

Cambios generales

- Se vaciarán todas las casillas de habilidad de los personajes que han sido mejorados.
- Se vaciarán todos los atributos de los personajes que han sido mejorados.
- Se mejorará la ejecución de combos de los personajes que han sido mejorados y algunos combos se reconocerán mejor.
- Se modificarán los valores estándar y de desarrollo de los personajes que han sido mejorados.
- Opción de ampliación del daño de habilidad de equipamiento del héroe o de Piedra mágica de Elianod de la desolación se ha modificado en parte.

Antes	Después	Nota
Se aumentará el daño de Golpe de tempestad.	Se aumentará el daño de Géiser de llamas.	
Se aumentará el daño de Choque de espada.	Se aumentará el daño de Círculo de estrellas.	
Se aumentará el daño de Espina diabólica.	Se aumentará el daño de Tormenta perfecta.	
Se aumentará el daño de Semilla maniatadora.	Se aumentará el daño de Semilla explosiva.	
Se aumentará el daño de Megaproyectil de electrones.	Se aumentará el daño de Megaproyectil de electrones - justicia.	
	Se aumentará el daño de Megaproyectil de electrones - avasallamiento.	Si la Vengadora nasod, la Némesis nasod y la Última de Nasod tienen este efecto.
	Se aumentará el daño de Megaproyectil de electrones - relámpago.	Si la Electra nasod, la Serafín de batalla nasod y la Sariel nasod tienen este efecto.

Nombre de la clase	Nombre de la habilidad	Modificación
Elsword	Camino de la espada	Se renovará el sistema del Camino de la espada. Con la tecla V ahora puedes cambiar entre los modos de destrucción y de vitalidad.
	Golpe de tempestad	Se eliminará la habilidad.
	Paso esquivo	Se añadirán nuevas habilidades de flexibilidad.

Caballero real

Caballero de la espada	Patada	Valor de K.O.: -20 (hasta ahora: -50)
	Élite de los caballeros	Se añadirán nuevas habilidades pasivas. Daño de todas las habilidades: +10 % (en nivel 4) Obtención de PM al impactar: +10 % (en nivel 4) Cambia el daño de todas las habilidades de ataque mágico por ataque.
	Golpe trueno	La habilidad de flexibilidad pasa a ser de fuerza. Efecto de habilidad modificado.
	Ambición: considerable	Se añadirán nuevas habilidades pasivas. El efecto de resistencia al daño de 'Ambición' se aplica también a los miembros del grupo.
	Bloqueo automático	Se eliminará la habilidad.
	Vitalidad	Se eliminará la habilidad.
	Gran caballero	Golpetazo con el hombro
Corte vertical		Se añadirán nuevas habilidades de fuerza. Atributo Más ligero: Coste de PM: -90 % Escenario: Golpe vertical: 4230 % del ataque JcJ: Golpe vertical: 1611 % del ataque

	Voluntad liberada: Gran caballero	Efecto añadido: aumenta tus PM máximos. → PM máx.: +100 Géiser de llamas y Géiser de tríadas ya no se pueden cambiar por ataques físicos.
--	--------------------------------------	---

Maestro de las runas

Caballero mago	Otro modo de pensar	El ataque mágico aumenta del 6 % al 14 %. (En el nivel 4). Cambia el daño de todas las habilidades de ataque por ataque mágico.
	Choque de espada	Se eliminará la habilidad.
	Círculo de estrellas	Se añadirán nuevas habilidades de fuerza. Se modificarán el nivel y la clase de recepción. Caballero mago → Caballero rúnico en nivel 45
Caballero rúnico	Espada de fuego	Se modificarán el nivel y la clase de recepción. Caballero rúnico → Caballero mago en nivel 30
	Carrera animada	Se añadirán nuevas habilidades de tenacidad.
	Campo de runas	Se añadirán nuevas habilidades de fuerza. Atributo Más ligero: Coste de PM: -90 % Escenario: Golpe vertical: 4230 % del ataque JcJ: Golpe vertical: 1611 % del ataque
	Maestro de las runas	El ataque mágico ya no aumentará. Al utilizar una habilidad de runa, el daño de la siguiente habilidad aumentará en un 10 %. (En el nivel 4).
	Entrenamiento de la resistencia mágica	Se eliminará la habilidad.
	Sable triple	El valor de K.O. ya no se reducirá.
	Cobertura mágica	La ampliación de PM máximos se reducirá de +150 a +100.

Maestro de las runas	Flujo mágico	Se retirará el potenciador de géiser del Camino de la espada.
----------------------	--------------	---

Inmortal

Caballero protector	Caída de espada	<p>Puedes cambiar al modo del Camino de la espada mientras utilizas la habilidad.</p> <p>Se guardará el último modo.</p> <p>Escenario:</p> <p>Caída de espada: 661 % del ataque reiteradamente</p> <p>JcJ:</p> <p>Caída de espada: 226 % del ataque reiteradamente</p>
	Carnicero cruel	<p>El potenciador que aumenta el ataque se activa al emplear la habilidad.</p> <p>(Hasta ahora, al alcanzar 5 combos).</p> <p>Aumenta tu ataque en un 8 %.</p> <p>Cambia el daño de todas las habilidades de ataque mágico por ataque.</p>
	Golpe letal	El nivel de obtención se cambiará del 30 al 35.
	Revientaescorpiones	<p>El nivel de obtención se cambiará del 35 al 30.</p> <p>La habilidad de flexibilidad pasa a ser de fuerza.</p> <p>Efecto de habilidad modificado.</p>
Invocador de la espada	Carnicero despiadado	El efecto de combustión de maná no se aplica a hiperhabilidades.
	Golpe tormenta	Se añadirán nuevas habilidades de tenacidad.
	Danza fantasma	Se añadirán nuevas habilidades de fuerza.
	Espada afilada	La penalización que ignora la defensa se desactiva tras 5 segundos. (Hasta ahora, tras 10 impactos sufridos).
	Voluntad liberada: Invocador de la espada	<p>El potenciador que aumenta tu potencia de ataque también se puede activar al utilizar especial activa.</p> <p>Tu potencia de ataque también se aumenta al utilizar las siguientes habilidades:</p> <p>Espada curvada y Golpe de gracia.</p> <p>Géiser de llamas y Géiser de tríadas ya no se pueden cambiar por ataques físicos.</p> <p>Escenario:</p> <p>Potencia de ataque: +6 % (acumulable un máx. de 5 veces)</p>

		<p>Duración: 20 s</p> <p>Espera para reactivación: 5 s</p> <p>JcJ:</p> <p>Potencia de ataque: +2 % (acumulable un máx. de 5 veces)</p> <p>Duración: 20 s</p> <p>Espera para reactivación: 5 s</p>
	Maestro de Corlunga	<p>Efecto añadido: aumenta tus PM máximos. → PM máx.: +100</p> <p>Se eliminará el efecto de Arte de la espada de otro mundo - Nanta.</p> <p>Se añadirán las siguientes opciones nuevas: -----</p> <p>Cada vez que usas Perseguidor de Corlunga y Golpes infinitos, se acumula Maestro de Corlunga (máx. 5 veces). El número de cargas máximas activa Poder del maestro de Corlunga.</p> <p>Poder del maestro de Corlunga</p> <ul style="list-style-type: none"> - [Escenario] La próxima habilidad especial activa no consume PM y no tiene tiempo de espera. - [JcJ] La próxima habilidad especial activa consume solo la mitad de PM y necesita solo la mitad del tiempo de espera. <p>-----</p>
Inmortal	Maestro de combate	<p>Las siguientes habilidades mejoradas se añadirán a la lista de habilidades afectadas:</p> <p>Revientaescorpiones, Golpe tormenta, Danza fantasma, Espada curvada y Golpe de gracia.</p> <p>Atributo Más ligero:</p> <p>Coste de PM: -90 %</p>
	Recuerdos de la espada	<p>Las siguientes habilidades mejoradas se añadirán a la lista de habilidades de Corlunga:</p> <p>Revientaescorpiones, Golpe tormenta y Danza fantasma.</p>
	[Cambio] Caída de espada	Efecto de habilidad modificado.

Rena

Rena	Espina diabólica	Se eliminará la habilidad.
	Espina	Se añadirán nuevas habilidades de flexibilidad.

Tormenta perfecta	El nivel de obtención se cambiará del 5 al 1.
-------------------	---

Ánemos

Tiradora de guerra	Juego de piernas ágil	Valor de K.O.: -20 % → -10 % (en el nivel 4) Cambia el daño de todas las habilidades de ataque mágico por ataque.
	Halcón planeador	La habilidad de flexibilidad pasa a ser de fuerza. Efecto de habilidad modificado.
	Patada baja	La habilidad de flexibilidad pasa a ser de fuerza. Efecto de habilidad modificado.
	Patada hacia atrás	[Fuerte] Efecto de habilidad modificado: Al usar la patada hacia atrás, se puede ejecutar una patada adicional pulsando la tecla de habilidad antes de que esta acabe. (Hasta ahora se lanzaba una patada baja).
	Kamikaze	Efecto de habilidad modificado.
Corredora del viento	Voluntad liberada: Corredora del viento	El daño de habilidades especiales activas aumentará del 13 % original al 18 %. El Golpe del fénix ya no se puede convertir en un ataque físico.
	Perseverancia	La espera de reactivación del tiempo de espera de habilidades especiales activas se cambiará de 10 s a 5 s.
	Airelina	Ataque: +30 % (JcJ: +15 %) (hasta ahora: todos los ataques: +20 % (JcJ: +10 %)) Escenario: Regeneración de PV por s: +0,3 % Ataque: +20 % Todas las velocidades: +20 % Duración: 30 s JcJ: Regeneración de PV por s: +0,3 % Ataque: +10 % Todas las velocidades: +10 % Duración: 15 s
	Fuerza de la naturaleza	A los ataques con patadas se les añadirán las siguientes habilidades mejoradas: Halcón planeador, Patada baja, Kamikaze y Tormenta demoníaca

		Ataques con patadas: +40 % durante 15 s
	Tormenta demoníaca	Efecto de habilidad modificado.
Ánemos	Llamada del viento	A las habilidades que usan el viento se les añadirán las siguientes habilidades mejoradas. Halcón planeador, Patada baja, Kamikaze y Tormenta demoníaca

Aurora

Tiradora de caza	Ojo de águila	Cambia el daño de todas las habilidades de ataque por ataque mágico.
	Disparo rápido	La habilidad de flexibilidad pasa a ser de fuerza. Efecto de habilidad modificado.
Maestra arquera	Voluntad liberada: Maestra arquera	El daño de habilidades especiales activas aumentará del 13 % original al 18 %.
	Semilla maniatadora	Se eliminará la habilidad.
	Semilla explosiva	Se añadirán nuevas habilidades de fuerza. Explosion retardada
	As en la manga	Efecto de habilidad modificado.
Aurora	Huella del estigma	Se modificará el tiempo de espera de Estigma desarrollado. El tiempo de espera se ha reducido de 20 a 15 s.
	Flecha maravillosa	La siguiente habilidad se retirará del Arco del espíritu protector: - As en la manga Al Arco del espíritu protector se le añadirá la siguiente habilidad mejorada: - Disparo rápido Tiempo de espera de Arco del espíritu protector: -10 % → -15 %

Ocaso

Arquera de Erendil	Cazador experimentado	A los poderes de Eldrasil se les añadirán las siguientes habilidades mejoradas: Ira de Eldrasil, Esfera del viento y Borrado Valor de K.O.: -45 % → -20 % (en el nivel 4) Cambia el daño de todas las habilidades de ataque mágico por ataque.
--------------------	-----------------------	---

	Ira de Eldrasil	La habilidad de flexibilidad pasa a ser de fuerza. Efecto de habilidad modificado.
	Esfera del viento	La habilidad de flexibilidad pasa a ser de fuerza. Efecto de habilidad modificado.
Centinela nocturna	Ataque metódico	A las habilidades de Erendil se les añadirá la siguiente habilidad mejorada: Borrado Al utilizar habilidades de Erendil, la espera para reactivación del tiempo de espera de habilidades especiales activas se modificará. Escenario: Probabilidad de impacto crítico: +10 % Probabilidad de veneración: +10 % Tiempo de espera: -7 s Espera para reactivación: 6 s JcJ: Probabilidad de impacto crítico: +10 % Probabilidad de veneración: +10 % Tiempo de espera: -3,5 s Espera para reactivación: 6 s
	Voluntad liberada: Centinela nocturna	El daño de habilidades especiales activas aumentará del 13 % original al 18 %. El Golpe del fénix ya no se puede convertir en un ataque físico.
	Depredador	Al utilizar Esporas de la ira, Semilla de viento - Carámbano o Rajaestrellas, hay cierta probabilidad de obtener impactos críticos que causan graves daños al adversario. → Al usar habilidades especiales activas, hay una cierta probabilidad de causar daño aumentado en un 50 %. Probabilidad de activación: 40 %
	Borrado	Efecto de habilidad modificado.
Ocaso	Recuerdo del alma	Al Refuerzo de Erendil se le añadirá la siguiente habilidad mejorada: Borrado
	Trampa	Se retirará de Trampas secretas las siguientes habilidades: Ira de Eldrasil y Esfera del viento A las habilidades de peligro mortal se les añadirán las siguientes habilidades

		mejoradas: Ira de Eldrasil y Esfera del viento
--	--	---

Eve

Eve	Agarre	Se añadirán nuevas habilidades de flexibilidad.
-----	--------	---

Última de Nasod

Vengadora nasod	Cambio de tipo de ataque	Todos los tipos de ataques de las habilidades que recibes tras el primer cambio de clase se convierten en ataques mágicos.
	Dinamismo	Cambia el daño de todas las habilidades de ataque por ataque mágico.
	Megaproyectil de electrones - avasallamiento	Se modificará el efecto de habilidad de Megaproyectil de electrones en función del cambio de clase correspondiente. El nivel de obtención se cambiará del 15 al 25.
	Juicio de la reina	Se añadirán nuevas habilidades de fuerza.
	Energía concentrada	Solo se aumentará tu potencia de ataque con impactos críticos.
Némesis nasod	Choque Tesla: corto	[Fuerte] Efecto de habilidad modificado: Consumo de PM: -20 %
	Lanza perforadora	La habilidad de flexibilidad se convierte en habilidad de tenacidad. El nivel de obtención se cambiará del 50 al 40. La característica 'despiadado' pasa a ser 'letal'.
	Tormenta de neutrones	La habilidad de tenacidad se convierte en habilidad de trascendencia. Efecto de habilidad modificado. El nivel de obtención se cambiará del 30 al 50. La característica 'más pesado' pasa a ser 'más rápido'.
	Escudo atómico	Se retirará la bonificación al daño del enemigo.
	Reina de la venganza	Efecto añadido: aumenta tus PM máximos. → Máx. PM +100 (en el nivel 4) El ataque mágico aumentará en un 8 %. (En el nivel 4).

	Reina de la destrucción	Cuando se activa el núcleo, el daño contra enemigos aumentará durante 15 s en un 20 % (JcJ 10 %) y contra jefes, en un 10 %.
Última de Nasod	Cambio: Lanza perforadora	La habilidad de flexibilidad se convierte en habilidad de tenacidad.
	Refuerzo del arma nasod	A las habilidades de lanza nasod se les añadirán las siguientes habilidades editadas: - Juicio de la reina La espera de reactivación del potenciador Lanza nasod reforzada se ha reducido de 20 s a 10 s.

Essentia nasod

Esperanza nasod	Cambio de tipo de ataque	Todos los tipos de ataques de las habilidades que recibes tras el primer cambio de clase se convierten en ataques.
	Megaproyectil de electrones - Justicia	El nombre de la habilidad cambiará. El nivel de obtención se cambiará del 15 al 25. El daño de habilidad cambiará.
	Presencia de la reina	La ampliación de PM máximos se reducirá de +150 a +100. Ataque: +8 % (en el nivel 4) Cambia el daño de todas las habilidades de ataque mágico por ataque.
	Distorsión espacial	El nivel de obtención se cambiará del 45 al 30. El daño de habilidad cambiará.
	Cuchilla ruidosa	Se ha corregido un error por el que tras ejecutar la habilidad tu movimiento se reducía.
Emperatriz nasod	Guardia de Oberón	El nivel de obtención se cambiará del 30 al 40. El daño de habilidad cambiará.
	Choque Tesla: impulso	[Fuerte] Efecto de habilidad modificado: Consumo de PM: -20 %

	Ira de Ofelia	<p>La habilidad de flexibilidad pasa a ser de fuerza.</p> <p>Efecto de habilidad modificado.</p> <p>El nivel de obtención cambia de 50 a 45.</p> <p>Habilidad sellada</p> <p>La característica 'más fuerte' pasa a ser 'más ligero'.</p> <p>La característica 'reforzado' pasa a ser 'más pesado'.</p>
	Revocación	Se añadirán nuevas habilidades de trascendencia.
	Bendición de la reina	La duración de ayudantes invocados ya no aumenta.
	Voluntad liberada: Emperatriz nasod	Duración de ayudantes invocados: +65 % (Hasta ahora: +50 %).
	Orgullo excelso	<p>Tus compañeros dentro del alcance de Corriente de alta intensidad reciben el efecto de potenciador impacto crítico y veneración:</p> <p>Impacto crítico y veneración: +10 %</p> <p>El daño de habilidad cambiará.</p> <p>Aumenta la velocidad de activación.</p> <p>El impacto de Corriente de alta intensidad ya no lanza al oponente por los aires.</p> <p>La característica 'más ligero' pasa a ser 'letal'.</p>
Essentia nasod	Cambio: Distorsión espacial	El daño de habilidad cambiará.
	Cambio: Ira de Ofelia	<p>La habilidad de flexibilidad pasa a ser de fuerza.</p> <p>Efecto de habilidad modificado.</p>
	Dignidad de la reina	<p>A las habilidades reforzadas mediante Vínculo se les añadirá la siguiente habilidad mejorada:</p> <p>- Revocación</p>

Sariel nasod

Electra nasod	Cambio de tipo de ataque	Todos los tipos de ataques de las habilidades que recibes tras el primer cambio de clase se convierten en ataques mágicos.
	Dinámica espectral	Cambia el daño de todas las habilidades de ataque por ataque mágico.

	Megaproyectil de electrones - Rayo	Se modificará el efecto de habilidad de Megaproyectil de electrones en función del cambio de clase correspondiente. El nivel de obtención se cambiará del 15 al 25.
	Rayo de partículas	La habilidad de tenacidad se convierte en habilidad de fuerza. Efecto de habilidad modificado. La característica 'reforzado' pasa a ser 'más pesado'. La característica 'despiadado' pasa a ser 'más rápido'. Escenario: Rayo: 830 % del ataque mágico reiteradamente Campo de refuerzo - Rayo: 996 % del ataque mágico reiteradamente Campo de prismas - Rayo: 325 % del ataque mágico reiteradamente Campo de persecución, varias lanzas eléctricas: 413 % del ataque mágico reiteradamente Campo de fusión, varias lanzas eléctricas: 214 % del ataque mágico reiteradamente JcJ: Rayo: 299 % del ataque mágico reiteradamente Campo de refuerzo - Rayo: 359 % del ataque mágico reiteradamente Campo de prismas - Rayo: 117 % del ataque mágico reiteradamente Campo de persecución, varias lanzas eléctricas: 149 % del ataque mágico reiteradamente Campo de fusión, varias lanzas eléctricas: 77 % del ataque mágico reiteradamente
Serafín de batalla nasod	Choque Tesla: lanza	[Fuerte] Efecto de habilidad modificado: Consumo de PM: -20 %
	Táser	La habilidad de flexibilidad se convierte en habilidad de tenacidad. El nivel de obtención se cambiará del 50 al 40. La característica 'más fuerte' pasa a ser 'más ligero'. La característica 'más pesado' pasa a ser 'reforzado'.
	Explosión de fotones	Se añadirán nuevas habilidades de trascendencia.
	Corazón fuerte	El tiempo de espera se ha reducido de 30 a 15 s.

		Si utilizas el espectro de cristal de Éldrit mientras Corazón fuerte está activo, este último se desactivará.
	Reactor de Éldrit	La ampliación de PM máximos se reducirá de +150 a +100. El ataque mágico aumentará en un 8 %. (En el nivel 4).
	Código de truco: Electromanía	Probabilidad de activación de la regeneración de PM: → escenario: 100 % / JcJ: 50 % El tiempo de espera de Agujas de energía ya no se reducirá. Al ejecutar el Espectro de cristal de Éldrit y el Corazón fuerte, el tiempo de espera se reduce en 10 s adicionales.
Sariel nasod	Cambio: Rayo de partículas	La habilidad de tenacidad se convierte en habilidad de fuerza. Efecto de habilidad modificado.
	Sobrecarga	A las habilidades de sobrecarga se les añadirá la siguiente habilidad mejorada: - Rayo de partículas El daño de habilidades de trascendencia aumentará. (Hasta ahora se aumentaban los daños de habilidades de sobrecarga).
	Evolución	El efecto de Evolución no se reactiva durante 15 s tras la activación. Si activas Evolución en el campo de prismas habrá una probabilidad del 50 % de activar un ataque doble en JcJ.

Ara

Ara	Técnica secreta:	Todo el daño de habilidades de la técnica secreta se modificará.
	Torbellino	La habilidad de fuerza se convierte en habilidad de flexibilidad. Se modificará la ejecución de la habilidad.

Apsara

	Poder armónico	Cambia el daño de todas las habilidades de ataque mágico por ataque.
--	----------------	--

Pequeña Hsien	Golpe de tigre	Se modificará la ejecución de la habilidad.
	Ataque rápido	Se eliminará la habilidad.
Sakra Devanam	Energía espectral pura	Valor de K.O.: -20 % (hasta ahora: -40 %) (En el nivel 4). El ataque aumenta.
	Orquídeas brillantes	Se añadirán nuevas habilidades de trascendencia.
	Dragón de la invocación de espíritus	Se modificará la característica.
Apsara	Era de la iluminación	Se han modificado el ataque y la acumulación: Ataque: +2 % (acumulable 20 veces), reducción cada 5 acumulaciones → ataque: +3 % (acumulable 10 veces), reducción cada 3 acumulaciones La espera para reactivación de la técnica secreta que se activa cuando ejecutas el cuarto paso de cada una de ellas con la energía espectral cargada al máximo se reduce de 20 s a 10 s. (JcJ 20 s). La espera para reactivación del tiempo de espera de habilidades especiales activas se reduce de 10 s a 7 s.

Devi

Pequeña diablesa	Espíritu fuerte	Cambia el daño de todas las habilidades de ataque por ataque mágico. Efecto añadido: aumenta los PM máximos.
	Colmillo de lobo 4: Lanza lobuna	La habilidad de tenacidad se convierte en habilidad de fuerza. El tamaño y el alcance de la Lanza aumentan, y los ataques se ejecutan varias veces. El alcance de Técnica secreta del colmillo de lobo: espíritu lobuno aumentará.

		Se modificará la característica. Ajuste de daño
	Lanza de energía	Se eliminará la habilidad.
Yama-rajá	Espíritu trascendental	El ataque mágico aumentará (en el nivel 4): 6 % → 8 % (JcJ 3,2 %) Valor de K.O.: -30 % (hasta ahora: -15 %)
	Aullido de lobo	La probabilidad de que aparezca un Lobo fuerte aumenta del 50 % al 80 %. (En el nivel 4). Se aumentará el alcance del lobo fuerte.
	Puertas del infierno	Ejecutar la Técnica secreta de Rakshasa reduce el tiempo de espera de las habilidades especiales activas.
	Semifrontera	La Lanza de energía se retirará de las funciones y de la descripción emergente.
	Lanza llameante	Se añadirán nuevas habilidades de trascendencia.
	Campo de reacción	Se modificará la característica.
Devi	Energía espectral liberada	Al ejecutar la técnica secreta recibes 4 de energía espectral (JcJ: 2). En el modo dios zorro se regenera energía espectral continuamente.
	Emisión de energía espectral	La defensa mágica de Miedo de Rakshasa se reduce en un 40 %.
	Cambio: Vacío energético	Se modificará la ejecución de la habilidad.

Shakti

Pequeña fantasma	Asimilación	Cambia el daño de todas las habilidades de ataque mágico por ataque. Al activar el potenciador de poder se regenera energía espectral por cada impacto (en el nivel 4): Primer potenciador de poder: 12 impactos → 8 impactos Segundo potenciador de poder: 9 impactos → 6 impactos
	Golpe celestial	Se eliminará la habilidad.

	Opresión espectral	Efecto de habilidad modificado Ajuste de daño
Asura	Liberar energía fantasmal	Valor de K.O.: -15 % (hasta ahora: -30 %) (En el nivel 4). El ataque aumenta.
	Reposo de las almas	Al utilizar la técnica secreta de Cazafantasmas se crea un Orbe de Reposo de las almas. Orbe de Reposo de las almas: Regeneración de PM: 10 % (JcJ: 1 %). Velocidad de tiempo de espera de habilidades especiales activas: x4 Duración: 1 s
	Ojo espiritual	Al utilizar la técnica secreta, la espera para reactivación del tiempo de espera de habilidades especiales activas se reduce de 10 s a 7 s. (En el nivel 4).
	Voluntad liberada: Asura	Valor de K.O.: -25 % (hasta ahora: -50 %) La probabilidad de no utilizar energía espectral en el modo de potenciador de poder aumentará del 5 % al 50 %. (JcJ: 10 %). Se modificará la regeneración de PV al utilizar habilidades que usan energía espectral en el modo de potenciador de poder: Regeneración por energía espectral: 10 % (JcJ: 1 %). Espera para reactivación de regeneración: 5 s (hasta ahora: 10 s).
	Poder de los dioses: Zorro espectral	El Golpe celestial se retirará de las funciones y de la descripción emergente. La probabilidad de que se ejecute el Espíritu del rayo como impacto crítico aumentará del 15 % al 50 %.
	Sombra zorruna	Se añadirán nuevas habilidades de trascendencia.
	Invocación espectral	Efecto de potenciador modificado: Daño de habilidades de trascendencia: +15 % (hasta ahora: daño crítico +15 %)
	Fantasma zorruno	Se modificará la característica. La computación y el reparto del daño se adaptarán.
	Zorro ígneo	Se modificará la característica. Escenario:

		<p>Rasguño: 195 % del ataque reiteradamente</p> <p>Zorro ígneo: 203 % del ataque reiteradamente</p> <p>Fuego azul: 203 % del ataque</p> <p>JcJ:</p> <p>Rasguño: 70 % del ataque reiteradamente</p> <p>Zorro ígneo: 64 % del ataque reiteradamente</p> <p>Fuego azul: 64 % del ataque</p>
Shakti	Cambio: Invocación espectral	Efecto de potenciador modificado: Daño de habilidades de fuerza: +20 % (hasta ahora: daño crítico +20 %)
	Cambio: Zorro ígneo	Se modificará la ejecución de la habilidad.
	Magia liberada	<p>Se eliminará la reducción de la velocidad de desplazamiento de Poder de la oscuridad.</p> <p>En su lugar, los daños sufridos aumentan en un 20 %.</p> <p>Se modificará la aceleración de tiempo de espera de todas las habilidades:</p> <p>Aceleración del tiempo de espera de todas las habilidades: x2</p> <p>→ Velocidad de tiempo de espera de habilidades especiales activas: x3 (Se ha corregido un error por el que la aceleración del tiempo de espera tenía lugar de manera exageradamente rápida).</p>
	Energía fantasmal	A las habilidades con fuerza de Eun se les añadirá la siguiente habilidad mejorada: Sombra zorruna
	Cambio: Espíritu del rayo	Se modificará la ejecución de la habilidad.

Elesis

Elesis	Camino del caballero	Se renovará el sistema del Camino del caballero: Con la tecla V ahora puedes cambiar entre los modos de destrucción y de vitalidad.
	Emboscada	Se eliminará la habilidad.
	Voltereta esquiva	Se añadirán nuevas habilidades de flexibilidad.

Espada del Imperio

Maestra de esgrima	Hidalguía	Cambia el daño de todas las habilidades de ataque mágico por ataque.
	Tres ondas	Se añadirán nuevas habilidades de fuerza.
	Poder dividido	Se modificarán el nivel y la clase de recepción. Al alcanzar el nivel 80, recibes 'Gran maestra'.
Gran maestra	Golpe ascendente	Se eliminará la habilidad.
	Punzada triple	Se añadirán nuevas habilidades de tenacidad.
	Carga	La habilidad de flexibilidad se convierte en habilidad de tenacidad.
	Entrenamiento de caballero avanzado	PM máx.: +100 El valor de K.O. del daño recibido se reducirá del 20 % al 10 %. El valor de K.O. de tus ataques se reducirá del 20 % al 10 %.
	Corte en cruz	Se añadirán nuevas habilidades de fuerza.
	Preludio de guerra	Efecto de potenciador modificado: Los PM máximos no aumentarán más.
Espada del Imperio	Cambio: Preludio de guerra	El alcance de las habilidades se modificará. Efecto de potenciador modificado: → los PM máximos ya no aumentan. → Se eliminará el efecto del medidor: → Los miembros del grupo también reciben el mismo efecto de potenciador.
	Calma y silencio	Se eliminará la habilidad.
	¡Adelante!	Se añadirán nuevas habilidades pasivas. ----- Tus ataques marcan a los enemigos con el Estigma de caballero. Si un miembro del grupo ataca al enemigo marcado, el estigma explota e inflige daños al adversario. Si hay un enemigo cerca con Estigma de caballero se activará un potenciador que aumenta tu resistencia al daño. Si hay un enemigo cerca con Estigma de caballero, recibes una carga ¡Adelante!. Si se acumula 5 veces se duplica la velocidad del tiempo de espera durante un tiempo.

Pirocaballera	Megaexplosión	Se modificarán el nivel y la clase de recepción. Al alcanzar el nivel 35, recibes 'Corazón llameante'.
	Fuego inextinguible	Cambia el daño de todas las habilidades de ataque por ataque mágico. Descripción emergente optimizada
	Encarnación del fuego	Habilidad sellada a partir del nivel 30. Creas fuego en tus alrededores y causas efectos de quemadura. Absorbes en un radio amplio todos los efectos de llamas y de quemadura y los conviertes en PM.
	Fuegos artificiales	Esta habilidad dejará de ser una habilidad sellada. La habilidad de flexibilidad pasa a ser de fuerza. Se modificará la ejecución de la habilidad.
Corazón llameante	Espada del loto rojo	Se modificarán el nivel y la clase de recepción. Al alcanzar el nivel 15, recibes 'Pirocaballera'.
	Megaexplosión	Tu puñetazo provoca una explosión que activa los efectos de fuego del enemigo (Llamas y Abrasar) y le causa daño en consecuencia.
	Inflorescencias de fuego	Se eliminará la habilidad.
	Semilla de llamas	Se añadirán nuevas habilidades pasivas. ----- Con el poder del fuego, se dispara Semilla de llamas. Si usas habilidades especiales activas, Semilla de llamas se acumulará (máx. 3 veces). Si se llega al máximo de cargas, se activa el potenciador Flor de fuego. Mientras esté activa Flor de fuego, Semilla de llamas no puede acumularse.
	Columna de fuego	Se añadirán nuevas habilidades de tenacidad.
	Rosa llameante	La habilidad de flexibilidad se convierte en habilidad de tenacidad. La característica 'más fuerte' pasa a ser 'reforzado'. Función adicional de habilidad modificada. ----- En función de la cantidad de enemigos afectados se crean hasta 3 rosas llameantes. → Al impactar, se genera una carga adicional Semilla de llamas.
Balas de llamas	Se añadirán nuevas habilidades de fuerza. Escenario:	

	<p>Duración máxima de las balas: 20 s</p> <p>Atracción: 170 % del ataque mágico reiteradamente</p> <p>Explosión de bolas: 3452 % del ataque mágico</p> <p>JcJ:</p> <p>Duración máxima de las balas: 20 s</p> <p>Atracción: 57 % del ataque mágico reiteradamente</p> <p>Explosión de bolas: 1180 % del ataque mágico</p>
Llamas ávidas	<p>Las siguientes habilidades mejoradas se añadirán a la lista de habilidades afectadas:</p> <p>Efecto de habilidad modificado de Columna de fuego.</p> <p>-----</p> <p>Al usar habilidades especiales activas, aumenta la duración de los siguientes potenciadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espada del loto rojo (Espada de fuego), Protección llameante (Escudo flamífero) e Ignición de almas (Ignición de almas)
Voluntad liberada: Corazón llameante	<p>Efecto añadido: aumenta tus PM máximos. → PM máx.: +100</p> <p>Descripción emergente optimizada</p>
Llamas	<p>Efectos nuevos: Columna de fuego y Balas de Llamas</p>
Ignición de almas	<p>Proyectil flamífero también con especial activa.</p> <p>Generas llamas que queman incluso el alma.</p> <p>Mientras dure el potenciador, sube el daño de las habilidades especiales activas y, al usar combos y habilidades activas se lanzan llamas (salvo Ambición - fuerte, Voltereta esquiva, hiperhabilidades y habilidades de pareja).</p> <p>Los enemigos impactados por las llamas sufren la penalización Calor.</p> <p>Pasará a ser una habilidad de destrucción del Camino del caballero.</p>

Reina sangrienta

Caballera oscura	Fuerza oscura	<p>Las funciones del medidor se eliminarán.</p> <p>Cambia el daño de todas las habilidades de ataque mágico por ataque.</p>
-------------------------	---------------	---

	Ciénaga de sangre	Se añadirán nuevas habilidades de fuerza.
	Venganza de la sangre	<p>Función de habilidad modificada: -----</p> <p>Al recibir daño recibirás una carga de Venganza de la sangre. Cada vez que activas la habilidad se retira 1 carga de Venganza de la sangre y el daño de la habilidad aumenta. (salvo hiperhabilidades)</p> <p>El uso de una habilidad de Golpe de sangre aumenta el daño de las siguientes habilidades. (Excepto hiperhabilidades)</p>
	Tormenta de sangre	<p>Se añadirá una nueva habilidad de trascendencia.</p> <p>Escenario:</p> <p>Tormenta de sangre: 176 % del ataque reiteradamente</p> <p>Explosión: 672 % del ataque reiteradamente</p> <p>JcJ:</p> <p>Tormenta de sangre: 48 % del ataque reiteradamente</p> <p>Explosión: 229 % del ataque reiteradamente</p> <p>Pasará a ser una habilidad de tormenta del Camino del caballero.</p>
	Grieta sombría	Se eliminará la habilidad.
	Inyección de estigma	<p>Se modificarán el nivel y la clase de recepción.</p> <p>Al alcanzar el nivel 50, recibes 'Vengadora roja'.</p> <p>La habilidad de flexibilidad se convierte en habilidad de tenacidad.</p>
	Fantasma en llamas	<p>Se modificarán el nivel y la clase de recepción.</p> <p>Al alcanzar el nivel 50, recibes 'Vengadora roja'.</p> <p>La habilidad de trascendencia se convierte en habilidad de fuerza.</p>
Vengadora roja	Explosión de sangre	Se añadirán nuevas habilidades de tenacidad.
	Voluntad liberada: Vengadora roja	<p>El efecto de Caballero de la oscuridad se modificará en parte. -----</p> <p>Caballero de la oscuridad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si tus PV caen por debajo del 65 % (30 % en JcJ), se activará el efecto en el modo del camino del caballero. <p>Destrucción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ataque: +5 % - Impacto crítico: +5 % - Veneración: +5 % <p>Tempestad:</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - Ataque: +5 % - Todas las velocidades: +5 % - Obtención de PM al impactar / daño: +10 %
	Bersérker	<p>Las funciones del medidor se eliminarán.</p> <p>Efecto añadido: aumenta tus PM máximos. → PM máx.: +100</p>
	Puño demoníaco	<p>Se modificarán el nivel y la clase de recepción. Al alcanzar el nivel 30, recibes 'Caballera oscura'.</p> <p>Habilidad sellada a partir del nivel 30.</p>
Reina sangrienta	Cambio: Inyección de estigma	La habilidad de flexibilidad se convierte en habilidad de tenacidad.
	Cambio: Fantasma en llamas	La habilidad de trascendencia se convierte en habilidad de fuerza.

Ain

Ain	Forare Sursum Glacies	El nivel de obtención se cambiará del 15 al 10.
Ain	Tertius Dolon	<p>Se modificará la ejecución de la habilidad.</p> <p>El nivel de obtención se cambiará del 10 al 15.</p>

Arbiter

Exactor	Cambio de tipo de ataque	Todos los tipos de ataques de las habilidades que recibes tras el primer cambio de clase se convierten en ataques.
	Proyección múltiple	Cambia el daño de todas las habilidades de ataque mágico por ataque.
	Quartus Hasta lactus	Se modificará la ejecución de la habilidad.

	Secundus Falx	<p>La habilidad de flexibilidad se convierte en habilidad de trascendencia.</p> <p>Se modificará la ejecución de la habilidad.</p> <p>Se ha corregido un error por el que se impactaba a un objetivo fuera del alcance de la espada.</p> <p>Escenario:</p> <p>Golpe vertical: 3102 % del ataque</p> <p>Golpe horizontal: 3182 % del ataque</p> <p>JcJ:</p> <p>Golpe vertical: 1060 % del ataque</p> <p>Golpe horizontal: 1088 % del ataque</p>
Prodigium	Autosuggestio	<p>El efecto de Autosugestión cambiará en parte:</p> <p>→ Solo tu velocidad de desplazamiento aumentará, ya no la de los miembros del grupo.</p> <p>→ velocidad de recarga del potenciador de poder de los miembros del grupo: +20 %</p> <p>→ PM máx.: +20 %</p>
	Refuerzo de proyección	<p>Se modificará la cantidad de cargas de Refuerzo de proyección: 50 veces → 30 veces</p> <p>Por cada carga se modificará el valor del daño crítico: Daño crítico por carga: +0,5 % → 0,8 %</p> <p>La cantidad de cargas que se retiran cuando el tiempo de Refuerzo de proyección ha concluido se reducirá de 7 a 5.</p> <p>Al utilizar el Poder de los dioses recibirás 5 cargas del Refuerzo de proyección.</p>
Arbiter	Cambio: Autosuggestio	PM máx. +20 %
	Divinidad	El nivel de refuerzo de la acumulación de proyecciones se reduce del nivel 10 al nivel 6.

Florere

Aptare	Promesa sagrada: iuris	Cambia el daño de todas las habilidades de ataque por ataque mágico.
Vigere	Crecimiento interior	La ampliación de PM máximos se reducirá de +150 a +100.

	Carmen Infirmus	Se eliminará la habilidad.
	Canticum Nobilis	Se añadirá una nueva habilidad de trascendencia. Se modificará la ejecución de Iuris noble: Purus. Escenario: Iuris noble: Purus: - Juicio de la ecuanimidad: 1114 % del ataque mágico reiteradamente JcJ: Iuris noble: Purus: - Juicio de la ecuanimidad: 402 % del ataque mágico reiteradamente Se ha corregido un error por el que al utilizar la habilidad te resbalabas temporalmente.
	Crederere Modi	Solo se aumentará tu ataque mágico de Bendición del Éldrit.
Floreere	[Cambio] Turbo	Los PM de tus aliados ya no se regeneran al impactar o recibir impactos. El daño de habilidad cambiará.

Regnator

	Cambio de tipo de ataque	Todos los tipos de ataques de las habilidades que recibes tras el primer cambio de clase se convierten en ataques mágicos.
	Fe quebrantada	Cambia el daño de todas las habilidades de ataque por ataque mágico. Al sufrir daño ya no recibirás Absorbeo.
Viator	Ingenium Regnum	El nivel de obtención se cambiará del 40 al 25.
	Fractura	La habilidad de flexibilidad se convierte en habilidad de trascendencia. Se modificará la clase de obtención. Recibes la habilidad cuando alcanzas el cambio de clase a Apostata. Se modificará la ejecución de la habilidad.
Apostata	Nueva fe	Al usar en modo Henir (potenciador de poder) una habilidad de Liberación de Henir, se reduce el tiempo de espera restante de todas las habilidades en reposo.

	Señor del vacío	El Caos voraz ahora reduce el ataque mágico.
Regnator	Círculo de hechizos del caos	Se aumentará el ataque de tus aliados dentro del Círculo de hechizos del caos. Daño crítico: +15 % Daño crítico de tus aliados: +10 %
	Absorción mejorada	La duración de la aceleración del tiempo de espera de habilidades se reducirá de 10 s a 5 s.