

[3e spécialisation]

2e voie de spécialisation

Description rapide

Informations sur les personnages

- Concepts de personnage
- 2 combos nouveaux ou modifiés par personnages
- 2 nouvelles compétences passives
- 1 nouvelle hyper compétence
- 3 nouvelles compétences d'alternance

Description

Âge

– 18 ans

Détails

– « Bon, on fait ça en finesse ! »

L'épéiste magique le plus puissant a conçu ses propres runes de maniement d'épée à l'aide de la puissance d'El.

Il triomphe de ses ennemis grâce à la magie runique et à sa technique d'épéiste époustouflante.

Après la restauration d'El, Elsword a ressenti un changement dans le mana qui l'habitait. Le contact direct avec l'El a soudain fait émerger en lui la moindre bribe de mana enfouie. Toutefois, son mana a atteint un niveau si élevé qu'il n'arrivait plus à le contrôler.

"Je n'ai pas encore atteint mes limites. Je deviendrai plus fort que quiconque !"

Elsword a décidé de libérer cette force au lieu de la contenir. Grâce au mana explosif qui parcourt tout son corps et son épée, Elsword a atteint un état qu'aucun épéiste magique n'a jamais connu auparavant.

Combos

→→XXW

- →→X : (aucune modification)
- →→XX : (nouveau) Tu cours vers l'avant et assènes un coup voltigeant.
- →→XXW : (nouveau) Tu tends ta main gauche vers l'avant et fais exploser une rune.

→→↑XXW

- →→↑X : (aucune modification)
- →→↑XX : (nouveau) Tu abats l'épée en direction du sol.
- →→↑XXW : (nouveau) Tu jettes une rune vers l'avant.

Nouvelle compétence

Compétence passive : flux magique

Descriptif compétence

Tu as détecté le flux magique et ceci rend tes attaques plus efficaces.

Nouvelle compétence

Compétence passive : état de l'illumination

Description de la compétence

Tu acquies une meilleure compréhension des runes et les emploies plus efficacement.

Nouvelle compétence

Hyper compétence : ténèbres

Descriptif compétence

Après avoir libéré d'innombrables runes d'un seul coup, tu déclenches une gigantesque explosion.

Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.

- - Chaque utilisation d'une hyper compétence consomme 1 essence d'Eldrit.
- - 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 lunaire

Descriptif compétence

Une gigantesque épée lunaire s'abat.

La zone qui entoure l'épée s'embrase pendant un certain temps.

Compétence de destruction

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

Compétence modifiée

Spécial actif : frappe des étoiles

Descriptif compétence

Tu emploies la magie pour tirer quatre épées du sol à côté des ennemis et t'en sers pour les attaquer.

Compétence de destruction

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

Compétence modifiée

Spécial actif : serres du phénix

Descriptif compétence

Tu invoques un phénix afin d'absorber sa puissance.

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.

Description

Âge

– 20 ans

Détails

– « Tu n'échapperas pas à mes ténèbres ! »

La Magicienne d'Oz est la maîtresse de la magie noire reconnue par le Dieu démoniaque en personne.

Sa connaissance approfondie de la magie noire lui permet de mener ses ennemis à la perdition.

Le contrat conclu entre Aisha et le Dieu démoniaque foisonnait de consignes harassantes exigeant de porter certains vêtements ou de promener les familiers démoniaques. Aisha est restée imperturbable et a puisé dans son talent et son aptitude à contrôler le mana pour s'approprier la force des ténèbres.

Le dieu démoniaque a reconnu son potentiel inépuisable et la puissance qu'avait démontrée Aisha et lui a proposé un nouveau pacte.

'Je t'invite à t'immerger encore plus profondément dans les ténèbres. Et cette fois-ci, tu devras porter ces vêtements !'

L'influence de ce nouveau pacte a permis au Dieu démoniaque de se doter d'une enveloppe corporelle assez semblable à son apparence originelle. Aisha s'est réincarnée en véritable maîtresse de la magie noire, en compagnie du Dieu démoniaque.

Combos

→→ ↑ WW

- →→ ↑ Y : (aucune modification)
- →→ ↑ YY : (nouveau) Tu fais tourner le marteau du Dieu démoniaque et te rues sur une diagonale devant toi.

XX ↑ XX (maintenir enfoncé)

- **XX** : (aucune modification)
- **XX ↑ X** : (nouveau) En cas de contact, des familiers démoniaques explosifs sont déployés. (Le Dieu démoniaque poursuit sa cible.)
- **XX ↑ X (maintenir enfoncé)** : (nouveau) En cas de contact, des familiers démoniaques explosifs sont déployés en continus, suivis d'un grand dieu démoniaque.

Nouvelle compétence

Compétence passive : rêve d'Oz !

Descriptif compétence

Tu utilises une compétence imprégnée de la puissance du dieu démoniaque pour faire baisser le temps de rechargement de toutes les compétences spéciales actives.

Les compétences des ténèbres infligent plus de malus.

Les compétences imprégnées de la puissance du dieu démoniaque sont les suivantes : familier démoniaque, souffle de fantôme, chute infernale, familier démoniaque : millions et champ abyssal.

Nouvelle compétence

Compétence passive : force d'Oz

Descriptif compétence

La Magicienne d'Oz utilise une magie noire d'une puissance incommensurable pour attaquer ses adversaires.

Les dégâts des compétences de transcendance augmentent et l'effet [Ombre mortelle] s'applique également aux compétences spéciales actives.

Nouvelle compétence

Hyper compétence : plasma d'Oz

Descriptif compétence

- Avec l'aide du dieu démoniaque, tu invoques un Seuil des ténèbres qui pulvérise du plasma pour infliger des dégâts à ton adversaire.
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Chaque utilisation d'une hyper compétence consomme 1 essence d'Eldrit.
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu).

Compétence modifiée

Active : familier démoniaque

Descriptif compétence

Tu invoques 3 dieux démoniaques.

Ils volent en formation d'éventail et s'accrochent au premier adversaire qu'ils touchent et réduisent sa résistance à la magie de 20 % par seconde pendant 5 secondes.

Les dieux démoniaques peuvent être renvoyés en appuyant plusieurs fois sur les flèches de droite et de gauche.

Compétence modifiée

Spécial actif : dépeceur laser

Descriptif compétence

Tu tires un rayon de plasma qui touche tous les adversaires devant toi.

Si tu maintiens la touche de compétence enfoncée, tu utilises plus de PM et la durée de l'effet s'allonge.

Dirige ton attaque vers le haut et le bas à l'aide des flèches directionnelles haut et bas.

Les effets de booster sont désactivés.

Compétence modifiée

Spécial actif : vieillissement

Descriptif compétence

Tu lances en l'air une sphère de malédiction explosive renfermant la malédiction du vieillissement.

Vieillessement

- Avec le booster, les dégâts augmentent de 30 %.
- En cas de touche de l'explosion : vieillissement s'active pendant 20 s.
- Vieillessement : vitesse d'attaque et vitesse de déplacement -20 %, attaque et attaque magique -15 %, bonus de dégâts -80 %

Description

Âge

– Inconnu

Détails

– « Suis-moi. En route pour un avenir radieux ! »

Cette meneuse des nobles Elfes bénéficie de la protection du monde des esprits. C'est une Elfe guerrière dont les flèches magiques renforcées par le lien qui l'unit aux esprits transpercent en un rien de temps la défense ennemie.

Suite à la restauration d'El, Rena se retourne sur le chemin parcouru. La passerelle avec le monde des esprits est rétablie et elle a donc atteint le but de sa quête. Et pourtant, cela ne changeait rien au fait qu'elle désirait rester aux côtés des chercheurs d'Eldrit.

Les Elfes ont respecté la volonté de Rena de rester auprès des chercheurs à tout jamais. Ils ont proposé à Rena, de participer au façonnement de l'avenir du monde en qualité de représentante de son peuple et lui ont confié une pierre spirituelle marquée d'un serment avec le monde des esprits.

'Nous t'accordons le titre d'Aube que seuls les guerrières elfes les plus puissantes obtiennent.'

Grâce aux esprits, Rena entame un nouveau périple, aussi bien pour son avenir que celui des autres.

Combos**XW/XWW**

- **X** : (aucune modification)
- **XW/XWW** : (nouveau) D'un geste de la main, un oiseau du vent est invoqué sur la tête de Rena avant de piquer en diagonale pour attaquer une cible et de planer dans les airs.

WXX

- **W** : (aucune modification)
- **WX** : (nouveau) Tu sautes vers l'arrière et décoches une flèche.
- **WXX** : (nouveau) L'oiseau du vent s'envole vers l'avant et repousse la cible vers l'arrière avec des attaques répétées.

Nouvelle compétence

Compétence passive : flèche formidable

Descriptif compétence

Des esprits protecteurs t'accompagnent et ton attaque de flèche devient plus précise et puissante.

Les esprits protecteurs font augmenter la taille de ta flèche et celle-ci transperce aussi ton ennemi.

Quand tu utilises la compétence d'arc de l'esprit protecteur, le temps de rechargement de la compétence en question diminue et le bonus [flèche formidable] est activé.

- Compétences de l'arc de l'esprit protecteur : flèches alpha, pointe diabolique, salve en éventail, sang-froid de la Maîtresse-archère, tir quadruple, stigmates magiques, tir rapide, atout supplémentaire

Nouvelle compétence

Compétence passive : trace du stigmate

Descriptif compétence

Les stigmates évolués te permettent d'infliger des dégâts encore plus importants à ton ennemi.

Si tu utilises 3x une compétence active, tu attaques ton adversaire avec la compétence 'stigmates évolués'.

Si tu arrives à toucher plus de 5 ennemis, la durée de l'effet des stigmates augmente.

Nouvelle compétence

Hyper compétence : vent de la colère

Descriptif compétence

- Tu invoques un démon supérieur épousant la forme d'un énorme oiseau.
- L'esprit invoqué décrit des cercles dans les airs et crée ainsi un vent puissant qui balaye tes adversaires.
- Tu attaques les ennemis avec des flèches renforcées par la puissance des esprits.

Compétence modifiée

Spécial actif : œil du cyclone

Descriptif compétence

Tu invoques un vent violent.

Les adversaires touchés par ce vent sont attirés dans l'œil du cyclone et subissent des assauts répétés.

(Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.)

Ceci consomme de l'EN :

- Max. 1 case en cas de coup parfait

Compétence modifiée

Spécial actif : flèche de glace

Descriptif compétence

Tu tires plusieurs flèches de glace perforantes vers l'avant (portée limitée). Les adversaires touchés gèlent sur place et sont incapables de bouger pendant 3 secondes.

Avec le booster, les dégâts augmentent et les cibles gèlent pendant 2 secondes de plus.

Ceci consomme de l'EN :

- Max. 1 case en cas de coup parfait

Compétence modifiée

Spécial actif : tir démentiel

Descriptif compétence

Tu décoches une gigantesque sphère d'où jaillissent des étincelles.

La sphère attire tous les adversaires à proximité et leur inflige des dégâts.

Ceci consomme de l'EN :

- Max. 3 cases en cas de coup parfait

Description

Âge

– 29 ans

Détails

– « C'est mon destin. Je ne le fuirai pas plus longtemps... ! »

Ce combattant a transcendé les limites de son enveloppe corporelle humaine grâce à la coexistence de sa force nasod. Il use de la force explosive dévastatrice du bras nasod pour pulvériser sans remords l'e moindre adversaire.

Le bras regorge d'une énergie farouche. C'est en cherchant à contrôler cette force étrange que Raven a atteint ses limites corporelles.

Cette force n'avait jamais été la sienne.

Se pourrait-il qu'une part de lui-même rejette cette force et l'empêche ainsi d'exploiter son plein potentiel ? Raven a contemplé son bras qui tressaillait comme s'il était doué d'une volonté propre, et a pris une décision.

'Te revoilà... Je ne vais plus te rejeter. Sers-toi de ce corps comme bon te semble.'

Raven a ressenti que le bras nasod se calmait peu à peu. Pour Raven, qui puise dans la douleur pour alimenter sa puissance, il n'y a plus d'épreuves qu'il ne puisse surmonter.

Combos**→→WXX**

- →→W : (aucune modification)
- →→WX : (modifié) Tu étends le bras nasod et t'en sers pour attaquer.
- →→WXX : (nouveau) Quand la portée maximale est atteinte, tu attaques vers l'avant et élargis ainsi la portée.

→→↑XX

- →↑X : (modifié) Tu repousses l'ennemi vers l'arrière sans le faire décoller.
- →→↑XX : (nouveau) Tu attaques avec une explosion en retombant sur le sol.

Nouvelle compétence

Compétence passive : force tumultueuse

Descriptif compétence

Les dégâts augmentent lorsque le bras nasod entre en action plusieurs fois à la suite. Le temps de rechargement diminue lorsque la compétence est exécutée dans les airs.

Force tumultueuse

Quand tu utilises plusieurs compétences spéciales actives à la suite avec ton bras nasod, les dégâts de la compétence suivante augmentent.

- Ceci est valable pour les compétences suivantes : lame-canon, explosion septuple, assaut sauvage, coup de hache, chute maximale, bombe puissante, coup dévastateur

Combat aérien renforcé

- Le temps de rechargement diminue quand tu utilises des compétences dans les airs.

Nouvelle compétence

Compétence passive : explosion de rage

Descriptif compétence

Les boosters voient leurs statistiques augmenter pendant un court instant et la vitesse d'exécution de certaines compétences augmente.

Lance le noyau pour infliger des coups critiques supplémentaires.

Explosion de rage

- Tes coups critiques, tes dégâts critiques et tes ravages augmentent en cas de booster.

En mode booster, la vitesse d'exécution augmente pour sphère foudroyante, bouclier répulsif, attaque nucléaire, bombe puissante et coup dévastateur.

Noyau renforcé

- Tu as une certaine probabilité de réaliser des touches supplémentaires ne provoquant pas d'immobilisation.

Nouvelle compétence

Hyper compétence : force de la destruction

Descriptif compétence

- Des javelots nasods gigantesques jaillissent du sol et transpercent tout ce qui se trouve aux alentours.
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Chaque utilisation d'une hyper compétence consomme 1 essence d'Eldrit.
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu).

Compétence modifiée

Spécial actif : javelot des Valkyries

Descriptif compétence

Tu invoques plusieurs javelots nasods et les projettes dans toutes les directions.

(Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.)

Compétence modifiée

Spécial actif : attaque nucléaire

Descriptif compétence

Des javelots nasods gigantesques jaillissent du sol et transpercent tout ce qui se trouve aux alentours.

Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.

- Chaque utilisation d'une hyper compétence consomme 1 essence d'Eldrit.
- L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu).

Compétence modifiée

Spécial actif : assaut sauvage

Descriptif compétence

Tu concentres toute ta force dans ton poing et assènes un violent coup sur l'adversaire que tu surplombes. Maintiens la touche de compétence enfoncée pour charger l'attaque. Les dégâts et la portée augmentent en cas de charge complète.

(Cette compétence est uniquement utilisable en plein saut.)

Description

Âge

– Inconnu

Détails

– « Il faut rebâtir un monde dans lequel les Nasods pourraient vivre en paix avec tous les autres peuples , autrement dit, le véritable royaume Nasod. »

La très miséricordieuse Impératrice nasod blanc neige. Nasod essentielle commande ses fidèles familiers nasods pour terrasser les ennemis.

Très tôt, Ève s'est libérée d'un mode de pensée n'englobant que les Nasods pour décider de protéger tout un chacun.

De nombreuses questions ont assailli Ève tandis qu'elle arrivait à Élysion.

Un endroit pour les Nasods, où seuls les Nasods sont autorisés à vivre. Était-ce vraiment ainsi qu'elle imaginait le royaume nasod ? Elle ne pensait pas que père avait eu tort. Cependant, elle avait pris conscience du fait qu'Élysion ne correspondait pas à sa vision d'un royaume nasod.

Ève croit à la force de l'affection et de la confiance que ses amis lui ont témoignées.

'Je vais reconstruire le royaume nasod avec vous. Parce que... nous sommes amis.'

C'est dans ce but qu'Ève s'est lancée dans une nouvelle quête.

Combos

→→↑XX

- →→↑X : (aucune modification)
- →→↑XX : (nouveau) Ophélia surgit et décharge le Pulse Gun en diagonale vers le bas.

WXX

- W : (aucune modification)
- WX : (nouveau) Oberon est invoqué et attaque la cible devant toi.
- WXX : (nouveau) Oberon WX disparaît et un nouvel Oberon est invoqué et projette une épée sur la cible.

Nouvelle compétence

Compétence passive : dignité de la reine

Descriptif compétence

Tu as renforcé tes liens avec tes compagnons, ce qui augmente ta force d'attaque.

En utilisant des compétences qui maintiennent l'invocation d'un compagnon, tu actives la dignité de la reine.

La compétence dignité de la reine augmente les dégâts infligés par des compétences renforcées par des liens et améliore l'effet de la bénédiction de la reine.

- Les compétences renforcées grâce au lien sont : poing céleste (marteau), lien dimensionnel (gardien), lame retentissante, gardien d'Oberon, poing céleste (balai), entaille mortelle, attaque de sphères (bourreau), distorsion spatiale, la colère d'Ophélie

Nouvelle compétence

Compétence passive : transformation de tir d'électrons

Descriptif compétence

L'attaque au tir d'électrons est renforcée.

Tu décoches le méga tir d'électrons avec une puissance maximale même s'il n'est pas chargé.

Éclair tesla, choc Tesla : la portée de l'élan augmente.

'Tonnerre électrique' est aussi utilisable en plein saut.

Utilise le tir d'électrons transformé pour activer le bonus [transformation de tir d'électrons].

- Tirs d'électrons transformés : méga tir d'électrons, éclair tesla, choc Tesla (élan), tonnerre électrique

Nouvelle compétence

Hyper compétence : code : Arcadia

Descriptif compétence

- Les invocations renforcées par l'effet 'lien' forment une masse et criblent les ennemis d'attaques puissantes.
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Chaque utilisation d'une hyper compétence consomme 1 essence d'Eldrit.
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu).

Compétence modifiée

Spécial actif : entaille mortelle

Descriptif compétence

Tu ouvres un seuil dimensionnel et invoques Oberon.

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 : poing céleste : balai

Descriptif compétence

Tu ouvres un seuil dimensionnel et invoques le poing du Roi nasod. Ce dernier renverse violemment tes ennemis au sol.

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 : la colère d'Ophélie

Descriptif compétence

Tu invoques Ophélie et attaques devant toi avec une arme électromagnétique.

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).

Description

Âge

– 18 ans

Détails

– « Que la chasse commence. »

Ce tireur submerge les ennemis sous un déluge de projectiles à une vitesse fulgurante. En un clin d'œil, il peut décharger une véritable tempête de projectiles pour triompher de ses ennemis.

Chung s'est appuyé sur sa longue expérience pour apprendre durablement à utiliser les flingues encore plus vite. Il a pris la décision d'améliorer les flingues pour décocher encore plus de projectiles d'un coup. Fort des connaissances qu'il a accumulées au fil du temps et grâce à la force d'El, Chung a créé les flingues fantômes à double canon. Décharger autant de projectiles à une vitesse fulgurante avec les flingues fantômes demande beaucoup d'endurance et de volonté.

Mais la force de Chung et de la pierre de protection, systématiquement améliorée durant ces voyages, suffisait déjà à manier les flingues fantômes.

'Plus aucun doute ne hante cette balle !'

Comme il triomphait de ses adversaires en un éclair avant de disparaître à nouveau tel un fantôme, il est rapidement devenu le Fantôme fatal... un nom qui fait trembler d'effroi ses adversaires.

Combos

→→XWX

- →→X : (aucune modification)
- →→XW : (modifié) Tu te retournes une fois et attaques l'adversaire par–derrière.
- →→XWX : (modifié) Tu décharges 3 balles sur l'ennemi..

→→↑XXW

- →→↑X : (aucune modification)
- →→↑XX : (modifié) Tu retournes au point de départ au moment où la balle explose.
- →→↑XXW : (modifié) Tu décharges 3 balles en diagonale vers le bas.

Nouvelle compétence

Compétence passive : tireur fantôme

Descriptif compétence

Les flingues utilisés dans les combos se transforment en flingues fantômes.

Les touches combo des flingues fantômes apposent une [marque du fantôme].

Les touches combo de l'obus apposent une [marque du poursuivant].

Les adversaires marqués par la [marque du fantôme] subissent plus de dégâts via les flingues.

Si un obus touche des adversaires portant la [marque du poursuivant], le bonus [poursuivant entraîné] s'active.

Nouvelle compétence

Compétence passive : imagination mortelle

Descriptif compétence

S'il te reste moins de 60 % de tes PV, tu entres en mode berserk chaque fois que tu actives un booster. Ton attaque magique augmente en mode berserk.

Tes compétences spéciales actives ignorent une partie de la défense des adversaires qui portent la [marque du fantôme] ou la [marque du poursuivant].

Nouvelle compétence

Hyper compétence : finale d'Azur

Descriptif compétence

- Tu tires plusieurs fois avec ton flingue. Les balles magiques touchent plusieurs cibles.
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Chaque utilisation d'une hyper compétence consomme 1 essence d'Eldrit.
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu).

Compétence modifiée

Active : tir à la tête

Descriptif compétence

Tu effectues un tir précis avec le flingue. Maintiens la touche de compétence enfoncée pour charger l'arme. Les dégâts augmentent de 250 % en cas de charge maximale.

Il existe une probabilité de 30 % de doubler les dégâts infligés.

Compétence modifiée

Spécial actif : syndrome du sniper

Descriptif compétence

Tu tires un obus à aura : les adversaires dans le rayon d'effet sont balayés et tu bénéficies de l'énergie du sniper.

Compétence modifiée

Spécial actif : étoile filante

Descriptif compétence

Tu tires un missile à tête chercheuse. Il crée un champ magnétique à l'endroit de l'explosion.

Tu ne peux pas exécuter de mana break pendant que tu es touché.

Tu restes insensible à l'effet passif de 'poursuite incessante'.

Ceci consomme des obus :

- 3 obus

Description

Âge

– 22 ans

Détails

– « Héhé. La loi du plus fort est encore et toujours en vigueur. »

Une meneuse d'outre-tombe qui sème la mort. Elle déploie un flot ininterrompu de technique énergétique fulminante pour anéantir ses ennemis.

Pour ne pas perdre face aux démons, Ara se sert de la technique énergétique du parchemin secret pour améliorer sensiblement sa technique de combat. Ara a fini par se rendre compte qu'elle désire combattre des ennemis plus puissants afin de mesurer la portée de sa puissance.

'Au final, c'est le plus fort qui rend justice.'

Alors qu'elle contemplait les démons vaincus à ses pieds, elle a pris conscience que le pouvoir constitue la véritable justice en ce monde. C'est ainsi qu'Ara a ressuscité sous la forme de Devi, une assassine démoniaque qui anéantit ses ennemis avec une force prodigieuse administrée d'une main de fer.

Combos**→→XW**

- →→X : (aucune modification)
- →→XW : (nouveau) Tu avances droit devant et attaques ton adversaire en brandissant ton javelot.

↑ XX

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

Nouvelle compétence

Compétence passive : irradiation de l'énergie spirituelle

Descriptif compétence

Tu parviens à maîtriser ton énergie à ta guise et gagnes en technicité.

Nouvelle compétence

Compétence passive : énergie spirituelle diffusée

Descriptif compétence

L'énergie spirituelle qui sommeillait en toi s'éveille et ton corps se régénère. Ta maîtrise des sphères d'énergie spirituelle s'améliore et l'utilisation de techniques secrètes t'octroie de l'énergie spirituelle supplémentaire pendant un certain temps.

Nouvelle compétence

Hyper compétence : abîme infernal

Descriptif compétence

- Tu invoques l'abîme ardent ici-bas pour anéantir tous les ennemis qui foulent le sol.

- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Chaque utilisation d'une hyper compétence consomme 1 essence d'Eldrit.
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu).

Compétence modifiée

Active : chaîne infernale

Descriptif compétence

Tu fais tournoyer des sphères d'énergie spirituelle autour de toi. Elles forment une barrière de sphères qui protège ton corps.

Tu consommes de l'énergie spirituelle :

- 2 sphères

Tu régénères de l'énergie spirituelle :

- Une autre compétence peut être activée avant le dernier coup. En cas d'attaque réussie, 4 sphères seront régénérées.

Compétence modifiée

Spécial actif : vide énergétique

Descriptif compétence

Tu génères un puissant vide qui empêche les ennemis de se déplacer et tu leur infliges des dégâts.

Tu consommes de l'énergie spirituelle :

- 5 sphères

Compétence modifiée

Spécial actif : onde d'énergie spirituelle

Descriptif compétence

Tu déclenches une grande onde d'énergie spirituelle.

(Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.)

Tu génères de l'énergie spirituelle :

- 1 sphère

Description

Âge

– 21 ans

Détails

– « Ahhh... Je hais ce qui est compliqué. Je vais me contenter de tout brûler ! »

L'incarnation du feu enveloppée de flammes. La Maîtresse des flammes est elle-même devenue une flammèche qui réduit tout en cendre d'une seule flammèche.

Au cours des innombrables combats, Elesis excelle toujours plus dans le maniement des flammes et comprend que son potentiel n'est pas encore épuisé.

Faire affluer de la force en continu ne suffit pas. Le contenant doit évoluer.

Elle avait craint de perdre le contrôle des flammes et d'être à son tour réduite en cendres. Elesis a fini par comprendre qu'elle devait vaincre sa peur et accepter la force purificatrice du feu et a donc décidé d'exploiter tout son potentiel.

'C'est reparti !'

Elle finit par s'approprier une technique lui permettant de se changer en flamme, et renaît sous la forme de l'incarnation du feu, capable de tout réduire en cendres sur le champ de bataille.

Combos**WXXX**

- **W** : (aucune modification)
- **WX** : (nouveau) Tu abats ton épée verticalement et décoches des flammes vers l'avant.
- **WXX** : (nouveau) Tandis que tu frappes de bas en haut, tu décoches des flammes vers l'avant.
- **WXXX** : (nouveau) Tandis que tu abats une grande épée de haut en bas, des flammes sont projetées vers l'avant.

→→↑XXX

- **→→↑XX** : (aucune modification)
- **→→↑XXX** : (nouveau) Des flammes jaillissent sur le sol devant toi et infligent des dégâts aux ennemis.

Nouvelle compétence

Compétence passive : flamme intérieure

Descriptif compétence

Quand tu attaques un ennemi atteint d'un malus, ta rapidité et ta force d'attaque augmentent. Si tu as peu de PV et que tu subis des dégâts de feu, tes PV se régénèrent en fonction du nombre de dégâts subis.

Combativité des flammes

Ta vitesse de déplacement, ta rapidité et ta force d'attaque augmentent quand tu attaques des adversaires affectés par 'brûlure', 'stigmates de feu', 'flammes voraces' ou 'flammes'. (Temps de rechargement : 2 sec.)

Maître des flammes

Quand tes PV passent en dessous d'un certain seuil, le malus 'brûlure' ne t'inflige pas de dégâts. En revanche, tes PV se régénèrent en fonction des dégâts subis.

Nouvelle compétence

Compétence passive : Feu d'enfer

Descriptif compétence

Les statistiques augmentent en fonction du nombre de malus absorbés par l'incarnation du feu. Si un ennemi subit un malus de feu, celui-ci a une certaine probabilité d'être transmis à d'autres ennemis.

Absorption des flammes

- Tes coups critiques et tes ravages augmentent si tu utilises la compétence incarnation du feu pour absorber les dégâts de flamme, brûlure ou feu inextinguible.

Transmission des flammes

- Quand un adversaire subit un malus de feu, ce même malus est transmis aux ennemis situés dans un rayon de 4 mètres.

Nouvelle compétence

Hyper compétence : bombe grenade

Descriptif compétence

- Tu projettes une flamme capable de tout consumer.

- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Chaque utilisation d'une hyper compétence consomme 1 essence d'Eldrit.
- - 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 infernale

Descriptif compétence

Tu enflames ton épée et effectues 3 coups puissants. Ensuite, tu peux encore attaquer avec l'épée enflammée pendant un certain temps, ce qui te permet d'ignorer la défense de tes adversaires à hauteur de tes statistiques d'attribut de feu.

En cas de touche avec l'épée enflammée, tu déclenches 'feu inextinguible' (cumul max.).
(Ceci est valable même si tu n'as pas appris l'effet passif de 'feu inextinguible'.)

Compétence de destruction

- Tu utilises de l'aura de destruction et accumules 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 : feu éternel

Descriptif compétence

Tu libères l'énergie des flammes aux alentours et déclenches plusieurs explosions. Après l'explosion, des flammes continuent de t'entourer pendant 10 secondes et brûlent les adversaires qui s'approchent trop.

Compétence de tempête

- Tu utilises de l'aura de la tempête et accumules 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 : ailes enflammées

Descriptif compétence

Tu tires plusieurs boules de feu explosives qui poursuivent ton adversaire le plus proche.

Compétence de destruction

- Tu utilises de l'aura de destruction et accumules 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.)

Description

Âge

– 21 ans

Détails

– « Si le monde parfait n'existe pas, alors je vais devoir le créer moi-même... héhéhé. »

Ce savant fou a façonné un monde suprême à l'image de ses idéaux. Il se sert de son système PCD im prévisible pour prendre le contrôle du champ de bataille.

Lorsqu'Add reprend ses travaux de recherche sur les voyages dans le temps, il met le doigt sur une er reur fatale dans sa théorie. Même s'il parvenait à voyager dans le passé, il ne serait plus parfaitement en phase avec lui-même. Et quand bien même il corrigeait les nombreuses erreurs du continuum tem porel, il n'en resterait pas moins vrai que son être là-bas diffèrerait de celui d'ici.

Sa première erreur n'avait-elle pas été d'avoir entretenu un lien émotionnel avec un passé dévasté ? S i seulement il pouvait créer un monde parfait de ses propres mains...

'Haha... Je vais bien le créer... ce monde parfait !'

Pour façonner lui-même un nouveau monde parfait, Add s'est lancé dans des recherches interminable s pour créer sa propre réalité virtuelle dont il est désormais le Dominateur.

Combos

→→ ↑ **WXX, WWXX**

- →→ ↑ **WX, WWX** : (aucune modification)
- →→ ↑ **WXX, WWXX** : (nouveau) Tu tires une nouvelle fois pendant le saut sprint XW en cours (3 projectiles).

→→ ↑ **XYYY**

- →→ ↑ **XWW** : (aucune modification)
- →→ ↑ **XWWW** : (nouveau) Suite au saut sprint X, les projectiles Y consécutifs augmentent à 3 au maximum et le dernier projectile est doté d'un effet de guidage.

Nouvelle compétence

Compétence passive : flots énergétiques

Descriptif compétence

Tu contrôles parfaitement le flux d'énergie.

Si tu ne possèdes aucun PCD, ta régénération de PDY augmente. Si tu possèdes 1 ou plusieurs PCD, la consommation de PDY diminue en fonction du nombre de points que tu possèdes.

La vitesse d'exécution des compétences d'installation augmente.

Nouvelle compétence

Compétence passive : tour de contrôle

Descriptif compétence

Tu te bats de manière plus efficace grâce à la transformation du système de contrôle de ta dynamo.

Le temps de rechargement des compétences enregistrées dans la case de compétence diminue quand tu dépenses des points de conversion de dynamo par le biais de certaines compétences spéciales actives (sauf hyper compétences et compétences de partenaire).

Certaines compétences gagnent en efficacité.

[Accélération]

- La durée du temps de rechargement de la compétence dans la case de compétence diminue de 1 seconde par PCD consommé.

- Ceci est valable pour les compétences suivantes : booster déferlant, fantôme traqueur, installation : rage ultime, installation : chute d'étoiles, installation : impulseur chargé, champ de force et poursuivant extrême

Nouvelle compétence

Hyper compétence : zone de distorsion

Descriptif compétence

- Tu actives un dispositif de calcul dynamo spécifique qui te permet de délimiter une zone spéciale. Toutes les vitesses des adversaires dans cette zone diminuent fortement et les dégâts du dominateur augmentent.
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Chaque utilisation d'une hyper compétence consomme 1 essence d'Eldrit.
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu).

Compétence modifiée

Spécial actif : booster déferlant

Descriptif compétence

Tu lances une grenade de particules assourdissante qui te permet de tirer à plusieurs reprises.

Consommation de PDY :

- En mode dynamo, cette compétence ne consomme que 20 % des points de dynamo.

Tu consommes des PCD :

-1 à -3 PCD

- +5 % de dégâts par PCD investi

(Tu peux également l'utiliser sans PCD.)

Compétence modifiée

Spécial actif : champ de force

Descriptif compétence

Tu crées un champ en forme de prisme et installes des champs gravitationnels spéciaux autour de toi.

Diverses statistiques sont renforcées à l'intérieur du champ magnétique. Ta consommation de PM et le temps de rechargement diminuent quand tu utilises la [configuration dynamo]. Le mode de compétence [installation] fait diminuer ta consommation de PDY.

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.

Tu consommes des PCD :

- La consommation d'un point de PCD augmente la durée de 100 %.

(Tu peux également l'utiliser sans PCD.)

Compétence modifiée

Spécial actif : installation : chute d'étoiles

Descriptif compétence

Usine dynamo : chute d'étoiles

Tu détermènes un point où tu génères un drone de chute d'étoiles qui bombarde cette zone.

Tu bénéficies de la protection K.O. pendant la visée.

Consommation de PDY :

- En mode dynamo, cette compétence ne consomme que 20 % des points de dynamo.

Usine dynamo

- Activer l'usine dynamo : 30 PDY
- Le mode bascule en [Chute d'étoiles]
- La chute d'étoiles est activée
- Si un autre mode est actif, tu changes de mode et récupères 1 PCD.
- La chute d'étoiles coûte 200 PM.
- Durée : 30 sec.

Tu consommes des PCD :

- 1 à -3 PCD
- +5 % de dégâts par PCD investi
(Tu peux également l'utiliser sans PCD.)

Description

Nom des différents personnages

– Lu : Ishtar/Ciel : Chevalier

Âge

– Lu : inconnu/Ciel : 29 ans

Détails

– Lu : « Ouhouhou... À genoux ! Je suis la véritable héritière du trône ! »

– Ciel : « Je serai ton ombre. Le bouclier suprême pour ton javelot... »

Tels un javelot et un bouclier qui se protègent mutuellement, ils ont transcendé leur puissance passée et règnent désormais sur les abîmes. Ils se servent d'esprits malins des abîmes et d'armes antiques pour vaincre leurs ennemis.

Grâce au renfort actif de Ciel, Lu a retrouvé une part de sa force passée. Cependant, Ciel s'inquiète de la puissance croissante des ennemis.

Conformément au pacte, seule la moitié de la force est transmise. Si seulement on pouvait fusionner ces forces... En entendant Ciel énoncer cette idée, Lu lui a offert une solution :

une arme des démons antique appelée 'vision de Sephiroth'. À l'aide d'un javelot démoniaque qui absorbe la puissance de son porteur, Lu et Ciel peuvent tenter d'unir leurs âmes l'espace d'un instant. À la fois deux et un seul, ils ne ménagent pas leurs efforts pour reconquérir le trône.

Combos

WWX (Lu)

- **WW** : (aucune modification)
- **WWX** : (nouveau) Après l'alternance, tu propulses l'ennemi en l'air d'un crochet.

WWX (Ciel)

- **WW** : (aucune modification)
- **WWX** : (nouveau) Après l'alternance, tu propulses l'ennemi en l'air d'un crochet.

Nouvelle compétence

Compétence passive : duo innocent

Descriptif compétence

Si la première touche d'une compétence d'alternance touche sa cible, le temps de rechargement de toutes les compétences diminue.

En cas d'utilisation d'une compétence de combinaison, la vitesse augmente de manière significative.

Nouvelle compétence

Compétence passive : liens : duo

Descriptif compétence

L'effet d'innocence s'intensifie en fonction du nombre d'âmes collectées.

Nouvelle compétence

Hyper compétence : vision de Sephiroth

Descriptif compétence

- Tu invoques l'arme de démon 'Sepiroth'. Le cœur noble de Ciel transforme Lu en beauté absolue.
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Chaque utilisation d'une hyper compétence consomme 1 essence d'Eldrit.
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu).

Compétence modifiée

Active : ombres

Descriptif compétence

Tu abandonnes ton ombre derrière toi et avances.

Ombres

- Les adversaires qui traversent l'ombre voient leur attaque magique et leur résistance à la magie diminuer.

Compétence modifiée

Spécial actif : bazooka magdonien

Descriptif compétence

Tu projettes de gigantesques bombes remplies d'âmes. Les explosions infligent de gros dégâts aux adversaires à proximité. Les âmes prennent l'adversaire en chasse. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.)

Compétence d'alternance (Ciel)

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

Compétence modifiée

Spécial actif : Eschaton

Descriptif compétence

Tu ouvres une faille dimensionnelle dans le monde démoniaque et libères une horde d'esprits maléfiques. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) Un cri démoniaque retentit au moment où la horde te touche.

Son ampleur dépend du nombre d'âmes collectées.

Compétence de combinaison

- Uniquement possible lorsque le compteur de points de combinaison est plein

Description

Âge

– 24 ans

Détails

« Vous préférez que je vous coupe la tête ou que je vous transperce le bidon ? Héhéhé... »

Cette vagabonde rouge sang se consacre corps et âme au massacre. Elle entrave ses ennemis à l'aide de la pistocharîne pour leur asséner un coup mortel.

Rose était exposée à l'énergie d'Eldrit, renforcée par la restauration d'El. C'est ainsi que la puissance de l'Eldrit ténébreux s'est également renforcée en elle. L'Eldrit ténébreux, créé dans le but de détruire Élios, déborde de haine et d'autres pensées néfastes. L'énergie démoniaque de l'Eldrit ténébreux a fini par consumer Rose, déstabilisée par son insécurité et ses remords.

'Ta vie pour la princesse !'

Rose ne fait plus la différence entre le bien et le mal et son obsession pour la princesse est son dernier refuge. Il ne reste rien de ses ennemis, si ce n'est quelques empreintes écarlates souillées de leur sang.

Combos

→→XWW (combo)

- →→X : (aucune modification)
- →→XW : (nouveau) Tu attaques l'adversaire en maniant la chaîne-pistolame de haut en bas.
- →→XWW(Combo) : (nouveau) Tu effectues un combo en lançant une attaque croisée avec ta chaîne-pistolame. Protection K.O.

→→↑XWX, XXX

- →→↑X : (aucune modification)
- →→↑XW : (nouveau) Tu effectues une attaque circulaire avec la chaîne-pistolame tout en retombant en diagonale.
- →→↑XWX, XXX : (nouveau) Tu décharges ton revolver devant toi. (Les tirs de revolver sont continus en cas de combo X.)

Nouvelle compétence

Compétence passive : extermination de cible

Descriptif compétence

Tu anéantis tous les adversaires sous tes yeux en conduisant des attaques plus efficaces et mortelles.

Compétence enchaînée

- Rattrapé par la chaîne, carnaval sanglant, ancre mortelle, épine sanglante, chaîne sanglante, chasse endiablée, punition, vipère à chaîne

Nouvelle compétence

Compétence passive : ciblage

Descriptif compétence

Avec tes yeux de lynx, tu scrutes les environs à la recherche d'ennemis.

Nouvelle compétence

Hyper compétence : chaîne destructrice

Descriptif compétence

- Tu lances des chaînes pour attraper des adversaires à proximité. Les adversaires sont terrassés plusieurs fois avant d'être anéantis.
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Chaque utilisation d'une hyper compétence consomme 1 essence d'Eldrit.
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu).

Compétence modifiée

Active : comme dans les westerns

Descriptif compétence

Tu fais une culbute et tu tires sur les ennemis à proximité.

Comme dans les westerns

- Tous les ennemis sont transpercés. Probabilité de saignement : 33 %.
- Valeur de K.O. : -30

Changement d'arme

- Tu passes au revolver.

Tu consommes de l'EMC.

- Tu consommes de l'EMC au lieu des PM.
- Tu ne peux pas utiliser cette compétence quand la double frappe est activée.

Compétence modifiée

Spécial actif : danse du pistolet

Descriptif compétence

Tu tires frénétiquement avec tes revolvers dans toutes les directions.

Tireur attentif

- En appuyant sur la touche [X] ou [W] pendant l'exécution, tu es invincible et étourdis l'adversaire durant 3 secondes. Toute l'EMC est consommée.

Pistoçhaîne/chaîne-pistolame

- Chaque coup réussi a une probabilité de saignement de Maître revolver

Changement d'arme

- Tu passes au revolver.

Double frappe

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

Compétence modifiée

Spécial actif : carnaval sanglant

Descriptif compétence

Tu fais tournoyer ta pistochaîne et ta chaîne-pistolame.

Danse des lames

- Appuie plusieurs fois sur la touche de compétence (max. 5 fois, 10 PM par touche) pour exécuter des attaques supplémentaires.

Pistochaîne/chaîne-pistolame

- Chaque coup réussi a une probabilité de saignement de Maître revolver

Double frappe

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

Description

Âge

– apparence physique : 21 ans

Détails

– « Je ne te quitte pas. »

Ce meneur d'émotions se développe au même rythme que les humains qui l'entourent. Il se sert de serments pour protéger ses alliés et terrasser ses ennemis.

Les camarades des chercheurs d'Eldrit ont réussi à surmonter leurs propres épreuves et ont échappé au Corridor d'El.

Ain est surpris par leur volonté de fer qui dépasse toutes ses espérances et s'enorgueillit d'avoir côtoyé des êtres aussi courageux.

Depuis lors, il se considère comme un homme ayant ses propres émotions et prend son destin en main. Il tient à renforcer sa volonté pour ne pas avoir éveillé ses émotions en vain et pour rester à la hauteur de ces personnes.

'Que ma volonté vous accompagne jusqu'à la fin...'

Son existence est la preuve du lien noué entre les hommes et les dieux et il poursuit donc ses aventures aux côtés des chercheurs d'Eldrit.

Combos

→→WXX

- →→WX : (aucune modification)
- →→WXX : (modification) Tu décoches un projectile perforateur vers l'avant. (vol de mana)

→→XW, XXXW

- → ↑ X, XXX : (aucune modification)
- → ↑ XW, XXXW : (nouveau) Tu lances une attaque circulaire autour de toi en te trouvant dans les airs.

Nouvelle compétence

Compétence passive : influence positive

Descriptif compétence

Toi et tes alliés profitez en partie de l'effet du serment d'Édèle. En cas d'activation de [puissance : magie de la rotation], les statistiques de tes alliés augmentent également.

Révélation du serment d'Édèle

- La force d'attaque augmente en cas de serment d'Édèle : Animus
- Gain de PM et augmentation des dégâts en cas de touche pour le serment d'Édèle : Purus
- Toutes les vitesses augmentent en cas de serment d'Édèle : Voluntas

Nouvelle compétence

Compétence passive : Concordia

Descriptif compétence

Tout n'est qu'harmonie quand naissent des sentiments innocents. La durée de certains malus diminue quand tu fais appel au niveau 3 de la compétence 'puissance des dieux'. L'effet se renforce en cas de serment.

Harmonie

- La durée des compétences 'étourdissement', 'panique', 'confusion', 'peur', 'oppression', 'torpeur', 'vieillesse' et 'malédiction' diminue
- Les dégâts sont doublés pour [serment : Animus].
- La probabilité de bénéficier d'une régénération de PM/PV immédiate double pour [serment : Purus].
- La portée augmente de 20 % pour [serment : Voluntas].

Nouvelle compétence

Hyper compétence : Finalis

Descriptif compétence

- Tu termines en beauté en envoyant un flot de serments d'Édèle !
- Ceci requiert de l'essence d'Eldrit.
- - Chaque utilisation d'une hyper compétence consomme 1 essence d'Eldrit.
- - L'essence d'Eldrit peut être obtenue en faisant un clic droit sur un fragment d'Eldrit (sauf fragment inconnu).

Compétence modifiée

Spécial actif : Tempestas Valère

Descriptif compétence

Tu génères une onde puissante. (Cette compétence est uniquement utilisable en plein saut.)

Tempestas Valère

- Quand 'onde rotative : explosion' touche une cible, elle l'étourdit pendant 3 secondes et lui inflige le cumul maximal d'Elkaim.

Serment : rotation

- 1 serment est consommé.
- L'effet du serment consommé s'applique.
- Tu peux également l'utiliser sans serment.

Compétence modifiée

Spécial actif : Mollis Lucēre

Descriptif compétence

Tu focalises la magie et décoches une sphère d'Eldrit. Cette dernière tourne autour de toi tout en attaquant les adversaires à proximité. Puis le projectile entre en résonance avec l'Eldrit présent dans l'atmosphère avant d'exploser.

Serment : rotation

- 1 serment est consommé.
- L'effet du serment consommé s'applique.
- Tu peux également l'utiliser sans serment.

Compétence modifiée

Spécial actif : turbo

Descriptif compétence

Tu crées un maelström atmosphérique au sol.

Turbo

- La régénération de PM en cas de dégâts/touche de tes alliés à l'intérieur du maelström augmente de 30 % et le temps de rechargement de toutes les compétences diminue de 50 %
- Les adversaires touchés par l'effet de maelström subissent des dégâts continus sans immobilisation et le malus saignement est activé.

Serment : rotation

- 1 serment est consommé.
- L'effet du serment consommé s'applique.
- Tu peux également l'utiliser sans serment.