una hiperhabilidad consume 1 Esencia de Éldrit.
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

## Habilidad modificada

### Activa: Cadena infernal

#### Descripción de la habilidad

Creas orbes de energía espectral que orbitan a tu alrededor. Forman una barrera de esferas que protegen tu cuerpo.

Consume energía espectral:

- 2 orbes

Regenera energía espectral:

- Permite activar otra habilidad antes del último golpe. Si el ataque tiene éxito se regeneran 4 orbes.



## Habilidad modificada

### Especial activa: Vacío energético

#### Descripción de la habilidad

Produce un potente vacío que impide moverse a los enemigos y les causa daño.

Consume energía espectral:

- 5 orbes

## Habilidad modificada

### Especial activa: Onda de energía espectral

#### Descripción de la habilidad

Lanzas una gran oleada de energía espectral.  
(También se puede usar durante el salto).

Genera energía espectral:

- 1 orbe

## Descripción

### Edad

– 21 años

### Detalles

– 'Ahhhh. Odio las cosas complicadas. ¡Lo quemaré todo y listo!'.

**Encarnación del fuego envuelta en llamas.** La Señora de las llamas se convirtió ella misma en un fuego que todo arrasa y reduce a cenizas.

Gracias a los combates continuados Elesis es cada vez mejor controlando las llamas y se da cuenta de que todavía no ha alcanzado todo su potencial.

No basta con solo liberar fuerza. También hay que modificar su recipiente.

Le preocupaba no poder controlar las llamas y acabar ella misma reducida a cenizas. Elesis se dio cuenta de que debía dominar el miedo y aceptar la fuerza bruta del fuego, así que decidió dar rienda suelta a todo su potencial.

'¡Renovarse o morir!'.

Acabó aprendiendo una técnica con la que ella misma se convirtió en llama y renació como encarnación del fuego que reduce a cenizas todo en el campo de batalla.

## Combos

### ZXXX

- Z : (ningún cambio)
- ZX : (nuevo) Blandes la espada hacia abajo y disparas llamas hacia delante.
- ZXX : (nuevo) mientras golpeas de abajo hacia arriba, disparas llamas hacia delante.
- ZXXX : (nuevo) Mientras blandes una gran espada de arriba hacia abajo, disparas llamas hacia delante.

### →→↑XXX

- →→↑XX : (ningún cambio)
- →→↑XXX : (nuevo) Brotan llamas del suelo frente a ti y causan daño al enemigo.

## Nueva habilidad

### Habilidad pasiva: Llama interior

#### Descripción de la habilidad

Cuando atacas a un enemigo que sufre una penalización, aumentan tu velocidad y tu potencia de ataque. Si sufres daños de fuego y tus PV están bajos, tus PV se regeneran en función del daño de fuego.

#### Espíritu de lucha en llamas

Tu velocidad de desplazamiento / velocidad de ataque / potencia de ataque aumenta cuando atacas a enemigos que sufren Abrasar, Estigma de llamas, Llamas ávidas o Calor. (Tiempo de espera: 2 s)

#### Señor de las llamas

- Si tus PV están por debajo de un valor determinado y sufres quemadura, no sufres daños. En lugar de eso, tus PV se regeneran en función de la cantidad de daños.

## Nueva habilidad

### Habilidad pasiva: Fuego infernal

#### Descripción de la habilidad

Aumenta valores según la cantidad de penalizaciones absorbidas por Encarnación del fuego. Si un enemigo sufre una penalización de fuego, hay cierta probabilidad de que también se traspase a otros enemigos.

#### Absorción de llamas

- Impacto crítico / veneración aumentan cuando absorbes Llama, Abrasar o Llamas inextinguibles con la habilidad Encarnación del fuego.

#### Transmisión de llamas

- Si un enemigo sufre una penalización de fuego, la penalización se transfiere a los enemigos que se encuentren en un radio de 4 metros.

## Nueva habilidad

# Hiperhabilidad: Bomba detonadora

### Descripción de la habilidad

- Creas una llama capaz de abrasarlo todo.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Cada utilización de una hiperhabilidad consume 1 Esencia de Éldrit.
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

## Habilidad modificada

### Especial activa: Cuchilla del infierno

#### Descripción de la habilidad

Creas una espada llameante y lanzas tres fuertes golpes. Después puedes seguir atacando con la espada de fuego durante un rato, lo cual ignora la defensa del enemigo (dependiendo de tu atributo de fuego).

En caso de impactos con la Espada de fuego, se desatan Llamas inextinguibles con cantidad máxima de acumulación.  
(Aunque no se haya aprendido el efecto pasivo de llamas inextinguibles).

Habilidad de la destrucción

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



## Habilidad modificada

### Especial activa: Fuego eterno

#### Descripción de la habilidad

Descargas energía llameante en tus alrededores y causas varias explosiones. Las llamas te rodean durante 10 s después de la explosión y queman a los enemigos que se te acercan demasiado.

Habilidad de la tormenta

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

## Habilidad modificada

### Especial activa: Alas llameantes

#### Descripción de la habilidad

Disparas sobre tu enemigo más cercano varias bolas de fuego en explosión que lo siguen.

Habilidad de la destrucción

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

## Descripción

### Edad

– 21 años

### Detalles

– 'Si no hay un mundo perfecto, tendré que crearlo yo... Je, je, je'.

**Científico loco que ha creado un mundo propio imaginario definitivo.** Usa el impredecible sistema de transductor de dinamo para controlar el campo de batalla.

Cuando Add retoma sus investigaciones sobre viajes al pasado, se da cuenta de un error fatal en su teoría. Aunque pudiera viajar al pasado, no podría coincidir con su antiguo yo. Aún depurando los numerosos errores en el devenir del tiempo, eso no cambia que el yo de ese momento no sea el mismo que el actual.

¿Y acaso no habría sido ya el primer error sentir un vínculo tan fuerte a un pasado destruido? Si tan solo pudiera crear un mundo perfecto con sus propias manos...

'Ja, ja... Voy a crearlo... ¡El mundo perfecto!'.

A fin de crear con sus manos un nuevo mundo perfecto, construye tras una investigación interminable su propio mundo de realidad virtual, del que es ahora amo y señor.

## Combos

→→↑ **ZXX - ZZXX**

- →→↑ **ZX - ZZX** : (ningún cambio)
- →→↑ **ZXX - ZZXX** : (nuevo) disparas una vez más durante el salto en carrera actual con ZX (3 proyectiles).

→→↑ **XYYY**

- →→↑ **XZZ** : (ningún cambio)
- →→↑ **XZZZ** : (nuevo) Tras el salto en carrera con X, el número máximo de proyectiles con Y aumenta a 3 y el último tiene una función de control.

## Nueva habilidad

### Habilidad pasiva: Marea de energía

#### Descripción de la habilidad

Puedes dirigir el flujo de energía con eficacia.

Si tienes un punto de transducción de dinamo, aumenta la regeneración de PD. Si tienes uno o más puntos de transducción, se reduce el consumo de P D según esa cantidad.

Aumenta la velocidad de ejecución de las habilidades de instalación.

## Nueva habilidad

# Habilidad pasiva: Torre de control

### Descripción de la habilidad

La transformación del sistema de control de dinamo permite un combate más efectivo.

Con algunas habilidades especiales activas consumen puntos de transducción, se reduce el tiempo de espera de las habilidades que se registraron en la casilla de habilidad (excepto hiperhabilidades y habilidades de compañero)

Se refuerza la forma de movimiento de algunas habilidades.

### Aceleración de movimiento

- Por cada TD consumido se reduce el tiempo de espera de la habilidad en la casilla de habilidad en 1 segundo.
- Se aplica a las habilidades: Destrozaarmaduras, Buscador fantasmal, Instalar - Furia definitiva, Instalar - Lluvia de estrellas, Instalar - Impulsor cargado, Campo de fuerza, Perseguidor extremo

## Nueva habilidad

# Hiperhabilidad: Zona de distorsión

### Descripción de la habilidad

- Activas un sistema de cálculo de dinamo especial y construyes una zona especial. Todas las velocidades de enemigos en esta zona se reducen drásticamente y el Dominador recibe daños adicionales.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Cada utilización de una hiperhabilidad consume 1 Esencia de Éldrit.
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

## Habilidad modificada

### Especial activa: Destrozaarmaduras

#### Descripción de la habilidad

Disparas una pesada granada de partículas que permite disparo múltiple.

Consumo de PD:

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

Consume transductores de dinamo:

- -1 a -3 TD
- +5% de daño por TD empleado.  
(También puede utilizarse sin TD).



## Habilidad modificada

# Especial activa: Campo de fuerza

### Descripción de la habilidad

Copias un campo prismático e instalas en tu entorno campos gravitatorios especiales.

Aumentan diferentes valores en el campo magnético. Se reducen el consumo de PM y el tiempo de espera por el uso de Configuración de dinamo. Además, se reduce el consumo de PD en el modo de habilidad Instalar.

Genera puntos de dinamo:

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

Consume transductores de dinamo:

- El consumo de un punto de transducción de dinamo aumenta la duración un 100%.  
(También puede utilizarse sin TD).

## Habilidad modificada

# Especial activa: Instalar - Lluvia de estrellas

### Descripción de la habilidad

Fábrica de dinamos: Lluvia de estrellas

Determina un punto en el que haces aparecer un dron de Lluvia de estrellas que bombardea las inmediaciones.

Mientras estás apuntando cuentas con protección contra K.O.

Consumo de PD:

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

Fábrica de dinamos

- Activar fábrica de dinamos: 30 PD
- El modo cambia a modo [Lluvia de estrellas].
- Se activa Lluvia de estrellas.
- Si ya hay otro modo activo, el modo cambia y recibes 1 punto de transducción.
- Lluvia de estrellas cuesta 200 PM.
- Duración: 30 s

Consume transductores de dinamo:

- -1 a -3 TD
  - +5% de daño por TD empleado.
- (También puede utilizarse sin TD).

## Descripción

### Nombre de cada personaje

– Lu: Ishtar / Ciel: Chevalier

### Edad

– Lu: desconocida / Ciel: 29 años

### Detalles

– Lu: 'Ju, ju, ju... ¡Arrodillaos! ¡Soy la legítima heredera al trono!

– Ciel: 'Seré tu sombra. El escudo más fuerte para tu lanza...'

Como una espada y un escudo que se protegen mutuamente, han superado su antiguo poder y dominan ahora el Abismo. Usan espíritus malvados del abismo y armas ancestrales para derrotar a sus adversarios.

Lu recuperó parte de su antiguo poder gracias al apoyo de Ciel. Pero Ciel se preocupa porque los enemigos son cada vez más fuertes.

Con el contrato solamente se traspasa la mitad de la fuerza. Si hubiera una forma de unificarla... Cuando Ciel expresó este pensamiento, Lu le ofreció una solución:

la antigua arma demoníaca 'Fantasma Sefirot'. Con ayuda de una lanza demoníaca especial que absorbe el poder de quien la usa, Lu y Ciel pueden intentar unir sus almas por un breve tiempo. Siendo dos y uno a la vez intentan con todas sus fuerzas recuperar el trono.

## Combos

### ZZX (Lu)

- ZZ : (ningún cambio)
- ZZX : (nuevo) Tras el cambio lanzas al enemigo por los aires con un gancho.

### ZZX (Ciel)

- ZZ : (ningún cambio)
- ZZX : (nuevo) Tras el cambio lanzas al enemigo por los aires con un gancho.

## Nueva habilidad

### Habilidad pasiva: Dueto inocente

#### Descripción de la habilidad

Si el primer impacto de una habilidad de cambio tiene éxito, se reducen los tiempos de espera de todas las habilidades.

En una habilidad combinatoria, la velocidad aumenta drásticamente y de inmediato.

**Nueva habilidad**

## Habilidad pasiva: Vínculo - Dueto

**Descripción de la habilidad**

Refuerza el efecto de Inocente en función del número de almas reunidas.

## Nueva habilidad

# Hiperhabilidad: Fantasma Sefirot

### Descripción de la habilidad

- Invoca el arma demoníaca 'Sefirot'. Gracias al noble corazón de Ciel, Lu se convierte en una verdadera belleza.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Cada utilización de una hiperhabilidad consume 1 Esencia de Éldrit.
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

## Habilidad modificada

### Activa: Sombra

#### Descripción de la habilidad

Dejas atrás tus sombras y avanzas.

Sombra

- Los oponentes que corren por la sombra sufren reducciones de sus ataques y defensas mágicos.



## Habilidad modificada

### Especial activa: Cañón maguedónico

#### Descripción de la habilidad

Disparas enormes bombas de ánima. Las explosiones causan daños enormes a los enemigos de las cercanías. Las almas persiguen al enemigo. (También se puede usar durante el salto).

Habilidad de cambio (Ciel)

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

## Habilidad modificada

### Especial activa: Escatón

#### Descripción de la habilidad

Abres una grieta dimensional en el mundo de los demonios que libera una horda de espíritus malignos. (También se puede usar durante el salto). Cuando te impacta la horda, suena un grito demoníaco.

El tamaño aumenta en función del número de 'Espíritus reunidos'.

Habilidad combinatoria

- Solamente se puede emplear con el indicador de puntos de combinación lleno.

## Descripción

### Edad

– 24 años

### Detalles

– '¿Queréis que os arranque la cabeza? ¿O preferís que os haga un segundo ombligo? Je, je, je...'.  
Una vagabunda teñida de sangre que se entrega al combate despiadadamente. Atrapa a sus enemigos con el Revólver de cadena para luego herirlos de muerte.  
Rose quedó expuesta a la energía del Éldrit reforzada por el restablecimiento de EL. Eso también reforzó el poder del Éldrit oscuro en ella. El Éldrit oscuro, creado para destruir Elios, está lleno de odio y otros pensamientos negativos. Desestabilizada por su inseguridad y remordimientos de conciencia, la energía demoníaca del Éldrit oscuro acabó por consumirla.  
'Por favor, muere por la princesa'.  
Lo único que le queda Rose, que ya no distingue entre el bien y el mal, es su obsesión con la princesa. Lo único que queda de sus enemigos son sus huellas manchadas de sangre.

**Combos****→→XZZ (combo)**

- →→X : (ningún cambio)
- →→XZ: (nuevo) Atacas a los enemigos con la cuchilla de cadena de abajo hacia arriba.
- →→XZZ (combo) : (nuevo) Realizas un combo describiendo una X con las cuchillas de cadena. (Protección contra K.O.)

**→→↑XZX - XXX**

- →→↑X : (ningún cambio)
- →→↑XZ : (nuevo) Un ataque de 360° con la cuchilla de cadena mientras caes en diagonal hacia abajo.
- →→↑XZX - XXX : (nuevo) Disparas con el revólver hacia delante. (Al usar el combo X, el revólver dispara continuamente).

## Nueva habilidad

# Habilidad pasiva: Aniquilación del objetivo

### Descripción de la habilidad

Aniquilas a todos los enemigos que tienes delante con ataques más eficaces y letales.

Habilidad en cadena

- Captura en cadena, Carnaval sangriento, Ancla mortífera, Espina de sangre, Cadena sangrienta, Caza saltarina, Castigo, Víbora de cadenas

## Nueva habilidad

# Habilidad pasiva: Voluntad

### Descripción de la habilidad

Buscas con tu vista de águila enemigos en las inmediaciones.

## Nueva habilidad

# Hiperhabilidad: Cadena de destrucción

### Descripción de la habilidad

- Lanzas cadenas que atrapan a todos los enemigos cercanos. Tras derribarlos varias veces, acabas con todos ellos.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Cada utilización de una hiperhabilidad consume 1 Esencia de Éldrit.
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

## Habilidad modificada

# Activa: Fuego del Oeste

### Descripción de la habilidad

Te abalanzas a toda velocidad y disparas a los enemigos en las inmediaciones.

#### Fuego del Oeste

- Atraviesa a todos os adversarios. 33% de probabilidad de 'Hemorragia'.
- Valor de K.O.: -30

#### Cambio de arma

- Cambia a [Revólver]

#### Consume PEA

- En vez de PM, se consumen PEA.
- Si está activado Superposición, no puedes usar esta habilidad.



## Habilidad modificada

### Especial activa: Danza de pistolas

#### Descripción de la habilidad

Disparas a lo loco con tus revólveres en todas las direcciones.

Francotirador atento

- Si pulsas [Z] o [X] durante la ejecución, te vuelves invulnerable y aturdes al enemigo durante 3 segundos. Se consumen todos los PEA.

Revólver de cadena/Cuchilla de cadena

- Cada impacto tiene la probabilidad de generar [Hemorragia] del [Maestro del revólver].

Cambio de arma

- Cambia a [Revólver]

Superposición

- Con Superposición aumenta el daño de la habilidad.

## Habilidad modificada

# Especial activa: Carnaval sangriento

### Descripción de la habilidad

Haces rotar el revólver de cadena y la cuchilla de cadena.

Baile de espadas

- Pulsa varias veces la tecla de habilidad para realizar ataques adicionales (máx. 5 veces, 10 PM por impacto).

Revólver de cadena/Cuchilla de cadena

- Cada impacto tiene la probabilidad de generar [Hemorragia] del [Maestro del revólver].

Superposición

- Con Superposición aumenta el daño de la habilidad.

## Descripción

### Edad

- Aparenta tener 21 años

### Detalles

- 'Te seguiré acompañando'.

Director de los sentimientos que se desarrolla al mismo tiempo que los humanos que lo rodean. Usa Iuris para proteger a sus aliados y derrotar a sus enemigos.

Los compañeros de los Buscadores del Éldrit han superado con excelencia sus propios retos y han escapado del Pasillo de EL.

Ain está sorprendido de su voluntad de hierro, que ha superado sus expectativas, y se siente orgulloso de haber podido estar junto a estas valerosas personas.

Ahora se considera un Humano con sentimientos propios y toma las riendas de su futuro. Quiere reforzar su voluntad para no desperdiciar los sentimientos despertados y poder seguir el ritmo de sus aliados.

'Mi voluntad os acompañará hasta el final'.

Su existencia es la prueba del vínculo entre Humanos y Dioses, así que vuelve a partir de viaje con los Buscadores del Éldrit en pos de nuevas aventuras.

## Combos

→→ZXX

- →→ZX : (ningún cambio)
- →→ZXX : (modificado) Disparas un proyectil perforador hacia delante. (Quemadura de maná)

→ ↑ XZ - XXXZ

- → ↑ X - XXX : (ningún cambio)
- → ↑ XZ - XXXZ : (nuevo) Atacas a los que te rodean mientras estás en el aire.

## Nueva habilidad

# Habilidad pasiva: Influencia positiva

### Descripción de la habilidad

Una parte del efecto de Iuris noble usado se aplica sobre ti y tus aliados. Con la activación de Poder: magia de rotación, aumentan también los valores de tus aliados.

Revelación de iuris noble

- Iuris noble (Animus): aumenta potencia de ataque
- Iuris noble (Purus): aumenta obtención de PM por impacto/daño
- Iuris noble (Voluntas): aumentan todas las velocidades

## Nueva habilidad

### Habilidad pasiva: Concordia

#### Descripción de la habilidad

Sentimientos recién florecidos lo armonizan todo. Disminuye la duración de algunas penalizaciones cuando el Poder de los dioses está en el nivel 3 y aumenta el efecto cuando has usado Iuris.

#### Armonía

- Se reduce la duración de aturdimiento, pánico, confusión, miedo, represión, endebles, envejecer y maldición.
- [Iuris: Animus] Se duplica el daño.
- [Iuris: Purus] Se duplica la probabilidad de regeneración de PV/PM inmediata.
- [Iuris: Voluntas] El alcance aumenta en 20%.

## Nueva habilidad

# Hiperhabilidad: Finalis

### Descripción de la habilidad

- Sentimientos en flor desprenden iuris nobles para una coronación brillante.
- Requiere Esencia de Éldrit.
- - Cada utilización de una hiperhabilidad consume 1 Esencia de Éldrit.
- - La Esencia de Éldrit puede obtenerse pulsando con el botón secundario sobre un Fragmento de Éldrit (excepto desconocido).

## Habilidad modificada

### Especial activa: Tempestas Valēre

#### Descripción de la habilidad

Creas una potente onda. (Solo se puede utilizar durante un salto).

Tempestas Valēre

- Si un objetivo recibe el impacto de Onda rotatoria: Explosión, queda aturdido durante 3 s y recibe acumulación máxima de Elkaim.

Iuris: Rotación

- Consume 1 [Iuris].
- Usa el efecto del [Iuris] consumido.
- También puede usarse sin [Iuris].



## Habilidad modificada

### Especial activa: Mollis Lucere

#### Descripción de la habilidad

Concentras la magia y lanzas una bola de Éldrit. La bala disparada rodea tu cuerpo y ataca a los enemigos que tienes cerca. Entonces, resuena con el Éldrit en la atmósfera y explota.

Iuris: Rotación

- Consume 1 [Iuris].
- Usa el efecto del [Iuris] consumido.
- También puede usarse sin [Iuris].

## Habilidad modificada

### Especial activa: Turbo

#### Descripción de la habilidad

Invoca Maelstrom atmosférico en el suelo.

Turbo

- La regeneración de PM por daño/impacto de aliados dentro del Maelstrom aumenta un 30% y el tiempo de espera de todas las habilidades se reduce un 50%.
- Los enemigos que se encuentran en el Maelstrom sufren daños continuados sin inmovilización y se activa la penalización Hemorragia.

Iuris: Rotación

- Consume 1 [Iuris].
- Usa el efecto del [Iuris] consumido.
- También puede usarse sin [Iuris].