

[Tous]

Personnage/classe	Nom de compétence	Avant la correction	Après la correction
Tous	Faculté d'adaptation		La valeur maximale de [Faculté d'adaptation] passe de 55 % à 60 %.
Tous	Polarisation faible : touche/dégâts subis accrus		La valeur maximale de [Polarisation faible : touche/dégâts subis accrus] passe de 55 % à 60 %.
Tous	Synergies de groupe		Les bonus et malus des synergies de groupe de Dirus aer, Surya, Subjugeur, Demersio, Florere, Lumière, Nyx Pieta et Avaricia ne peuvent plus s'accumuler. Les dégâts subis diminuent. La rapidité augmente. L'attaque/attaque magique augmente La vitesse de rechargement de toutes les compétences augmente. Les dégâts de toutes les compétences augmentent. La défense/résistance à la magie diminue. Immunité aux malus et suppression de malus Régénération de PM/PV par seconde
Titre	Dogme	Faculté d'adaptation +5 % (+60 % max.) Défense de l'adversaire ignorée +5 % Résistance à la magie de l'adversaire ignorée +5 % En cas d'utilisation de compétences de ténacité : -20 % du temps de	La faculté d'adaptation originelle s'applique également sans condition de bonus. Faculté d'adaptation +5 % (+60 % max.) Défense de l'adversaire ignorée +5 % Résistance à la magie de l'adversaire ignorée +5 %

		rechargement de toutes les compétences de ténacité (temps d'attente avant réactivation : 30 s) En cas d'utilisation de compétences de force : - 20 % du temps de rechargement de toutes les compétences de force (temps d'attente avant réactivation : 30 s) En cas d'utilisation de compétences de transcendance : -20 % du temps de rechargement de toutes les compétences de transcendance (temps d'attente avant réactivation : 30 s) Consomme 1 essence d'Eldrit toutes les 30 secondes et confère Œil de la prophétie (le bonus expire quand il n'y a plus d'essence d'Eldrit dans l'inventaire). Œil de la prophétie : bonus - Dégâts des compétences spéciales actives : +25 % Tes alliés à proximité	En cas d'utilisation de compétences de ténacité : -20 % du temps de rechargement de toutes les compétences de ténacité (temps d'attente avant réactivation : 30 s) En cas d'utilisation de compétences de force : -20 % du temps de rechargement de toutes les compétences de force (temps d'attente avant réactivation : 30 s) En cas d'utilisation de compétences de transcendance : -20 % du temps de rechargement de toutes les compétences de transcendance (temps d'attente avant réactivation : 30 s) Consomme 1 essence d'Eldrit toutes les 30 secondes et confère Œil de la prophétie (le bonus expire quand il n'y a plus d'essence d'Eldrit dans l'inventaire). Œil de la prophétie : bonus - Dégâts des compétences spéciales actives : +25 % Tes alliés à proximité obtiennent le bonus Défiance (retirer le titre annule le bonus). Défiance : bonus - Consommation de PM -5 % Faculté d'adaptation originelle +5 % (n'est pas affecté par les restrictions de valeur de faculté d'adaptation.)
--	--	--	---

		obtiennent le bonus Défiance (retirer le titre annule le bonus). Défiance : bonus - Consommation de PM - 5 % Si les bonus [Œil de la prophétie] et [Défiance] sont actifs simultanément, le bonus [Prophétie faussée] s'active (retirer le titre annule le bonus). Prophétie faussée : bonus Faculté d'adaptation originelle +5 % (n'est pas affecté par les restrictions de valeur de faculté d'adaptation.)	
Bonus de joueur solo	Combattant solo [Puissance du renfort]	Dégâts de toutes les compétences : +40 %	Dégâts de toutes les compétences +60 %
Bonus de joueur solo	Combattant solo [Courage du chef]	Régénération des PM par seconde +30	Régénération des PM par seconde +50

[Elsword]

Personnage/classe	Nom de compétence	Avant la correction	Après la correction
-------------------	----------------------	---------------------	---------------------

Chevalier de l'épée	Briser l'armure	[Donjon] Coup de poing : 980% attaque Bris d'armure : défense de l'adversaire -30 % Durée : 7 s [JcJ] Coup puissant 245 % de l'attaque Bris d'armure : défense de l'adversaire -20 % Durée : 7 s	La résistance à la magie diminue. [Donjon] - Coup puissant : 980 % de l'attaque Bris d'armure : défense/résistance à la magie -12 % Durée : 7 s [JcJ] - Coup puissant : 245 % de l'attaque Bris d'armure : défense/résistance à la magie -6 % Durée : 7 s
Chevalier de l'épée	Chevalier	Niv. 4 [Donjon] Attaque : +15 % Dégâts de toutes les compétences : +10 % Gain de PM par touche : +10 % [JcJ] Attaque +6 % Dégâts de toutes les compétences : +5 % Gain de PM par touche : +5 %	Niv. 4 [Donjon] Attaque : +15 % Dégâts de toutes les compétences : +15 % Gain de PM par touche : +10 % [JcJ] Attaque +6 % Dégâts de toutes les compétences : +7.5 % Gain de PM par touche : +5 %

Haut chevalier	Grande croix	Tu diriges de l'énergie de l'épée vers le sol, provoquant des explosions dans les environs. En maintenant la touche de compétence appuyée, il est possible de charger la compétence, grâce à quoi la portée et les dégâts de l'explosion augmentent. Grande croix - Il est possible de charger la compétence en consommant 25 PM toutes les 0,2 seconde (consommation maximale : 50 PM) - À chaque charge, la portée augmente de 50 % et les dégâts de 25 %. - L'adversaire touché subit le malus [Accablement]. Accablement - Dégâts subis face aux attaques physiques : +12 % (+6 % en JcJ) - Durée : 10 s Compétence de destruction - En mode combattant de la destruction, ton attaque augmente.	[Accablement] augmente les dégâts subis face aux attaques magiques. Tu diriges de l'énergie de l'épée vers le sol, provoquant des explosions dans les environs. En maintenant la touche de compétence appuyée, il est possible de charger la compétence, grâce à quoi la portée et les dégâts de l'explosion augmentent. Grande croix - Il est possible de charger la compétence en consommant 25 PM toutes les 0,2 seconde (consommation maximale : 50 PM) - À chaque charge, la portée augmente de 50 % et les dégâts de 25 %. - L'adversaire touché subit le malus [Accablement]. Accablement - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +12 % (+6 % en JcJ) - Durée : 10 s
----------------	--------------	---	---

			Compétence de destruction - En mode combattant de la destruction, ton attaque augmente.
Haut chevalier	Représailles	À chaque fois que tu utilises une compétence avec l'effet de [Voie de l'épée], ton attaque augmente. [Donjon] Attaque : +2 % (cumulable 10 fois max.) Durée : 20 s (une fois la durée écoulée, 5 cumuls sont retirés.) [JcJ] Attaque : +0,2 % (cumulable 10 fois max.) Durée : 20 s (une fois la durée écoulée, 5 cumuls sont retirés.)	La vitesse de rechargement des compétences spéciales actives diminue. - À chaque fois que tu utilises une compétence avec l'effet de [Voie de l'épée], ton attaque et la vitesse de rechargement des compétences spéciales actives augmentent. [Donjon] Attaque : +2 % (cumulable 10 fois max.) Durée : 20 s (une fois la durée écoulée, 5 cumuls sont retirés.) Accélération du temps de rechargement des compétences spéciales actives : +50 % Durée : 5 s [JcJ] Attaque : +0,2 % (cumulable 10 fois max.) Durée : 20 s (une fois la durée écoulée, 5 cumuls sont retirés.)

			Accélération du temps de rechargement des compétences spéciales actives : +25 % Durée : 5 s
Chevalier royal	[Alternance] Briser l'armure	[Donjon] Coup puissant : 1 175 % de l'attaque Bris d'armure : défense de l'adversaire -50% Durée : 7 s Force d'attaque de l'adversaire touché : +12 % Durée : 14 s [JcJ] - Coup puissant : 293 % de l'attaque Bris d'armure : défense de l'adversaire -33 % Durée : 7 s Force d'attaque de l'adversaire touché : +12 % Durée : 14 s	La résistance à la magie diminue. [Donjon] Coup puissant : 1 175 % de l'attaque Bris d'armure : défense/résistance à la magie -20 % Durée : 7 s Force d'attaque de l'adversaire touché : +12 % Durée : 14 s [JcJ] - Coup puissant : 293 % de l'attaque Bris d'armure : défense/résistance à la magie -10 % Durée : 7 s Force d'attaque de

			l'adversaire touché : +12 % Durée : 14 s
Chevalier-mage	Liens magiques	Niv. 4 [Donjon] Probabilité d'activation : +50 % Attaque magique : +10 % Résistance à la magie : -20 % Durée : 10 s [JcJ] Probabilité d'activation : +50 % Attaque magique : +5 % Résistance à la magie : -20 % Durée : 10 s	- Une réduction de la défense est ajoutée. Niv. 4 [Donjon] Probabilité d'activation : +50 % Attaque magique : +10 % Défense/résistance à la magie : -20 % Durée : 10 s [JcJ] Probabilité d'activation : +50 % Attaque magique : +5 % Défense/résistance à la magie : -10 % Durée : 10 s
Chevalier runique	Maitre des runes	Niv. 4 [Donjon] Dégâts de compétence : +10 % Taille de rune : +53 % Durée de la rune (portée) : +27 % [JcJ] Dégâts de compétence : +10 % Taille de rune : +53 % Durée de la rune (portée) : +27 %	Niv. 4 [Donjon] Dégâts de compétence : +18 % Taille de rune : +53 % Durée de la rune (portée) : +27 % [JcJ] Dégâts de compétence : +9 % Taille de rune : +53 % Durée de la rune (portée) : +27 %

Chevalier runique	Champ de runes	Tu plantes l'épée runique dans le sol pour générer un champ de runes. Les adversaires à l'intérieur du champ de runes sont marqués avec un sceau runique qui augmente les dégâts magiques que leur infligent tes alliés. Les attaques magiques de tous les alliés à l'intérieur du champ de rune augmentent. Compétence de vitalité - En tant que combattant de la vitalité, ta consommation de PM baisse et ton gain de PM augmente. [Donjon] Créer un champ : 4 257 % de l'attaque magique Attaque magique : +15 % Dégâts magiques : 10 % Durée : 10 s Durée du bonus : 10 s [JC] Créer un champ : 1 711 % de l'attaque magique Attaque magique : +6 % Dégâts magiques : +2 % Durée : 10 s Durée du bonus : 10 s	L'augmentation de l'attaque magique est supprimée. Les dégâts subis face aux attaques par les cibles portant un [Sceau runique] augmentent. Tu plantes l'épée runique dans le sol pour générer un champ de runes. Les adversaires à l'intérieur du champ de runes sont marqués par un sceau runique qui augmente les dégâts subis face aux attaques/attaques magiques. Compétence de vitalité - En tant que combattant de la vitalité, ta consommation de PM baisse et ton gain de PM augmente. [Donjon] Créer un champ : 4 257 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +12 % Durée : 10 s
-------------------	----------------	---	--

			Durée du bonus : 10 s [JcJ] Créer un champ : 1 711 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +6 % Durée : 10 s Durée du bonus : 10 s
Chevalier de Cornwell	Coup de taille	[Donjon] Chaque épée : plusieurs fois 661 % de l'attaque [JcJ] Chaque épée : plusieurs fois 226 % de l'attaque	[Donjon] Chaque épée : plusieurs fois 595 % de l'attaque [JcJ] Chaque épée : plusieurs fois 203 % de l'attaque
Immortel	[Alternance] Poursuivant de Cornwell	Tu invoques de nombreux Cornwells qui transpercent l'adversaire et effectuent des attaques combos incroyables. Dans le champ de Cornwell, la vitesse de rechargement de tes compétences spéciales actives et de celles de tes alliés augmente ainsi que votre vitesse de déplacement. Compétence de vitalité - En tant que combattant de la vitalité, ta consommation de PM baisse et ton gain de PM augmente. [Donjon] Attaque à l'épée : plusieurs fois 56 % de l'attaque Force infinie - Vitesse de rechargement des	L'accélération du temps de rechargement s'applique uniquement au joueur. Tu invoques de nombreux Cornwells qui transpercent l'adversaire et effectuent des attaques combos incroyables. Dans le champ de Cornwell, la vitesse de rechargement de tes compétences spéciales actives et la vitesse de déplacement de tes alliés augmentent. Compétence de vitalité

		compétences spéciales actives : +30 % - Vitesse de déplacement : +30 % - Durée : 10 s [JcJ] Épées : plusieurs fois 12 % attaque Force infinie - Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +15 % - Vitesse de déplacement : +30 % - Durée : 5 s	- En tant que combattant de la vitalité, ta consommation de PM baisse et ton gain de PM augmente. [Donjon] Attaque à l'épée : plusieurs fois 56 % de l'attaque Force infinie Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +30 % - Vitesse de déplacement : +30 % - Durée : 10 s [JcJ] Épées : plusieurs fois 12 % attaque Force infinie Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +15 % - Vitesse de déplacement : +30 % - Durée : 5 s
Immortel	Maitre combattant	[Donjon] Dégâts des compétences de Cornwell : +27 % Si touché par des compétences de Cornwell, le malus [Plaie profonde] s'active. - Vitesse de déplacement : -50 %	[Plaie profonde] augmente les dégâts subis face aux attaques magiques. [Donjon]

		- Dégâts subis face aux attaques physiques : +22 % - Durée : 10 s [JcJ] Dégâts des compétences de Cornwell : +13,5 % Si touché par des compétences de Cornwell, le malus [Plaie profonde] s'active. - Vitesse de déplacement : -50 % - Dégâts subis face aux attaques physiques : +11 % - Durée : 10 s	Dégâts des compétences de Cornwell : +27 % Si touché par des compétences de Cornwell, le malus [Plaie profonde] s'active. - Vitesse de déplacement : -50 % - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +20 % - Durée : 10 s [JcJ] Dégâts des compétences de Cornwell : +13,5 % Si touché par des compétences de Cornwell, le malus [Plaie profonde] s'active. - Vitesse de déplacement : -50 % - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +10 % - Durée : 10 s
Templier	Ambition	Niv. 4 Tu ressens que tu as plus de force, mais ça ne suffit pas encore. Tu dois devenir encore plus fort. Les compétences de [Résonance : vitalité] augmentent toutes les	La défense diminue pour [Résonance : colère d'EL]. Niv. 4 Tu ressens que tu as plus de force, mais ça ne suffit pas encore.

		statistiques de défense et les compétences de [Résonance : destruction] augmentent les dégâts des compétences spéciales actives. [Résonance] rotation d'EL ou [Résonance] colère d'EL peut être utilisée. [Résonance] rotation d'El - Cela s'active quand une compétence de force avec effet de vitalité est utilisée en mode booster. - L'énergie d'EL est tirée vers l'avant. Le temps de rechargement des compétences spéciales actives diminue. [Résonance] colère d'EL - Cela s'active quand une compétence de force avec effet de destruction est utilisée en mode booster. - Les fragments d'El tombent et engendrent des dégâts. La défense/résistance à la magie de l'adversaire touché est réduite. [Donjon] Défense/résistance à la magie : +5 % (cumulable 4 fois max.) Durée : 20 s Dégâts des compétences spéciales actives : +5 % (cumulable 4 fois max.) Durée : 20 s [Rotation d'El] Énergie de l'El : plusieurs fois 101 % de l'attaque magique Accélération du temps de rechargement des compétences spéciales actives : +50 % Durée : 5 s	Tu dois devenir encore plus fort. Les compétences de [Résonance : vitalité] augmentent toutes les statistiques de défense et les compétences de [Résonance : destruction] augmentent les dégâts des compétences spéciales actives. [Résonance] rotation d'EL ou [Résonance] colère d'EL peut être utilisée. [Résonance] rotation d'El - Cela s'active quand une compétence de force avec effet de vitalité est utilisée en mode booster. - L'énergie d'EL est tirée vers l'avant. Le temps de rechargement des compétences spéciales actives diminue. [Résonance] colère d'EL - Cela s'active quand une compétence de force avec effet de destruction est utilisée en mode booster. - Les fragments d'El tombent et engendrent des dégâts. La défense/résistance à la magie de l'adversaire touché est réduite. [Donjon] Défense/résistance à la magie : +5 % (cumulable
--	--	--	---

		[Colère d'El] Fragments d'El : plusieurs fois 268 % de l'attaque magique Résistance à la magie : -15 % Durée : 10 s [JcJ] Défense/résistance à la magie : +2,5 % (cumulable 4 fois max.) Durée : 20 s Dégâts des compétences spéciales actives : +2,5 % (cumulable 4 fois max) Durée : 20 s [Rotation d'El] Énergie de l'El : plusieurs fois 39 % de l'attaque magique Accélération du temps de rechargement des compétences spéciales actives : +50 % Durée : 5 s [Colère d'El] Fragments d'El : plusieurs fois 107 % de l'attaque magique Résistance à la magie : -7,5 % Durée : 10 s	4 fois max.) Durée : 20 s Dégâts des compétences spéciales actives : +5 % (cumulable 4 fois max.) Durée : 20 s [Rotation d'El] Énergie de l'El : plusieurs fois 101 % de l'attaque magique Accélération du temps de rechargement des compétences spéciales actives : +50 % Durée : 5 s Colère d'El Fragments d'El : plusieurs fois 268 % de l'attaque magique Défense/résistance à la magie : -15 % Durée : 10 s [JcJ] Défense/résistance à la magie : +2,5 % (cumulable 4 fois max.) Durée : 20 s Dégâts des compétences spéciales actives : +2,5 % (cumulable 4 fois max) Durée : 20 s [Rotation d'El] Énergie de l'El : plusieurs fois 39 % de l'attaque magique Accélération du temps de rechargement des
--	--	--	--

			compétences spéciales actives : +50 % Durée : 5 s Colère d'El Fragments d'El : plusieurs fois 107 % de l'attaque magique Défense/résistance à la magie : -7,5 % Durée : 10 s
Templier	Faïlle divine	L'énergie d'EL enveloppe un Javelot de purification qui est projeté vers l'avant. Les adversaires touchés par le Javelot de purification subissent momentanément des dégâts accrus face aux attaques magiques. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) Compétence de vitalité - En tant que combattant de la vitalité, ta consommation de PM baisse et ton gain de PM augmente. [Donjon] Javelot de purification : plusieurs fois 974 % de l'attaque magique Énergie de l'El : plusieurs fois 1 248 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques magiques : +16 % Durée : 10 s [JcJ] Javelot de purification : plusieurs fois 371 % de l'attaque magique Énergie de l'El : plusieurs fois 475 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques	Les dégâts subis face aux attaques physiques augmentent de surcroît. L'énergie d'EL enveloppe un javelot de purification qui est projeté vers l'avant. Les adversaires touchés par le Javelot de purification subissent momentanément des dégâts accrus face aux attaques/attaques magiques. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) Compétence de vitalité - En tant que combattant de la vitalité, ta consommation de PM baisse et ton gain de PM augmente. [Donjon]

		magiques : +8 % Durée : 10 s	Javelot de purification : plusieurs fois 974 % de l'attaque magique Énergie de l'El : plusieurs fois 1 248 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +12 % Durée : 10 s [JcJ] Javelot de purification : plusieurs fois 371 % de l'attaque magique Énergie de l'El : plusieurs fois 475 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +6 % Durée : 10 s
Séphiroth	Destinée	[Donjon] [Résonance] Poursuite d'El : durée de ralentissement de l'adversaire (8 s) [Résonance] Poursuite d'El : durée du saignement (8 s) [Résonance] Rotation d'El : -70 % de temps de rechargement des compétences spéciales actives [Résonance] Colère d'El : -20 % de résistance à la magie des adversaires touchés [Résonance] Honneur d'EL : la réduction des dégâts subis est aussi valable pour les membres du groupe [Résonance] Jugement d'El :	[Donjon] [Résonance] Poursuite d'El : durée de ralentissement de l'adversaire (8 s) [Résonance] Poursuite d'El : durée du saignement (8 s) [Résonance] Rotation d'El : -70 % de temps de rechargement des compétences spéciales actives [Résonance : colère d'EL] Défense/résistance à la magie : - 20 % [Résonance] Honneur d'EL : la réduction des dégâts subis est aussi valable pour les membres du groupe [Résonance : Jugement d'El] Tous

		+10 % de dégâts totaux Durée de la destinée : 20 s (pendant ce temps, tu n'obtiens pas de cumul d'appel de la destinée.) [JcJ] [Résonance] Poursuite d'El : durée de ralentissement de l'adversaire (8 s) [Résonance] Poursuite d'El : durée du saignement (8 s) [Résonance] Rotation d'El : -70 % de temps de rechargement des compétences spéciales actives [Résonance] Colère d'El : -10 % de résistance à la magie sur les adversaires touchés [Résonance] Honneur d'EL : la réduction des dégâts subis est aussi valable pour les membres du groupe [Résonance] Jugement d'El : +5 % de dégâts totaux Durée de la destinée : 20 s (pendant ce temps, tu n'obtiens pas de cumul d'appel de la destinée.)	les dégâts : +15 % Durée de la destinée : 20 s (pendant ce temps, tu n'obtiens pas de cumul d'appel de la destinée.) [JcJ] [Résonance] Poursuite d'El : durée de ralentissement de l'adversaire (8 s) [Résonance] Poursuite d'El : durée du saignement (8 s) [Résonance] Rotation d'El : -70 % de temps de rechargement des compétences spéciales actives [Résonance : colère d'EL] Défense/résistance à la magie : -10 % [Résonance] Honneur d'EL : la réduction des dégâts subis est aussi valable pour les membres du groupe [Résonance : Jugement d'El] Tous les dégâts : +7,5 % Durée de la destinée : 20 s (pendant ce temps, tu n'obtiens pas de cumul d'appel de la destinée.)
Séphiroth	[Alternance] Faille divine	Tu lances violemment vers l'avant le javelot de purification renforcé d'énergie d'El et tires vers toi les adversaires touchés. Les adversaires touchés par le Javelot de purification subissent momentanément des dégâts accrus face aux attaques magiques. Compétence de vitalité - En tant que combattant de la vitalité, ta consommation de PM baisse et ton gain de PM augmente.	Les dégâts subis face aux attaques physiques augmentent de surcroit. Tu lances violemment vers l'avant le javelot de purification renforcé d'énergie d'El et tires vers toi les adversaires touchés. Les adversaires touchés par le Javelot de

		[Donjon] Javelot de purification : plusieurs fois 416 % de l'attaque magique Énergie de l'El : plusieurs fois 1 181 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques magiques : +16 % Durée : 10 s [Jc] Javelot de purification : plusieurs fois 151 % de l'attaque magique Énergie de l'El : plusieurs fois 426 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques magiques : +8 % Durée : 10 s	purification subissent momentanément des dégâts accrus face aux attaques/attaques magiques. Compétence de vitalité - En tant que combattant de la vitalité, ta consommation de PM baisse et ton gain de PM augmente. [Donjon] Javelot de purification : plusieurs fois 416 % de l'attaque magique Énergie de l'El : plusieurs fois 1 181 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +12 % Durée : 10 s [Jc] Javelot de purification : plusieurs fois 151 % de l'attaque magique Énergie de l'El : plusieurs fois 426 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +6 % Durée : 10 s
--	--	--	--

[Aisha]

Personnage/classe	Nom de compétence	Avant la correction	Après la correction
Archimage	Emblème de la sagesse	Tu reçois un emblème spécial qui augmente ton attaque et celle de tous les coéquipiers à distance pour une certaine durée. [Donjon] Attaque magique : +25 % Durée : 30 s [JcJ] Attaque magique : +10 % Durée : 15 s	L'attaque augmente. Tu reçois un emblème spécial qui augmente ton attaque et celle de tous les coéquipiers à distance pour une certaine durée. [Donjon] - Attaque/attaque magique : +20 % Durée : 30 s [JcJ] - Attaque/attaque magique : +8 % Durée : 15 s
Maitresse des éléments	Union des éléments	Niv. 4 [Donjon] Résistances : +50 (durée : 20 s) Attaque magique : +4 % (durée : 20 s) Gain de PM : +10 % [JcJ] Résistances : +50 (durée : 20 s) Attaque magique : +2 % (durée : 20 s) Gain de PM : +5 %	Niv. 4 [Donjon] Résistances : +50 (durée : 20 s) Attaque magique : +5 % (durée : 20 s) Gain de PM : +10 % [JcJ] Résistances : +50 (durée : 20 s) Attaque magique : +2,5 % (durée : 20 s) Gain de PM : +5 %

Magicienne de l'occulte	Emblème d'accélération	[Donjon] Attaque : +15 % Attaque magique : +15 % Accélération spatiale - Rapidité : +10 % - Capacité de saut : +10 % - Vitesse de déplacement : +10 % Durée : 30 s [JcJ] Attaque : +7,5 % Attaque magique : +7,5 % Accélération spatiale - Rapidité : +10 % - Capacité de saut : +10 % - Vitesse de déplacement : +10 % Durée : 15 s	[Donjon] Attaque/attaque magique : +12 % Accélération spatiale - Rapidité : +10 % - Capacité de saut : +10 % - Vitesse de déplacement : +10 % Durée : 30 s [JcJ] Attaque/attaque magique : +6 % Accélération spatiale - Rapidité : +10 % - Capacité de saut : +10 % - Vitesse de déplacement : +10 % Durée : 15 s
Princesse des âmes	Familiier démoniaque	Tu invoques un farfadet qui se cramponne au premier adversaire qu'il touche et réduit sa résistance à la magie de 20 % par seconde pendant 5 secondes. (Le kobold peut être renvoyé en appuyant plusieurs fois sur les flèches de droite et de gauche.)	- Une réduction de la défense est ajoutée. Tu invoques un farfadet qui se cramponne au premier adversaire qu'il touche et réduit sa résistance à la magie de 15 % par seconde pendant 5 secondes. (Les dieux démoniaques peuvent être renvoyés en appuyant plusieurs fois sur les flèches de droite et de gauche.)

Magicienne d'Oz	[Alternance] Familiier démoniaque	Tu invoques 3 dieux démoniaques. Ils volent en formation éventail et s'accrochent au premier adversaire qu'ils touchent. La résistance à la magie de ce dernier diminue de 30 % pendant 5 secondes. (Le kobold peut être renvoyé en appuyant plusieurs fois sur les flèches de droite et de gauche.)	- Une réduction de la défense est ajoutée. Tu invoques 3 dieux démoniaques. Ils volent en formation éventail et s'accrochent au premier adversaire qu'ils touchent. La résistance à la magie de ce dernier diminue de 20 % pendant 5 secondes. (Les dieux démoniaques peuvent être renvoyés en appuyant plusieurs fois sur les flèches de droite et de gauche.)
Magicienne d'Oz	Rêve d'Oz	Utilise une compétence imprégnée de la puissance du dieu démoniaque pour faire baisser le temps de rechargement de toutes les compétences spéciales actives. Les malus des compétences des ténèbres sont renforcés. Les compétences imprégnées de la puissance du dieu démoniaque sont les suivantes : Familiier démoniaque, Souffle de fantôme, Chute infernale, Familiier démoniaque : millions, champ abyssal, [Alternance] Éclair foudroyant : osmose, [Alternance] Tornade : Brachan [Donjon] Temps de rechargement -15 %	Une réduction de la défense est ajoutée au malus renforcé du Familiier démoniaque. Utilise une compétence imprégnée de la puissance du dieu démoniaque pour faire baisser le temps de rechargement de toutes les compétences spéciales actives. Les malus des compétences des ténèbres sont renforcés.

		(sauf hypercompétence et compétence de partenaire) Vieillessement : vitesse d'attaque et vitesse de déplacement - 40 %, toutes les attaques -20 %, bonus de dégâts -100 % Familier démoniaque : résistance à la magie -30 % Souffle de fantôme : consommation de PM par seconde -5 (durée : 7 s), toutes les résistances -150 [JcJ] Temps de rechargement -15 % (sauf hypercompétence et compétence de partenaire) Vieillessement : vitesse d'attaque et vitesse de déplacement - 40 %, toutes les attaques -20 %, bonus de dégâts -100 % Familier démoniaque : résistance à la magie -30 % Souffle de fantôme : consommation de PM par seconde -5 (durée : 7 s), toutes les résistances -150	Les compétences imprégnées de la puissance du dieu démoniaque sont les suivantes : Familier démoniaque, Souffle de fantôme, Chute infernale, Familier démoniaque : millions, champ abyssal, [Alternance] Éclair foudroyant : osmose, [Alternance] Tornade : Brachan [Donjon] Temps de rechargement - 15 % (sauf hypercompétence et compétence de partenaire) Vieillessement : vitesse d'attaque et vitesse de déplacement -40 %, toutes les attaques -20 %, bonus de dégâts -100 % Familier démoniaque : défense/résistance à la magie -20 % Souffle de fantôme : consommation de PM par seconde -5 (durée : 7 s), toutes les résistances -150 [JcJ] Temps de rechargement - 15 % (sauf
--	--	--	---

			hypercompétence et compétence de partenaire) Vieillessement : vitesse d'attaque et vitesse de déplacement -40 %, toutes les attaques -20 %, bonus de dégâts -100 % Familier démoniaque : défense/résistance à la magie -20 % Souffle de fantôme : consommation de PM par seconde -5 (durée : 7 s), toutes les résistances -150
Mage de bataille	Emblème de la force	Ceci octroie un emblème spécial qui augmente ton attaque et celle de tous les coéquipiers à distance pour une certaine durée. [Donjon] Attaque : +20 % Durée : 30 s [JcJ] Attaque : +10 % Durée : 15 s	L'attaque augmente. Tu reçois un emblème spécial qui augmente ton attaque et celle de tous les coéquipiers à distance pour une certaine durée. [Donjon] Attaque/attaque magique : +12 % Durée : 30 s [JcJ] Attaque/attaque magique : +6 % Durée : 15 s

Sorcière dimensionnelle	Volonté déchainée : sorcière dimensionnelle	[Donjon] Coups critiques : +15 % Ravage : +15 % [Épuisement d'énergie] Défense : -12 % Durée : 10 s Cumulable 3 fois max. Temps de rechargement : 1 s [JcJ] Coup critique : +15 % Ravage : +15 % [Épuisement d'énergie] Défense : -6 % Durée : 10 s Cumulable 3 fois max. Temps de rechargement : 1 s	La résistance à la magie diminue en cas d'[Épuisement d'énergie]. [Donjon] Coups critiques : +15 % Ravage : +15 % [Épuisement d'énergie] Défense/résistance à la magie : -7 % Durée : 10 s Cumulable 3 fois max. Temps de rechargement : 1 s [JcJ] Coup critique : +15 % Ravage : +15 % [Épuisement d'énergie] Défense/résistance à la magie : -3,5 % Durée : 10 s Cumulable 3 fois max. Temps de rechargement : 1 s
Sorcière dimensionnelle	Distorsion spatiale	Tu génères un noyau d'énergie qui déforme l'espace autour de toi. Les adversaires dans le rayon d'action sont attirés par le noyau d'énergie, subissent des dégâts et leur valeur de K.O. est	L'accélération du temps de rechargement des compétences spéciales actives s'applique uniquement au joueur. Tu génères un noyau d'énergie qui déforme l'espace autour de toi.

		réinitialisée. Le temps de rechargement restant pour les compétences spéciales actives diminue de 0,7 seconde chez tes alliés pour chaque seconde passée dans le rayon d'action.	Les adversaires dans le rayon d'action sont attirés par le noyau d'énergie, subissent des dégâts et leur valeur de K.O. est réinitialisée. Le temps de rechargement restant pour tes compétences spéciales actives diminue de 1 seconde par seconde passée dans le rayon d'action.
Sorcière dimensionnelle	Corps plein d'énergie	Pendant un certain temps, ton corps est traversé par un puissant flux d'énergie ce qui renforce tes aptitudes physiques. L'attaque et le gain de PM augmentent, les dégâts que tu subis également. [Donjon] Attaque : +15 % Gain de PM : +20 % Dégâts subis : +10 % Durée : 7 s [JcJ] Attaque : +15 % Gain de PM : +20 % Dégâts subis : +10 % Durée : 7 s	L'augmentation des dégâts subis est remplacée par une accélération du temps de rechargement des compétences spéciales actives. Pendant un certain temps, ton corps est traversé par un puissant flux d'énergie ce qui renforce tes aptitudes physiques. L'attaque, le gain de PM et la vitesse de rechargement des compétences spéciales actives augmentent. [Donjon] Attaque : +15 % Gain de PM : +20 % Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +30 % Durée : 10 s [JcJ] Attaque : +15 % Gain de PM : +20 % Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +30 % Durée : 10 s

Métamorphia	Maquillage par enchantement	[Donjon] Renforcement de la capacité de transformation 'maquillage magique' Dégâts subis : -20 % Dégâts des compétences spéciales actives : +15 % PM max. en cas de transformation : +50 La consommation de PM en cas de transformation à l'aide du maquillage magique en mode booster est de -50 %. Le temps de rechargement de toutes les compétences pendant un booster diminue de -30 % (sauf hypercompétence et compétence de partenaire).	[Donjon] Renforcement de la capacité de transformation 'maquillage magique' Dégâts subis : -20 % Dégâts des compétences spéciales actives : +30 % PM max. en cas de transformation : +50 La consommation de PM en cas de transformation à l'aide du maquillage magique en mode booster est de -50 %. Le temps de rechargement de toutes les compétences pendant un booster diminue de -30 % (sauf hypercompétence et compétence de partenaire).
		[JcJ] Renforcement de la capacité de transformation 'maquillage magique' Dégâts subis : -10 % Dégâts des compétences spéciales actives : +15 % PM max. en cas de transformation : +50 La consommation de PM en cas de transformation à l'aide du maquillage magique en mode booster est de -50 %. Le temps de rechargement de toutes les compétences pendant un booster diminue de -30 % (sauf hypercompétence et compétence de partenaire).	[JcJ] Renforcement de la capacité de transformation 'maquillage magique' Dégâts subis : -10 % Dégâts des compétences spéciales actives : +15 % PM max. en cas de transformation : +50 La consommation de PM en cas de transformation à l'aide du maquillage magique en mode booster est de -50 %. Le temps de rechargement de toutes les compétences pendant un booster diminue de -30 % (sauf hypercompétence et compétence de partenaire).

Métamorphia	La destruction au menu ?	[Donjon] Dégâts critiques : +10 % Force d'attaque : +10 % [JcJ] Dégâts critiques : +10 % Force d'attaque : +10 %	[Donjon] Dégâts critiques : +17 % Attaque : +20 % [JcJ] Dégâts critiques : +8,5 % Force d'attaque : +10 %
Magicienne de génie	Potiomorphe	[Donjon] Blanc : les dégâts critiques augmentent de 10 % pendant 30 s. Bleu : confère +30 à la régénération des PM par seconde pendant 30 s. Jaune : confère la protection K.O. pendant 20 s. Violet : confusion pendant 2 s. [JcJ] Blanc : les dégâts critiques augmentent de 5 % pendant 5 secondes. Bleu : confère +5 à la régénération des PM par seconde pendant 3 s. Jaune : confère la protection K.O. pendant 5 s. Violet : confusion pendant 2 s.	[Donjon] Blanc : les dégâts critiques augmentent de 5 % pendant 30 secondes. Bleu : confère +30 à la régénération des PM par seconde pendant 30 s. Jaune : confère la protection K.O. pendant 20 s. Violet : confusion pendant 2 s. [JcJ] Blanc : les dégâts critiques augmentent de 2,5 % pendant 5 secondes. Bleu : confère +5 à la régénération des PM par seconde pendant 3 s. Jaune : confère la protection K.O. pendant 5 s. Violet : confusion pendant 2 s.
Alchimiste mystique	Finesse	[Donjon] Cristallisation : 1 407 % de l'attaque - Défense/résistance à la magie : -20 % - Durée : 25 s [JcJ] Cristallisation : 562 % de l'attaque - Défense/résistance à la magie : -10 % - Durée : 15 s	[Donjon] Cristallisation : 1 407 % de l'attaque - Défense/résistance à la magie : -10 % - Durée : 25 s [JcJ] Cristallisation : 562 % de l'attaque - Défense/résistance à la magie : -5 % - Durée : 15 s

Alchimiste mystique	Cumul	Niv. 4 [Donjon] Dégâts infligés aux adversaires empoisonnés : +10 % [JcJ] Dégâts infligés aux adversaires empoisonnés : +5 %	Niv. 4 [Donjon] Dégâts infligés aux adversaires empoisonnés : +5 % [JcJ] Dégâts infligés aux adversaires empoisonnés : +2,5 %
Alchimiste mystique	Pierre des sages	[Donjon] Attaque/attaque magique : +10 % - Durée : 15 s Temps de rechargement de case de raccourci : 15 s - Durée : 8 s [JcJ] Attaque/attaque magique : +10 % - Durée : 15 s	[Donjon] Attaque et attaque magique : +5 % - Durée : 15 s Temps de rechargement de case de raccourci : 15 s - Durée : 8 s [JcJ] Attaque et attaque magique : +5 % - Durée : 15 s
Alchimiste mystique	Habit étincelant	[Compétence aëris] Un scintillement magique t'entoure. Il absorbe une partie des dégâts subis et empoisonne les adversaires proches pendant 5 secondes. [Donjon] Briller : plusieurs fois 324 % de l'attaque Dégâts subis : -20 % Durée : 7 s [JcJ] Briller : plusieurs fois 115 % de l'attaque	La vitesse de rechargement des compétences spéciales actives diminue. [Compétence aëris] Un scintillement magique t'entoure. Il absorbe une partie des dégâts subis, accélère le temps de rechargement des compétences spéciales actives et empoisonne les adversaires proches pendant 5 secondes. [Donjon] Briller : plusieurs fois 324 % de l'attaque Dégâts subis : -20 %

		Dégâts subis : -10 % Durée : 7 s	Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +60 % Durée : 12 s [JcJ] Briller : plusieurs fois 115 % de l'attaque Dégâts subis : -10 % Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +60 % Durée : 12 s
Alchimiste mystique	[Fort] habit étincelant	[Compétence aeris] Un scintillement magique t'entoure. Il absorbe une partie des dégâts subis et empoisonne les adversaires proches pendant 5 secondes. Renforcé : - Attaque/attaque magique : +2 % [Donjon] Briller : plusieurs fois 324 % de l'attaque Dégâts subis : -20 % Attaque : +7 % Durée : 7 s [JcJ] Briller : plusieurs fois 115 % de l'attaque Dégâts subis : -10 %	L'augmentation de l'attaque magique est supprimée. La vitesse de rechargement des compétences spéciales actives diminue. [Compétence aeris] Un scintillement magique t'entoure. Il absorbe une partie des dégâts subis, accélère le temps de rechargement des compétences spéciales actives et empoisonne les adversaires proches pendant 5 secondes. Renforcée - Attaque +15 % [Donjon] Briller : plusieurs fois 324 % de l'attaque Dégâts subis : -20 % Attaque : +15 % Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +60 %

		Attaque : +7 % Durée : 7 s	Durée : 12 s [JcJ] Briller : plusieurs fois 115 % de l'attaque Dégâts subis : -10 % Attaque : +7,5 % Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +60 % Durée : 12 s
--	--	-------------------------------	---

[Rena]

Personnage/classe	Nom de compétence	Avant la correction	Après la correction
Guerrière archère	Coup bas	D'une ruade dans le ventre, tu réduis l'attaque de l'adversaire. La défense de l'adversaire touché diminue pendant 10 secondes. (tu ne peux pas être mis K.O. pendant l'attaque). [Donjon] Coup de pied : 927 % de l'attaque Défense/résistance à la magie : -20 % Durée : 10 s [JcJ] Coup de pied : 301 % de l'attaque Défense/résistance à la magie : -10 % Durée : 10 s	D'une ruade dans le ventre, tu réduis l'attaque de l'adversaire. La défense de l'adversaire touché diminue pendant 10 secondes. (tu ne peux pas être mis K.O. pendant l'attaque). [Donjon] Coup de pied : 927 % de l'attaque Défense/résistance à la magie : -15 % Durée : 10 s [JcJ] Coup de pied : 301 % de l'attaque Défense/résistance à la magie : -7.5 % Durée : 10 s
Voyageuse du vent	Airelinna	Tu invoques une fée qui te transmet son énergie. Toi et les membres de ton	L'attaque magique augmente.

		groupe se trouvant à proximité régénèrent vos PV et votre force d'attaque ainsi que toutes les vitesses augmentent pendant un certain temps. [Donjon] Régénération de PM : +5 % PM/s Attaque : +20 % Toutes les vitesses : +15 % Durée : 30 s [JcJ] - Régénération de PM : +0,5 % PM/s Attaque : +10 % Toutes les vitesses : +10 % Durée : 15 s	Tu invoques une fée qui te transmet son énergie. Toi et les membres de ton groupe se trouvant à proximité régénèrent vos PV et votre force d'attaque ainsi que toutes les vitesses augmentent pendant un certain temps. [Donjon] Régénération de PM : +5 % PM/s Attaque/attaque magique : +12 % Toutes les vitesses : +15 % Durée : 30 s [JcJ] - Régénération de PM : +0,5 % PM/s Attaque/attaque magique : +6 % Toutes les vitesses : +10 % Durée : 15 s
Anemos	En symbiose avec la nature	[Donjon] Probabilité de coup critique : +20 % Ravage : +20 % Dégâts : +15 % Durée - 1 booster : 30 s - 2 boosters : 60 s - 3 boosters : 90 s	[Donjon] Probabilité de coup critique : +20 % Ravage : +20 % Dégâts : +20 % Durée - 1 booster : 30 s - 2 boosters : 60 s - 3 boosters : 90 s

		[JcJ] Probabilité de coup critique : +20 % Ravage : +20 % Dégâts : +4,8 % Durée - 1 booster : 15 s - 2 boosters : 30 s - 3 boosters : 45 s	[JcJ] Probabilité de coup critique : +20 % Ravage : +20 % Tous les dégâts : +6,4 % Durée - 1 booster : 15 s - 2 boosters : 30 s - 3 boosters : 45 s
Chasseresse	Œil d'aigle	Niv. 4 [Donjon] Attaque magique : +15 % Portée des flèches : +55 % Dégâts de compétence : +8 % [JcJ] Attaque magique : +6 % Portée des flèches : +55 % Dégâts de compétence : +8 %	Niv. 4 [Donjon] Attaque magique : +15 % Portée des flèches : +55 % Dégâts de compétence : +13 % [JcJ] Attaque magique : +6 % Portée des flèches : +55 % Dégâts de compétence : +13 %
Maitresse-archère	Stigmates magiques	Tu tires une flèche magique qui laisse un stigmate à tous les adversaires. Pendant 10 secondes, les adversaires touchés subissent des dégâts accrus face aux attaques magiques et coups critiques. [Donjon] Flèche : 1 097 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques magiques : +5 % Dégâts subis face aux	Les dégâts subis face aux attaques physiques augmentent de surcroît. Tu tires une flèche magique qui laisse un stigmate à tous les adversaires. Les dégâts infligés aux adversaires par les attaques/attaques magiques et coups critiques augmentent pendant 10 s. [Donjon] Flèche : 1 097 % de l'attaque magique

		coups critiques : +15 % [JcJ] Flèche : 274 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques magiques : +5 % Dégâts subis face aux coups critiques : +15 %	Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +5 % Dégâts subis face aux coups critiques : +10 % [JcJ] Flèche : 274 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +5 % Dégâts subis face aux coups critiques : +10 %
Aube	Trace du stigmat	[Donjon] [Stigmates évolués] Dégâts subis face aux attaques magiques : +10 % Dégâts en cas de coup critique : +15 % Durée : 10 s Durée supplémentaire : 10 s (Combinaison avec flèche impossible) (Temps de rechargement : 3 s) [JcJ] [Stigmates évolués] Dégâts subis face aux attaques magiques : +10 % Dégâts en cas de coup critique : +15 % Durée : 10 s Durée supplémentaire : 10 s (Combinaison avec flèche impossible) (Temps de rechargement : 3 s)	Les dégâts subis face aux attaques physiques augmentent de surcroit. [Donjon] [Stigmates évolués] Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +10 % Dégâts subis face aux coups critiques : +10 % Durée : 10 s Durée supplémentaire : 10 s (Combinaison avec flèche impossible) (Temps de rechargement : 3 s) [JcJ]

			[Stigmates évolués] Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +10 % Dégâts subis face aux coups critiques : +10 % Durée : 10 s Durée supplémentaire : 10 s (Combinaison avec flèche impossible) (Temps de rechargement : 3 s)
Guerrière d'Erendil	Sphère de vent	Tu poses une graine au sol. Cette graine explose immédiatement et libère une fumée de camouflage. La fumée de camouflage se maintient pendant 3 secondes. Tes alliés entourés de fumée de camouflage subissent 20 % de dégâts en moins pendant 6 secondes. La défense des adversaires entourés par cette fumée est réduite de 30 % pendant 20 secondes. (JcJ : -10 % de dégâts subis pour les alliés et -15 % de défense pour les adversaires pendant 3 s)	La résistance à la magie diminue. Tu poses une graine au sol. Cette graine explose immédiatement et libère une fumée de camouflage. La fumée de camouflage se maintient pendant 3 secondes. Tes alliés exposés à la fumée de camouflage subissent 20 % de dégâts en moins pendant 6 secondes (6 % en moins pendant 3 secondes en JcJ). La défense/résistance à la magie des adversaires entourés par cette fumée est réduite de 20 % pendant

			20 secondes (de 10 % pendant 3 secondes en JcJ).
Ombre sylvestre	Flèche piège : champignon vénéneux	Tu tires une flèche explosive qui pulvérise un nuage empoisonné. Il reste en suspension durant 10 secondes, inflige des dégâts continus aux adversaires, diminue leur vitesse de déplacement ainsi que leur rapidité et augmente leur dégâts subis face aux attaques physiques. Consommation d'EN : - 2 cases max. en cas de coup parfait [Donjon] Flèches : 128 % de l'attaque Explosion empoisonnée :	Les dégâts subis face aux attaques magiques augmentent. Tu tires une flèche explosive qui pulvérise un nuage empoisonné. Il reste en suspension durant 10 secondes, inflige des dégâts continus aux adversaires, La vitesse de déplacement et la rapidité des adversaires à portée de l'effet diminuent également et les dégâts subis face aux attaques/attaques magiques augmentent. Ceci consomme de l'EN :

		2 727 % de l'attaque Nuage empoisonné : plusieurs fois 109 % de l'attaque Vitesse de déplacement : -20 % Rapidité : -20 % Dégâts subis face aux attaques physiques : +15 % [JcJ] Flèches : 43 % de l'attaque Explosion empoisonnée : 924 % de l'attaque Nuage empoisonné : plusieurs fois 36 % de l'attaque Vitesse de déplacement : -20 % Rapidité : -20 % Dégâts subis face aux attaques physiques : +7,5 %	- 2 cases max. en cas de coup parfait [Donjon] Flèches : 128 % de l'attaque Explosion empoisonnée : 2 727 % de l'attaque Nuage empoisonné : plusieurs fois 109 % de l'attaque Vitesse de déplacement : - 20 % Rapidité : -20 % Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +12 % [JcJ] Flèches : 43 % de l'attaque Explosion empoisonnée : 924 % de l'attaque Nuage empoisonné : plusieurs fois 36 % de l'attaque Vitesse de déplacement : - 20 % Rapidité : -20 % Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +6 %
Ombre sylvestre	Flèches étroites		Refonte des compétences passives
Crépuscule	[Alternance] Flèche piège :	Tu tires une flèche explosive vers le bas qui explose et libère un nuage empoisonné.	Les dégâts subis face aux attaques magiques augmentent.

	champignon vénéneux Le nuage empoisonné reste en suspension durant 10 s, inflige des dégâts continus aux adversaires et brûle leur mana. La vitesse de déplacement et la rapidité des adversaires à portée de l'effet diminuent également et les dégâts subis face aux attaques physiques augmentent. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) Consommation d'EN : - 2 cases max. en cas de coup parfait [Donjon] Flèches : 129 % de l'attaque Explosion empoisonnée : 2 901 % de l'attaque Nuage empoisonné : plusieurs fois 93 % de l'attaque Vitesse de déplacement : -20 % Rapidité : -20 % Dégâts subis face aux attaques physiques : +15 %	Tu tires une flèche explosive vers le bas qui explose et libère un nuage empoisonné. Le nuage empoisonné reste en suspension durant 10 s, inflige des dégâts continus aux adversaires et brûle leur mana. La vitesse de déplacement et la rapidité des adversaires à portée de l'effet diminuent également et les dégâts subis face aux attaques/attaques magiques augmentent. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) Ceci consomme de l'EN : - 2 cases max. en cas de coup parfait [Donjon] Flèches : 129 % de l'attaque Explosion empoisonnée : 2 901 % de l'attaque Nuage empoisonné : plusieurs fois 93 % de l'attaque Vitesse de déplacement : -20 % Rapidité : -20 % Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +12 % [JcJ] Flèches : 38 % de l'attaque Explosion empoisonnée : 858 % de l'attaque Nuage empoisonné : plusieurs fois 27 % de l'attaque Vitesse de déplacement : -20 % Rapidité : -20 % Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +6 %
--	---	--

		[JcJ] Flèches : 38 % de l'attaque Explosion empoisonnée : 858 % de l'attaque Nuage empoisonné : plusieurs fois 27 % de l'attaque Vitesse de déplacement : -20 % Rapidité : -20 % Dégâts subis face aux attaques physiques : +7,5 %	
Poétesse archère	Linguistique	Niv. 4 En retranscrivant la langue des esprits, tu as ressenti une force à la fois inconnue et familière. Il s'agissait de fragments de puissance qui portaient en eux la signification des mots. Une fois que tu as compris les mots et que tu les as utilisés ensemble pour former des phrases, leur signification s'est révélée à toi. Un monde merveilleux est désormais à ta portée. Les PM max. et l'attaque magique augmentent. Les dégâts de toutes les compétences d'attaque deviennent des dégâts d'attaque magique. Si tu combines certaines compétences successivement, l'effet [linguistique] correspondant à cette	[Linguistique : courage acharné] s'applique uniquement au joueur. Niv. 4 En retranscrivant la langue des esprits, tu as ressenti une force à la fois inconnue et familière. Il s'agissait de fragments de puissance qui portaient en eux la signification des mots. Une fois que tu as compris les mots et que tu les as utilisés ensemble pour former des phrases, leur signification s'est révélée à toi. Un monde merveilleux est désormais à ta portée.

		combinaison s'active. [Linguistique : courage acharné] En utilisant une compétence de force après une compétence de ténacité, le temps de rechargement des compétences de tes alliés est accéléré. [Donjon] PM max. : +100 Attaque magique : +15 % [Linguistique : courage acharné] Vitesse de rechargement de toutes les compétences : +20 % Durée : 8 s [JcJ] PM max. : +100 Attaque magique : +6 % [Linguistique : courage acharné] Vitesse de rechargement de toutes les compétences : +20 % Durée : 5 s	Les PM max. et l'attaque magique augmentent. Les dégâts de toutes les compétences d'attaque deviennent des dégâts d'attaque magique. Si tu combines certaines compétences successivement, l'effet [linguistique] correspondant à cette combinaison s'active. [Linguistique : courage acharné] En utilisant une compétence de force après une compétence de ténacité, le temps de rechargement de tes compétences est accéléré. [Donjon] PM max. : +100 Attaque magique : +15 % [Linguistique : courage acharné] Vitesse de rechargement de toutes les compétences : +30 % Durée : 8 s [JcJ] PM max. : +100 Attaque magique : +6 %
--	--	--	--

			[Linguistique : courage acharné] Vitesse de rechargement de toutes les compétences : +20 % Durée : 5 s
Tisseuse d'histoires	Hymne à la bravoure	Niv. 4 Il y a très longtemps, le monde vivait avec les esprits. L'elfe poursuivit. Voici l'histoire d'une personne courageuse qui vivait à cette époque. La voix avec laquelle il racontait les histoires du passé toucha le cœur de son public et lui donna du courage. Une fois l'effet linguistique activé, les dégâts infligés par tes compétences spéciales actives augmentent pendant un certain temps. Tu peux utiliser #CCCCFF66linguistique : volonté de fer#CX.	L'attaque augmente en cas de [Linguistique : volonté de fer]. Niv. 4 Il y a très longtemps, le monde vivait avec les esprits. L'elfe poursuivit. Voici l'histoire d'une personne courageuse qui vivait à cette époque. La voix avec laquelle il racontait les histoires du passé toucha le cœur de son

		[Linguistique : volonté de fer] En utilisant une compétence de transcendance après une compétence de force, l'attaque magique de tes alliés augmentera pendant un certain temps. [Donjon] Dégâts spéciaux actifs : +15 % Durée : 20 s [Linguistique : volonté de fer] Attaque magique : +10 % Durée : 30 s [JcJ] Dégâts spéciaux actifs : +7,5 % Durée : 20 s [Linguistique : volonté de fer] Attaque magique : +5 % Durée : 30 s	public et lui donna du courage. Une fois l'effet linguistique activé, les dégâts infligés par tes compétences spéciales actives augmentent pendant un certain temps. Tu peux utiliser #CCCFF66linguistique : volonté de fer#CX. [Linguistique : volonté de fer] En utilisant une compétence de transcendance après une compétence de force, l'attaque/attaque magique de tes alliés augmente pendant un certain temps. [Donjon] Dégâts spéciaux actifs : +25 % Durée : 20 s [Linguistique : volonté de fer] Attaque/attaque magique : +5 % Durée : 30 s [JcJ] Dégâts spéciaux actifs : +12,5 %
--	--	--	---

			Durée : 20 s [Linguistique : volonté de fer] Attaque/attaque magique : +2,5 % Durée : 30 s
Tisseuse d'histoires	Bénédictio changeante	Ma chère Rena ! Je te bénis, toi et tes amis ! Que dirais-tu de... ça ? Le ravage augmente En utilisant la touche spéciale, tes alliés bénéficient de la bénédiction des esprits. (En cas d'utilisation renouvelée de la touche spéciale, la bénédiction précédente disparaît.) [Bénédictio changeante] Les effets suivants s'activent au hasard : Quand tes alliés utilisent des compétences de maître, l'attaque et l'attaque magique augmentent de 1 % (JcJ : 0,5 %, cumulable 10 fois max.) - En utilisant des compétences spéciales actives, les PM max. se régénèrent de 10 % (JcJ : 1 %). - En cas d'utilisation des compétences actives, la rapidité augmente de 1 % (JcJ : +0,5 %, cumulable 10x max.). - Quand tes alliés utilisent des hypercompétences, les dégâts infligés aux boss augmentent de 2,5 % (cumulable 4 fois max.) - En mode booster, la défense/résistance à la magie augmente de 1 % (JcJ : 0,5 %, cumulable 10x max.).	Ma chère Rena ! Je te bénis, toi et tes amis ! Que dirais-tu de... ça ? Le ravage augmente En utilisant la touche spéciale, tes alliés bénéficient de la bénédiction des esprits. (En cas d'utilisation renouvelée de la touche spéciale, la bénédiction précédente disparaît.) [Bénédictio changeante] Les effets suivants s'activent au hasard : Quand tes alliés utilisent des compétences de maître, l'attaque et l'attaque magique augmentent de 1 % (JcJ : 0,5 %, cumulable 5 fois max.) - En utilisant des compétences spéciales actives, les PM max. se régénèrent de 10 % (JcJ : 1 %). - En cas d'utilisation des compétences actives, la rapidité augmente de 1 % (JcJ : +0,5 %, cumulable 10x max.). - Quand tes alliés utilisent des hypercompétences, les dégâts infligés aux boss augmentent de 2,5 % (cumulable 4 fois max.) - En mode booster, la défense/résistance à la magie augmente de 1 % (JcJ : 0,5 %, cumulable 10x max.).

		cumulable 10x max.). - En cas de booster, les PM max. augmentent de 40 (JcJ : 20).	- En cas de booster, les PM max. augmentent de 40 (JcJ : 20).
Prophétesse	Œil spectral	Plus tu communicates avec l'esprit, plus tu prends conscience du cours du monde et ses lois. Depuis que le lien s'est affaibli et que les esprits se sont retirés, la souffrance et le danger ont grandi. Lorsqu'on en prend conscience, la vue s'éclaircit et la route se trace. Si tout le monde emprunte ce chemin et se tient par la main, nous redeviendrons plus forts. En mode booster, le cout en PM des compétences spéciales actives diminue et en cas de booster, si l'effet linguistique est activé, les dégâts critiques augmentent pendant un certain temps. Quand 'Bénédictio changeante' est activé, 2 effets sont activés.	Si Linguistique est activée pendant le mode booster, le temps de rechargement des compétences spéciales actives diminue. Plus tu communicates avec l'esprit, plus tu prends conscience du cours du monde et ses lois. Depuis que le lien s'est affaibli et que les esprits se sont retirés, la souffrance et le danger ont grandi. Lorsqu'on en prend conscience, la vue s'éclaircit et la route se trace. Si tout le monde emprunte ce chemin et se tient par la main, nous redeviendrons plus forts. En mode booster, le cout en PM des compétences spéciales actives diminue et en cas de booster, si l'effet linguistique est activé, les dégâts critiques augmentent pendant un certain temps.

		(Quand la compétence 'Bénédiction changeante' influencée par 'Œil spectral' est activée, elle ne peut plus être annulée.) [Donjon] Cout en PM des compétences spéciales actives : -20 % Dégâts critiques : +15 % Durée de l'augmentation des dégâts critiques : 20 s [JcJ] Cout en PM des compétences spéciales actives : -10 % Dégâts critiques : +7,5 % Durée de l'augmentation des dégâts critiques : 20 s	Quand 'Bénédiction changeante' est activé, 2 effets sont activés. (Quand la compétence 'Bénédiction changeante' influencée par 'Œil spectral' est activée, elle ne peut plus être annulée.) [Donjon] Cout en PM des compétences spéciales actives : -20 % Dégâts critiques : +18 % Durée de l'augmentation des dégâts critiques : 20 s Temps de rechargement des compétences spéciales actives : - 2 s [JcJ] Cout en PM des compétences spéciales actives : -10 % Dégâts critiques : +9 % Durée de l'augmentation des dégâts critiques : 20 s Temps de rechargement des compétences spéciales actives : - 2 s
Prophétesse	Chant	Le regard qui reconnaît la véritable forme. La flèche qui transperce le monde. La chanson de la lumière qui résonne dans le courant imposant. Quand tu utilises successivement des compétences de même rang, tu peux utiliser [Linguistique : chant]. [Linguistique : chant tenace] En cas d'utilisation de	La défense diminue en cas de [Linguistique : chant tenace]. Le regard qui reconnaît la véritable forme. La flèche qui transperce le monde. La chanson de la lumière qui résonne dans le courant imposant.

		compétences de ténacité après une compétence de ténacité, la résistance à la magie des adversaires dans un rayon donné diminue et les dégâts de tes compétences de ténacité augmentent. [Linguistique : chant fort] En cas d'utilisation de compétences de force après une compétence de force, les dégâts infligés par les boss à tes alliés diminuent et les dégâts de tes compétences de force augmentent. [Linguistique : chant transcendant] En cas d'utilisation de compétences de transcendance après une compétence de transcendance, tes alliés bénéficient d'un bouclier et tous leurs dégâts augmentent. Les dégâts de tes compétences de transcendance augmentent. [Donjon] [Linguistique : chant tenace] Résistance à la magie : -20 % Durée : 30 s Dégâts de tes compétences de ténacité : +20 % Durée : 30 s [Linguistique : chant fort] Dégâts subis face aux boss : -15 % Dégâts de tes compétences de force : +20 % Durée : 30 s [Linguistique : chant	Quand tu utilises successivement des compétences de même rang, tu peux utiliser [Linguistique : chant]. [Linguistique : chant tenace] En cas d'utilisation de compétences de ténacité après une compétence de ténacité, la défense/résistance à la magie des adversaires dans un rayon donné diminue et les dégâts de tes compétences de ténacité augmentent. [Linguistique : chant fort] En cas d'utilisation de compétences de force après une compétence de force, les dégâts infligés par les boss à tes alliés diminuent et les dégâts de tes compétences de force augmentent. [Linguistique : chant transcendant] En cas d'utilisation de compétences de transcendance après une compétence de transcendance, tes alliés
--	--	--	--

		transcendant] Bouclier de 10 % des PV max. Tous les dégâts : +10 % Dégâts de tes compétences de transcendance : +20 % Durée : 30 s	bénéficient d'un bouclier et tous leurs dégâts augmentent. Les dégâts de tes compétences de transcendance augmentent.
		[JcJ] [Linguistique : chant tenace] Résistance à la magie : -10 % Durée : 15 s Dégâts de tes compétences de ténacité : +10 % Durée : 30 s [Linguistique : chant fort] Dégâts subis face aux boss : -15 % Dégâts de tes compétences de force : +10 % Durée : 30 s [Linguistique : chant transcendant] Bouclier de 5 % des PV max. Tous les dégâts : +5 % Dégâts de tes compétences de transcendance : +10 % Durée : 30 s	[Donjon] [Linguistique : chant tenace] Défense/résistance à la magie : -10 % Durée : 30 s Dégâts de tes compétences de ténacité : +25 % Durée : 30 s [Linguistique : chant fort] Dégâts subis face aux boss : -15 % Dégâts de tes compétences de force : +25 % Durée : 30 s [Linguistique : chant transcendant] Bouclier de 10 % des PV max. Tous les dégâts : +10 % Dégâts de tes compétences de transcendance : +25 % Durée : 30 s
			[JcJ] [Linguistique : chant tenace] Défense/résistance à la magie : -5 % Durée : 15 s Dégâts de tes compétences

			de ténacité : +12,5 % Durée : 30 s [Linguistique : chant fort] Dégâts subis face aux boss : -15 % Dégâts de tes compétences de force : +12,5 % Durée : 30 s [Linguistique : chant transcendant] Bouclier de 5 % des PV max. Tous les dégâts : +5 % Dégâts de tes compétences de transcendance : +12,5 % Durée : 30 s
--	--	--	---

[Raven]

Personnage/classe	Nom de compétence	Avant la correction	Après la correction
Porteur d'épée	Focus	Niv. 4 [Donjon] Rapidité : +13 % Attaque en cas de booster : +10 % Durée du booster : +10 % [JcJ] Rapidité : +4 % Attaque en cas de booster : +2 % Durée du booster : +10 %	Niv. 4 [Donjon] Rapidité : +13 % Attaque en cas de booster : +18 % Durée du booster : +10 % [JcJ] Rapidité : +4 % Attaque en cas de booster : +7,2 % Durée du booster : +10 %

Porteur d'épée	Armure fendue	[Donjon] Coup de poing : 815 % de l'attaque Bris d'armure : défense de l'adversaire -25 % Durée : 7 s [JcJ] Coup de poing : 203 % de l'attaque Bris d'armure : défense de l'adversaire -12,5 % Durée : 7 s	La résistance à la magie diminue. [Donjon] Coup de poing : 815 % de l'attaque Bris d'armure : défense/résistance à la magie - 15 % Durée : 20 s [JcJ] Coup de poing : 203 % de l'attaque Bris d'armure : défense/résistance à la magie - 7,5 % Durée : 10 s
Maitre de l'épée	Stratégie infallible	Niv. 4 Une touche de combo sur cinq t'octroie un bonus qui augmente ton gain de mana. Temps de rechargement : 1 s (Cumulable 4 fois max.) Quand tu es en mode booster et attaque l'adversaire avec une compétence de transcendance, les dégâts subis par l'adversaire augmentent temporairement. [Donjon] Régénération de PM : +5 % Dégâts subis face aux attaques physiques : +15 % Durée : 10 s [JcJ] Régénération de PM : +5 % Dégâts subis face aux attaques	Les dégâts subis face aux attaques magiques augmentent. Niv. 4 Une touche de combo sur cinq t'octroie un bonus qui augmente ton gain de mana. Temps de rechargement : 1 s (Cumulable 4 fois max.) Quand tu es en mode booster et attaques l'adversaire avec une compétence de transcendance, les dégâts/dégâts magiques subis par l'adversaire augmentent temporairement.

		physiques : +7,5 % Durée : 10 s	[Donjon] Régénération de PM : +5 % - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +12 % Durée : 10 s [JcJ] Régénération de PM : +5 % - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +6 % Durée : 10 s
Maitre de l'épée	Attaque	La troisième attaque à l'épée consomme moins de PM et ignore partiellement la défense. Compétences d'attaque à l'épée : Onde de choc : cisaille, Frappe aérienne, Lame sonique, Triomphe sanglant, Giga drive : limitation, Onde de choc : cisaille, Danse aérienne, La mort en costume, Attaque aiguisée, [Alternance] Assaut puissant : destructeur, [Alternance] Explosion septuple : détonateur [Donjon] - Cout en PM : -30 % Ignorer la défense adverse : 30 % [JcJ] - Cout en PM : -10 %	La vitesse de rechargement des compétences spéciales actives diminue si [Attaque à l'épée] est activée. La troisième attaque à l'épée consomme moins de PM et ignore partiellement la défense. En cas d'activation, le temps de rechargement des compétences spéciales actives est accéléré. Compétences d'attaque à l'épée : Onde de choc : cisaille, Frappe aérienne, Lame sonique, Triomphe sanglant, Giga drive : limitation, Onde de choc : cisaille, Danse aérienne, La mort en costume, Attaque aiguisée, [Alternance] Assaut puissant : destructeur, [Alternance]

		Ignorer la défense adverse : 10 %	Explosion septuple : détonateur [Donjon] - Cout en PM : -30 % Ignorer la défense adverse : 30 % Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +30 % Durée : 5 s [JcJ] - Cout en PM : -10 % Ignorer la défense adverse : 10 % Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +15 % Durée : 5 s
Porteur de lame	Bras nasod enflammé	Niv. 4 [Donjon] Force d'attaque des compétences de bras nasod : +15 % [JcJ] Force d'attaque des compétences de bras nasod : +3 %	Niv. 4 [Donjon] Force d'attaque des compétences de bras nasod : +20 % [JcJ] Force d'attaque des compétences de bras nasod : +4 %
Cœur enragé	Force tumultueuse	[Donjon] Dégâts en réutilisant la compétence : +12 % Temps de rechargement : -30 % Temps d'attente avant réactivation : 4 s [JcJ] Dégâts en réutilisant la compétence : +6 % Temps de rechargement : -15 %	[Donjon] Dégâts en réutilisant la compétence : +15 % Temps de rechargement : -30 % Temps d'attente avant réactivation : 4 s [JcJ] Dégâts en réutilisant la compétence : +7.5 % Temps de rechargement : -15 %

		Temps d'attente avant réactivation : 4 s	Temps d'attente avant réactivation : 4 s
Cœur enragé	[Alternance] Attaque nucléaire	Tu invoques un gigantesque javelot nasod qui explose et provoque une épaisse fumée. La résistance à la magie et la résistance des adversaires pris dans la fumée diminuent et les dégâts subis par les coups critiques augmentent. [Donjon] Écrasement : 922 % de l'attaque magique Explosion : plusieurs fois 267 % attaque magique Résistance à la magie : -25 % Toutes les résistances : -150 Dégâts subis par coup critique au sein de la surface : +18 % Durée : 10 s [JcJ] Écrasement : 297 % de l'attaque magique Explosion : plusieurs fois 76 % de l'attaque magique Résistance à la magie : -12,5 % Toutes les résistances : -150 Dégâts subis par coup critique au sein de la surface : +9 % Durée : 10 s	- Une réduction de la défense est ajoutée. Tu invoques un gigantesque javelot nasod qui explose et provoque une épaisse fumée. La défense/résistance à la magie et la résistance des adversaires pris dans la fumée diminuent temporairement et leurs dégâts subis face aux coups critiques augmentent. [Donjon] Écrasement : 922 % de l'attaque magique Explosion : plusieurs fois 267 % attaque magique Défense/résistance à la magie : -20 % Toutes les résistances : -150 Dégâts subis par coup critique au sein de la surface : +12 % Durée : 10 s

			[JcJ] Écrasement : 297 % de l'attaque magique Explosion : plusieurs fois 76 % de l'attaque magique Défense/résistance à la magie : -10 % Toutes les résistances : -150 Dégâts subis par coup critique au sein de la surface : +6 % Durée : 10 s
Commandant vétérán	Stratégie de survie du mercenaire	Niv. 4 [Donjon] Sous les 75 % de PV, don de survie du mercenaire s'applique à tous tes alliés. - Attaque/attaque magique : +12 % - Défense/résistance à la magie : +12 % Durée : 15 s (temps de rechargement : 7 s) [JcJ] Sous les 20 % de PV, don de survie du mercenaire s'applique à tous tes alliés. - Attaque/attaque magique : +4,8 % - Défense/résistance à la magie : +4,8 % Durée : 15 s (temps de rechargement : 7 s)	Niv. 4 [Donjon] Sous les 75 % de PV, don de survie du mercenaire s'applique à tous tes alliés. - Attaque/attaque magique : +10 % - Défense/résistance à la magie : +12 % Durée : 15 s (temps de rechargement : 7 s) [JcJ] Sous les 20 % de PV, don de survie du mercenaire s'applique à tous tes alliés. - Attaque/attaque magique : +5 % - Défense/résistance à la magie : +4,8 % Durée : 15 s (temps de rechargement : 7 s)

Commandant vétérán	Flammes d'Ifrít	[Donjon] Sphère explosive : 1 064 % de l'attaque magique [Feu d'enfer] - 30 % de dégâts en continu par seconde (moyenne attaque/attaque magique) - Défense/résistance à la magie : -15 % - Toutes les résistances : -150 - Durée : 10 s [JcJ] Sphère explosive : 306 % de l'attaque magique [Feu d'enfer] - 30 % de dégâts en continu par seconde (moyenne attaque/attaque magique) - Défense/résistance à la magie : -15 % - Toutes les résistances : -150 - Durée : 10 s	La défense/résistance à la magie n'est plus réduite. [Donjon] Sphère explosive : 1.176 % de l'attaque magique [Feu d'enfer] - 30 % de dégâts en continu par seconde (moyenne attaque/attaque magique) - Toutes les résistances : -150 - Durée : 10 s [JcJ] Sphère explosive : 338 % de l'attaque magique [Feu d'enfer] - 30 % de dégâts en continu par seconde (moyenne attaque/attaque magique) - Toutes les résistances : -150 - Durée : 10 s
Commandant vétérán	Cri fervent : incinération	Tu projettes une vague de corbeaux enflammés qui mettent le feu aux adversaires. Les adversaires touchés brûlent, infligent la brûlure aux cibles environnantes et subissent des dégâts accrus face aux attaques magiques.	Les dégâts subis face aux attaques physiques augmentent de surcroît. Tu projettes une vague de corbeaux enflammés qui

		Surchauffe - Cette compétence consomme des PV pour plus de dégâts - Appuie à nouveau sur la touche de compétence après son activation. - +5 % de force d'attaque pendant 10 s [Donjon] Corbeaux enflammés : 3 552 % de l'attaque magique (avec surchauffe : 4 937 %) Brulure - Dégâts en continu pour toi et ton entourage - Dégâts subis face aux attaques magiques : +12 % - Durée : 10 s (15 s en cas de surchauffe) [JcJ] Corbeaux enflammés : 1 285 % de l'attaque magique (avec surchauffe : 1 787 %) Brulure - Dégâts en continu pour toi et ton entourage - Dégâts subis face aux attaques magiques : +6 % - Durée : 10 s (15 s en cas de surchauffe)	mettent le feu aux adversaires. Les adversaires touchés brûlent, infligent la Brulure aux cibles environnantes et subissent des dégâts accrus face aux attaques/attaques magiques. Surchauffe - Cette compétence consomme des PV pour plus de dégâts - Appuie à nouveau sur la touche de compétence après son activation. - +5 % de force d'attaque pendant 10 s [Donjon] Corbeaux enflammés : 3 552 % de l'attaque magique (avec surchauffe : 4 937 %) Brulure - Dégâts en continu pour toi et ton entourage - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +12 % - Durée : 10 s (15 s en cas de surchauffe) [JcJ]
--	--	--	---

			Corbeaux enflammés : 1 285 % de l'attaque magique (avec surchauffe : 1 787 %) Brulure - Dégâts en continu pour toi et ton entourage - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +6 % - Durée : 10 s (15 s en cas de surchauffe)
Imperator nova	Maitre combattant	Tu es paré pour le combat avec ton corps modifié. Attaque : renforcement - Les attaques combos sont renforcées. Mode détection de chaleur - Le bonus [Détection de chaleur] s'active lorsque des compétences entraînent une surchauffe. - Quand tu cumules [Détection de chaleur], les coups critiques, la vitesse de déplacement et la capacité de saut augmentent (cumulable 5 max.). - En cas de cumul maximum de [Détection de chaleur], une partie des PM de tes alliés se recharge immédiatement. Tes PM se régénèrent également temporairement. - En cas de cumul maximum de [Détection de chaleur], tes dégâts critiques augmentent temporairement.	En cas d'Attaque renforcée en mode booster, les dégâts des compétences spéciales actives augmentent. Tu es paré pour le combat avec ton corps modifié. Attaque renforcée - Les attaques combos sont renforcées. - Augmentation des dégâts de compétence spéciale active en mode booster Mode détection de chaleur - Le bonus [Détection de chaleur] s'active lorsque des compétences

		[Donjon] Attaque combo : +10 % [Détection de chaleur] - Coup critique par cumul : +4 % - Vitesse de déplacement et capacité de saut : +2 % par cumul - Durée : 20 s - En cas de cumul maximum, régénération de PM des alliés +100 - En cas de cumul maximum, régénération de PM par seconde +20 - En cas de cumul maximum, dégâts critiques : +10 % - Durée de cumul maximum : 10 s (temps de rechargement : 5 s) [JcJ] Attaque combo : +5 % [Détection de chaleur] - Coup critique par cumul : +4 % - Vitesse de déplacement et capacité de saut : +1 % par cumul - Durée : 20 s - En cas de cumul maximum, régénération de PM des alliés : +10 - En cas de cumul maximum, régénération de PM par seconde : +0,5 - En cas de cumul maximum, dégâts critiques : +5 % - Durée de cumul maximum : 10 s (temps de rechargement : 5 s)	entraiment une surchauffe. - Quand tu cumules [Détection de chaleur], les coups critiques, la vitesse de déplacement et la capacité de saut augmentent (cumulable 5 max.). - En cas de cumul maximum de [Détection de chaleur], une partie des PM de tes alliés se recharge immédiatement. ~~Wn~~Tes PM se régénèrent également temporairement. - En cas de cumul maximum de [Détection de chaleur], tes dégâts critiques augmentent temporairement. [Donjon] Attaque combo : +10 % Dégâts des compétences spéciales actives : +10 % [Détection de chaleur] - Coup critique par cumul : +4 % - Vitesse de déplacement et capacité de saut : +2 % par cumul - Durée : 20 s - En cas de cumul maximum, régénération
--	--	--	--

			de PM des alliés +100 - En cas de cumul maximum, régénération de PM par seconde +20 - En cas de cumul maximum, dégâts critiques : +10 % - Durée de cumul maximum : 10 s (temps de rechargement : 5 s) [JcJ] Attaque combo : +5 % Dégâts de compétences spéciales actives : +5 % [Détection de chaleur] - Coup critique par cumul : +4 % - Vitesse de déplacement et capacité de saut : +1 % par cumul - Durée : 20 s - En cas de cumul maximum, régénération de PM des alliés : +10 - En cas de cumul maximum, régénération de PM par seconde : +0,5 - En cas de cumul maximum, dégâts critiques : +5 % - Durée de cumul maximum : 10 s (temps de rechargement : 5 s)
--	--	--	--

Imperator nova	[Alternance] Cri fervent -> Incinération	Tu projettes une vague de corbeaux enflammés qui explosent et mettent le feu aux adversaires. Les adversaires touchés brûlent, infligent la brûlure aux cibles environnantes et subissent des dégâts accrus face aux attaques magiques. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) Surchauffe - Cette compétence consomme des PV pour plus de dégâts - Appuie à nouveau sur la touche de compétence après son activation. - +5 % de force d'attaque pendant 10 s [Donjon] Corbeaux enflammés : 1 487 % de l'attaque magique Explosion : 2 761 % de l'attaque magique (avec surchauffe : 3 838 %) Brûlure - Dégâts en continu pour toi et ton entourage - Dégâts subis face aux attaques magiques : +12 % - Durée : 10 s (15 s en cas de surchauffe) [JcJ] Corbeaux enflammés : 508 % de l'attaque magique Explosion : 944 % de l'attaque magique (avec surchauffe : 1 312 %) Brûlure - Dégâts en continu pour toi et ton entourage	Les dégâts subis face aux attaques physiques augmentent de surcroît. Tu projettes une vague de corbeaux enflammés qui explosent et mettent le feu aux adversaires. Les adversaires touchés brûlent, infligent la Brûlure aux cibles environnantes et subissent des dégâts accrus face aux attaques/attaques magiques. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) Surchauffe - Cette compétence consomme des PV pour plus de dégâts - Appuie à nouveau sur la touche de compétence après son activation. - +5 % de force d'attaque pendant 10 s [Donjon] Corbeaux enflammés : 1 487 % de l'attaque magique Explosion : 2 761 % de
-----------------------	--	--	---

		- Dégâts subis face aux attaques magiques : +6 % - Durée : 10 s (15 s en cas de surchauffe)	l'attaque magique (avec surchauffe : 3 838 %) Brulure - Dégâts en continu pour toi et ton entourage - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +12 % - Durée : 10 s (15 s en cas de surchauffe) [JcJ] Corbeaux enflammés : 508 % de l'attaque magique Explosion : 944 % de l'attaque magique (avec surchauffe : 1 312 %) Brulure - Dégâts en continu pour toi et ton entourage - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +6 % - Durée : 10 s (15 s en cas de surchauffe)
--	--	--	---

Imperator nova	[Alternance] Explosion septuple : super- explosion	Une corneille géante apparait au-dessus de toi. Les battements d'ailes de la corneille font tomber des grenades au napalm qui attaquent les adversaires devant toi. Surchauffe - Cette compétence consomme des PV pour plus de dégâts - Appuie à nouveau sur la touche de compétence après son activation. - +5 % de force d'attaque pendant 10 s [Donjon] Explosion : plusieurs fois 357 % de l'attaque magique (496 % avec surchauffe) [JcJ] Explosion : plusieurs fois 63 % de l'attaque magique (88 % avec surchauffe)	La défense est ignorée en cas d'Explosion. Une corneille géante apparait au-dessus de toi. Les battements d'ailes de la corneille font tomber des grenades au napalm qui attaquent les adversaires devant toi. En explosant, elles infligent aux adversaires des dégâts qui ignorent en partie leur défense. Surchauffe - Cette compétence consomme des PV pour plus de dégâts - Appuie à nouveau sur la touche de compétence après son activation. - +5 % de force d'attaque pendant 10 s [Donjon] Explosion : plusieurs fois 393 % de l'attaque magique (546 % avec surchauffe) Ignorer la défense : 40 % [JcJ] Explosion : plusieurs fois 70 % de l'attaque magique (97 % avec surchauffe) Ignorer la défense : 10 %
Venimophore	Annihilation d'âme	[Donjon] Coup de poing : 917 % de l'attaque Adversaires paniqués : 1 s Annihilation d'âme : dégâts subis en cas de coup critique +6 %	[Donjon] Coup de poing : 917 % de l'attaque Adversaires paniqués : 1 s Annihilation d'âme : dégâts subis en cas de coup critique +4 %

		Durée : 7 s [JcJ] Coup de poing : 326 % de l'attaque Adversaires paniqués : 1 s Annihilation d'âme : dégâts subis en cas de coup critique +6 % Durée : 7 s	Durée : 20 s [JcJ] Coup de poing : 326 % de l'attaque Adversaires paniqués : 1 s Annihilation d'âme : dégâts subis en cas de coup critique +2 % Durée : 10 s
Venimophore	Aura d'épines	Tu projettes vers l'avant une aura tranchante chargée de valésia. Si une cible est touchée, une vrille de valésia germe et l'attaque. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) Compétence [Réaction à la valésia] Une graine de valésia colle à la cible, augmentant ainsi les dégâts qu'elle subit. [Donjon] Énergie de l'épée : plusieurs fois 1 607 % de l'attaque Pousse de valésias : plusieurs fois 901 % de l'attaque Réaction à la valésia Les adversaires subissent des dégâts accrus face aux attaques physiques (en fonction de la croissance des graines). Stade de croissance 1 : 8 % Stade de croissance 2 : 10 % Stade de croissance 3 : 12 % Durée : 15 s [JcJ] Énergie de l'épée : plusieurs fois	Les dégâts subis face aux attaques magiques augmentent. Tu projettes vers l'avant une aura tranchante chargée de valésia. Si une cible est touchée, une vrille de valésia germe et l'attaque. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) Compétence [Réaction à la valésia] Une graine de valésia colle à la cible, augmentant ainsi les dégâts qu'elle subit face aux attaques/attaques magiques. [Donjon] Énergie de l'épée :

		612 % de l'attaque Pousse de valésias : plusieurs fois 344 % de l'attaque Réaction à la valésia Les adversaires subissent des dégâts accrus face aux attaques physiques (en fonction de la croissance des graines). Stade de croissance 1 : 4 % Stade de croissance 2 : 5 % Stade de croissance 3 : 6 % Durée : 15 s	plusieurs fois 1 607 % de l'attaque Pousse de valésias : plusieurs fois 1001 % de l'attaque Réaction à la valésia Les adversaires subissent des dégâts accrus face aux attaques/attaques magiques (en fonction de la croissance des graines). Stade de croissance 1 : 4 % Stade de croissance 2 : +6 % Stade de croissance 3 : +8 % Durée : 15 s [JcJ] Énergie de l'épée : plusieurs fois 612 % de l'attaque Pousse de valésias : plusieurs fois 382 % de l'attaque Réaction à la valésia Les adversaires subissent des dégâts accrus face aux attaques/attaques magiques (en fonction de la croissance des graines). Stade de croissance 1 : +2 %
--	--	--	--

			Stade de croissance 2 : +3 % Stade de croissance 3 : +4 % Durée : 15 s
--	--	--	---

Métalame	Mal de mer	Niv. 4 Des graines de valésia poussent dans le corps de tes adversaires et les décomposent de l'intérieur. Les plantes parasites utilisent les nutriments ainsi gagnés pour se renforcer, elles et leur maitre. Quand tu touches avec une compétence spéciale active un adversaire auquel colle une graine de valésia, une partie de tes PV et PM sont régénérés. Quand des alliés touchent avec des compétences un adversaire auquel colle une graine de valésia, toutes les défenses de la cible diminuent. Quand les PV de l'adversaire sont inférieurs à 50 %, sa défense est encore plus simple à percer. [Donjon] Régénération de PV : +10 % Régénération de PM : +10 % Défense/résistance à la magie adverse : -2 % (cumulable 10 fois max.) (Si les PV de la cible sont inférieurs à 50 %, 2 cumuls par touche sont ajoutés.) Durée : 30 s [JcJ] Régénération de PV : 1 % Régénération de PM : +1 % Défense/résistance à la magie adverse : -1 % (cumulable 10 fois max.) (Si les PV de la cible sont inférieurs à 50 %, 2 cumuls par touche sont	Si tu touches des adversaires infestés avec des compétences spéciales actives, le temps de rechargement de tes compétences spéciales accélère Niv. 4 Des graines de valésia poussent dans le corps de tes adversaires et les décomposent de l'intérieur. Les plantes parasites utilisent les nutriments ainsi gagnés pour se renforcer, elles et leur maitre. Si tu touches des adversaires infestés avec des compétences spéciales actives, le temps de rechargement de tes compétences spéciales actives augmente et tu régénères une partie de tes PV et PM. Quand des alliés touchent avec des compétences un adversaire auquel colle une graine de valésia,
----------	------------	--	--

		ajoutés.) Durée : 30 s	toutes les défenses de la cible diminuent. Quand les PV de l'adversaire sont inférieurs à 50 %, sa défense est encore plus simple à percer. [Donjon] Régénération de PV : +10 % Régénération de PM : +10 % Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +30 % Durée : 5 s Défense/résistance à la magie adverse : -2 % (cumulable 5 fois max.) (Si les PV de la cible sont inférieurs à 50 %, 2 cumuls par touche sont ajoutés.) Durée : 30 s [JcJ] Régénération de PV : 1 % Régénération de PM : +1 % Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +15 % Durée : 5 s Défense/résistance à la magie adverse : -1 %
--	--	---------------------------	---

			(cumulable 5 fois max.) (Si les PV de la cible sont inférieurs à 50 %, 2 cumuls par touche sont ajoutés.) Durée : 30 s
--	--	--	--

Métalame	Catacombes	Tu invoques un lieu de repos pour les défunts. Compétence [Réaction à la valésia] Si une graine de valésia colle à la cible touchée, l'âme d'un défunt s'échappe. Les âmes échappées lévitent vers tes alliés et augmentent les dégâts de certaines de leurs compétences. [Donjon] Sanctuaire : plusieurs fois 570 % de l'attaque Réaction à la valésia En cas d'absorption d'âme du défunt : augmentation des dégâts des compétences (en fonction de la croissance des graines) Stade de croissance 1 : dégâts des compétences de ténacité : +2 % (cumulable 5 fois max) Stade de croissance 2 : dégâts des compétences de force et de ténacité : +2 % (cumulable 5 fois max) Stade de croissance 3 : dégâts des compétences de force, ténacité et transcendance +2 % (cumulable 5 fois max) Durée : 30 s (une fois écoulée, 3 cumuls sont enlevés.) [JcJ] Sanctuaire : plusieurs fois 217 % de l'attaque Réaction à la valésia En cas d'absorption d'âme du	Les âmes échappées flottent uniquement dans ta direction. Tu invoques un lieu de repos pour les défunts. Compétence [Réaction à la valésia] Si une graine de valésia colle à la cible touchée, l'âme d'un défunt s'échappe. Les âmes échappées flottent dans ta direction et tu les absorbes, ce qui augmente les dégâts de plusieurs de tes compétences. [Donjon] Sanctuaire : plusieurs fois 570 % de l'attaque Réaction à la valésia En cas d'absorption d'âme du défunt : augmentation des dégâts des compétences (en fonction de la croissance des graines) Stade de croissance 1 : dégâts des compétences de ténacité +3 %
----------	------------	---	--

		défunt : augmentation des dégâts des compétences (en fonction de la croissance des graines) Stade de croissance 1 : dégâts des compétences de ténacité +1 % (cumulable 5 fois max) Stade de croissance 2 : dégâts des compétences de force et de ténacité : +1 % (cumulable 5 fois max) Stade de croissance 3 : dégâts des compétences de force, ténacité et transcendance +1 % (cumulable 5 fois max) Durée : 30 s (une fois écoulée, 3 cumuls sont enlevés.)	(cumulable 5 fois max) Stade de croissance 2 : dégâts des compétences de force et de ténacité : +3 % (cumulable 5 fois max) Stade de croissance 3 : dégâts des compétences de force, ténacité et transcendance +3 % (cumulable 5 fois max) Durée : 30 s (une fois écoulée, 3 cumuls sont enlevés.) [JcJ] Sanctuaire : plusieurs fois 217 % de l'attaque Réaction à la valésia En cas d'absorption d'âme du défunt : augmentation des dégâts des compétences (en fonction de la croissance des graines) Stade de croissance 1 : dégâts des compétences de ténacité +1,5 % (cumulable 5 fois max) Stade de croissance 2 : dégâts des compétences de force et de ténacité : +1,5 % (cumulable 5 fois max)
--	--	---	--

			Stade de croissance 3 : dégâts des compétences de force, ténacité et transcendance +1,5 % (cumulable 5 fois max) Durée : 30 s (une fois écoulée, 3 cumuls sont enlevés.)
Métalame	Décomposition	Niv. 4 Où que son voyage le mène, la destruction suit Raven à la trace. Quand un adversaire auquel colle une graine de valésia meurt, il y a une certaine probabilité que son âme perdue s'échappe. S'il s'agit d'un boss ou d'un boss intermédiaire, une âme puissante s'échappe. Le temps de rechargement d'une compétence en cours de rechargement de tes alliés au sein de la portée d'Âme perdue diminue et toutes les vitesses augmentent. (Celui des spéciales actives diminue en premier/sauf hypercompétence.) Tous les effets d'Âme perdue se produisent parallèlement à ceux d'Âme puissante. De plus, le gain de PM en cas de touche et de dégâts subis augmente.	L'accélération du temps de rechargement s'applique uniquement au joueur. Niv. 4 Où que son voyage le mène, la destruction suit Raven à la trace. Quand un adversaire auquel colle une graine de valésia meurt, il y a une certaine probabilité que son âme perdue s'échappe. S'il s'agit d'un boss ou d'un boss intermédiaire, une âme puissante s'échappe.

		[Donjon] Probabilité d'âme perdue : 30 % Probabilité d'âme puissante : 100 % Temps de rechargement : -3 s Capacité de saut, rapidité et capacité de saut : +10 % Augmentation de la régénération de PM en cas de touche et dégâts subis : +50 % Durée : 20 s	Le temps de rechargement d'une de tes compétences en cours de rechargement au sein de l'Âme perdue diminue et toutes les vitesses des alliés augmentent. (Celui des spéciales actives diminue en premier/sauf hypercompétence.) Tous les effets d'Âme perdue se produisent parallèlement à ceux d'Âme puissante. De plus, le gain de PM en cas de touche et de dégâts subis augmente.
		[JcJ] Probabilité d'âme perdue : 30 % Probabilité d'âme puissante : 100 % Temps de rechargement : -3 s Capacité de saut, rapidité et capacité de saut : +5 % Augmentation de la régénération de PM en cas de touche et dégâts subis : +25 % Durée : 10 s	[Donjon] Probabilité d'âme perdue : 30 % Probabilité d'âme puissante : 100 % Temps de rechargement : -3 s Capacité de saut, rapidité et capacité de saut : +10 % Augmentation de la régénération de PM en cas de touche et dégâts subis : +50 % Durée : 20 s
			[JcJ]

			Probabilité d'âme perdue : 30 % Probabilité d'âme puissante : 100 % Temps de rechargement : -3 s Capacité de saut, rapidité et capacité de saut : +5 % Augmentation de la régénération de PM en cas de touche et dégâts subis : +25 % Durée : 10 s
Métalame	Vengeance impitoyable	[Donjon] Faille spatiale : plusieurs fois 662 % de l'attaque Réaction à la valésia Les adversaires subissent des dégâts accrus face à faille spatiale (en fonction de la croissance des graines). Stade de croissance 1 : +9 % Stade de croissance 2 : +12 % Stade de croissance 3 : +15 % [JcJ] Faille spatiale : plusieurs fois 252 % de l'attaque Réaction à la valésia Les adversaires subissent des dégâts accrus face à faille spatiale (en fonction de la croissance des graines). Stade de croissance 1 : 4 % Stade de croissance 2 : +6 % Stade de croissance 3 : +7 %	[Donjon] Faille spatiale : plusieurs fois 732 % de l'attaque Réaction à la valésia Les adversaires subissent des dégâts accrus face à faille spatiale (en fonction de la croissance des graines). Stade de croissance 1 : +9 % Stade de croissance 2 : +12 % Stade de croissance 3 : +15 % [JcJ] Faille spatiale : plusieurs fois 279 % de l'attaque Réaction à la valésia Les adversaires subissent des dégâts accrus face à faille spatiale (en fonction de la croissance des graines). Stade de croissance 1 : 4 % Stade de croissance 2 : +6 % Stade de croissance 3 : +7 %

Métalame	Volonté déchainée : Métalame	[Donjon] Dégâts subis par les cibles avec moins de 50 % de PV : +10 % Dégâts subis par les cibles avec moins de 10 % de PV : +15 % Frénésie valésienne : plusieurs fois 218 % de l'attaque [JcJ] Dégâts subis par les cibles avec moins de 50 % de PV : +5 % Dégâts subis par les cibles avec moins de 10 % de PV : +7 % Frénésie valésienne : plusieurs fois 86 % de l'attaque	[Donjon] Dégâts subis par les cibles avec moins de 50 % de PV : +8 % Dégâts subis par les cibles avec moins de 10 % de PV : +10 % Frénésie valésienne : plusieurs fois 218 % de l'attaque [JcJ] Dégâts subis par les cibles avec moins de 50 % de PV : +4 % Dégâts subis par les cibles avec moins de 10 % de PV : +5 % Frénésie valésienne : plusieurs fois 86 % de l'attaque
Âme fatale	[Alternance] Aura d'épines	Tu projettes diagonalement devant toi une aura tranchante chargée de valésia. Si une cible est touchée, une vrille de valésia germe et l'attaque. Compétence [Réaction à la valésia] Une graine de valésia colle à la cible, augmentant ainsi les dégâts qu'elle subit. [Donjon] Énergie de l'épée : plusieurs fois 1 299 % de l'attaque Pousse de valésias : plusieurs fois 414 % de l'attaque Réaction à la valésia Les adversaires subissent des dégâts accrus face aux attaques physiques (en fonction de la croissance des graines). Stade de croissance 1 : 8 % Stade de croissance 2 : 10 % Stade de croissance 3 : 12 % Durée : 15 s	Les dégâts subis face aux attaques magiques augmentent. Tu projettes diagonalement devant toi une aura tranchante chargée de valésia. Si une cible est touchée, une vrille de valésia germe et l'attaque. Compétence [Réaction à la valésia] Une graine de valésia colle à la cible, augmentant ainsi les dégâts qu'elle subit face aux attaques/attaques magiques. [Donjon]

		[JcJ] Aura tranchante : plusieurs fois 494 % de l'attaque Pousse de valésias : plusieurs fois 158 % de l'attaque Réaction à la valésia Les adversaires subissent des dégâts accrus face aux attaques physiques (en fonction de la croissance des graines). Stade de croissance 1 : 4 % Stade de croissance 2 : 5 % Stade de croissance 3 : 6 % Durée : 15 s	Énergie de l'épée : plusieurs fois 1 299 % de l'attaque Pousse de valésias : plusieurs fois 414 % de l'attaque Réaction à la valésia Les adversaires subissent des dégâts accrus face aux attaques/attaques magiques (en fonction de la croissance des graines). Stade de croissance 1 : 4 % Stade de croissance 2 : +6 % Stade de croissance 3 : +8 % Durée : 15 s
			[JcJ] Aura tranchante : plusieurs fois 494 % de l'attaque Pousse de valésias : plusieurs fois 158 % de l'attaque Réaction à la valésia Les adversaires subissent des dégâts accrus face aux attaques/attaques magiques (en fonction de la croissance des graines). Stade de croissance 1 : +2 %

			Stade de croissance 2 : +3 % Stade de croissance 3 : +4 % Durée : 15 s
Âme fatale	Serment d'immortalité	Quand tu fermes les yeux, des bribes de souvenirs te reviennent. Ta fiancée et tes amis qui te faisaient confiance... des moments heureux. Et puis enfin, le point de non-retour. Tu te souviens de la promesse que tu t'es faite et tu te reprends. Un jour, quand je serai arrivé au bout du chemin et que je reviendrai vers toi, tu m'offriras peut-être ce sourire que j'attends depuis si longtemps. Au 3e booster, les dégâts du champ magnétique et les dégâts critiques sont augmentés. La consommation	Au 3e booster, l'attaque augmente. Quand tu fermes les yeux, des bribes de souvenirs te reviennent. Ta fiancée et tes amis qui te faisaient confiance... des moments heureux. Et puis enfin, le point de non-retour. Tu te souviens de la promesse que tu t'es faite et tu te reprends. Un jour, quand je serai arrivé au bout du chemin

		de PM des compétences de [Réaction à la valésia] diminuent. À l'activation du 3e booster, les adversaires des environs subissent la confusion. [Donjon] Dégâts du champ magnétique : +15 % Dégâts critiques : +20 % Consommation de PM des compétences de [réaction à la valésia] : -15 % Durée de la confusion : 1,5 s [JcJ] Dégâts du champ magnétique : +7,5 % Dégâts critiques : +10 % Consommation de PM des compétences de [réaction à la valésia] : -7,5 % Durée de la confusion : 1,5 s	et que je reviendrai vers toi, tu m'offriras peut-être ce sourire que j'attends depuis si longtemps. En cas de 3e booster, les dégâts du champ magnétique augmentent. L'attaque et les dégâts critiques augmentent et la consommation de PM des compétences de [réaction à la valésia] diminue. À l'activation du 3e booster, les adversaires aux alentours sont confus. [Donjon] Dégâts du champ magnétique : +15 % Attaque : +20 % Dégâts critiques : +20 % Consommation de PM des compétences de [réaction à la valésia] : -15 % Durée de la confusion : 1,5 s [JcJ] Dégâts du champ magnétique : +7,5 % Attaque : +10 % Dégâts critiques : +10 % Consommation de PM des compétences de [réaction
--	--	--	---

			à la valésia] : -7,5 % Durée de la confusion : 1,5 s
Âme fatale	[Alternance] Explosion septuple : damnation	Tu jettes des épines de valésia. Si un adversaire touche une des épines ou au bout d'un certain temps, elles explosent et envoient l'adversaire directement en enfer. Compétence [Réaction à la valésia] Si une graine de valésia colle à la cible touchée, la portée de l'explosion et les dégâts des ronces envahissantes augmentent. [Donjon] Ronces envahissantes : 151 % de l'attaque Explosion : plusieurs fois 330 % de l'attaque Réaction à la valésia Champ d'action et dégâts accrus (en fonction de la croissance des graines) Stade de croissance 1 : 4 % Stade de croissance 2 : +8 % Stade de croissance 3 : 12 % [JcJ] Ronces envahissantes : 28 % de l'attaque Explosion : plusieurs fois 63 % attaque Réaction à la valésia Champ d'action et dégâts accrus	La défense est ignorée en cas d'Explosion. Tu jettes des épines de valésia. Si un adversaire touche une des épines ou au bout d'un certain temps, elles explosent et envoient l'adversaire directement en enfer. L'explosion inflige des dégâts qui ignorent une partie de la défense. Compétence [Réaction à la valésia] Si une graine de valésia colle à la cible touchée, la portée de l'explosion et les dégâts des ronces envahissantes augmentent. [Donjon] Ronces envahissantes : 151 % de l'attaque Explosion : plusieurs fois 367 % de l'attaque Ignorer la défense : 50 % Réaction à la valésia Champ d'action et dégâts accrus (en fonction de la

		(en fonction de la croissance des graines) Stade de croissance 1 : +2 % Stade de croissance 2 : +4 % Stade de croissance 3 : 6 %	croissance des graines) Stade de croissance 1 : 4 % Stade de croissance 2 : +8 % Stade de croissance 3 : 12 % [JcJ] Ronces envahissantes : 28 % de l'attaque Explosion : plusieurs fois 70 % attaque Ignorer la défense : 10 % Réaction à la valésia Champ d'action et dégâts accrus (en fonction de la croissance des graines) Stade de croissance 1 : +2 % Stade de croissance 2 : +4 % Stade de croissance 3 : 6 %
Âme fatale	Sentier des morts	[Donjon] Vitesse de rechargement du booster : +50 % Dégâts infligés aux boss : +15 % Durée du [Sentier des morts] : 15 s Temps de rechargement : 30 s [JcJ] Vitesse de rechargement du booster : +50 % Dégâts infligés aux boss : +7,5 % [Sentier des morts] Durée : 9 s	[Donjon] Vitesse de rechargement du booster : +50 % Dégâts infligés aux boss +20 % Durée du [Sentier des morts] : 30 s Temps de rechargement : 30 s [JcJ] Vitesse de rechargement du booster : +50 % Dégâts infligés aux boss : +10 % Durée du [Sentier des morts] : 12 s

		Temps de rechargement : 180 s (commence à l'activation)	Temps de rechargement : 180 s (commence à l'activation)
--	--	--	--

[Ève]

Personnage/classe	Nom de compétence	Avant la correction	Après la correction
Ève	Emblème de la destruction	[Donjon] Attaque : +10 % Attaque magique : +10 % Ravage : +20 % Durée : 30 s [JcJ] Attaque : +5 % Attaque magique : +5 % Ravage : +10 % Durée : 15 s	[Donjon] Attaque : +15 % Attaque magique : +15 % Ravage : +20 % Durée : 30 s [JcJ] Attaque : +7,5 % Attaque magique : +7,5 % Ravage : +10 % Durée : 15 s
Vengeresse nasod	Énergie concentrée	Niv. 4 Les compétences d'emblème sont plus efficaces. En utilisant des compétences d'emblème, tu bénéficies d'un effet supplémentaire qui réduit la résistance à la magie de l'adversaire un certain temps si tu l'attaques avec une compétence spéciale active. [Donjon] Renforcement d'emblème - Dégâts critiques : +15 % - Durée : +25 s - Cout en PM : -20 % Résistance à la magie : -30 % Durée : 10 s [JcJ] Renforcement d'emblème - Dégâts critiques : +7,5 %	- Une réduction de la défense est ajoutée. Niv. 4 Les compétences d'emblème sont plus efficaces. En utilisant des compétences d'emblème, tu bénéficies d'un effet supplémentaire qui réduit la résistance à la magie de l'adversaire un certain temps si tu l'attaques avec une compétence spéciale active.

		- Durée : +12,5 s - Cout en PM : -5 % Résistance à la magie : -15 % Durée : 10 s	[Donjon] Renforcement d'emblème - Dégâts critiques : +15 % - Durée : +25 s - Cout en PM : -20 % Défense/résistance à la magie : -20 % Durée : 10 s [JcJ] Renforcement d'emblème - Dégâts critiques : +7,5 % - Durée : +12,5 s - Cout en PM : -5 % Défense/résistance à la magie : -10 % Durée : 10 s
--	--	---	--

Némésis nasod	Code de triche : destruction	Le 'trône de la reine' accroît sensiblement le gain de mana engendré par les attaques pendant un certain temps. Le temps de rechargement de Javelot nasod diminue. Les dégâts de combo supplémentaires de 'surcharge' sont assurés de s'activer. Les dégâts d'attaque magique subis par l'adversaire touché par le Javelot nasod en mode booster augmentent temporairement. Quand les PV des adversaires sont inférieurs à 50 %, ils subissent de plus gros dégâts. [Donjon] Gain de mana (attaque normale) : +150 % Temps de rechargement du Javelot nasod : -10 % - Probabilité d'activation de surcharge : 100 % Dégâts subis face aux attaques magiques : +10 % Dégâts subis par les cibles d'attaque magique avec moins de 50 % de PV : +20 % Durée : 15 s [JcJ] Gain de mana (attaque normale) : +150 % Temps de rechargement du Javelot nasod : -5 % - Probabilité d'activation de surcharge : 100 % Dégâts subis face aux attaques magiques : +5 %	Les dégâts subis face aux attaques physiques augmentent de surcroît. Le trône de la reine accroît sensiblement le gain de mana engendré par les attaques pendant un certain temps. Le temps de rechargement de Javelot nasod diminue. Les dégâts de combo supplémentaires de 'surcharge' sont assurés de s'activer. À l'utilisation d'une compétence du javelot nasod en mode booster, les dégâts infligés aux adversaires par les attaques/attaques magiques augmentent pendant un certain temps. Quand les PV des adversaires sont inférieurs à 50 %, ils subissent de plus gros dégâts. [Donjon] Gain de mana (attaque normale) : +150 % Temps de rechargement du Javelot nasod : -10 % - Probabilité d'activation de surcharge : 100 % Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +10 % Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques par les cibles avec moins de 50 %
---------------	------------------------------	--	--

		Dégâts subis par les cibles d'attaque magique avec moins de 50 % de PV : +10 % Durée : 15 s	de PV : +14 % Durée : 15 s [JcJ] Gain de mana (attaque normale) : +150 % Temps de rechargement du Javelot nasod : -5 % - Probabilité d'activation de surcharge : 100 % Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +5 % Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques par les cibles avec moins de 50 % de PV : +7 % Durée : 15 s
Némésis nasod	Bouclier atomique	Tu utilises la machine nasod pour générer un champ d'énergie. À l'intérieur du champ d'énergie, tes alliés subissent moins de dégâts. La vitesse de rechargement des compétences de force et de transcendance diminue. [Donjon] Champ d'énergie - Rayon d'action : 6 mètres - Dégâts contre les alliés : - 30 % - Vitesse de rechargement	La vitesse de rechargement des compétences de force et de transcendance s'applique uniquement au joueur. Tu utilises la machine nasod pour générer un champ d'énergie. À l'intérieur du champ d'énergie, tes alliés subissent moins de dégâts. La vitesse de rechargement de tes compétences de force et de transcendance diminue. [Donjon] Champ d'énergie

		des compétences de transcendance/force : +30 % - Durée : 10 s [JcJ] Champ d'énergie - Rayon d'action : 6 mètres - Dégâts contre les alliés : -12 % - Vitesse de rechargement des compétences de transcendance/force : +30 % - Durée : 10 s	- Rayon d'action : 6 mètres - Dégâts contre les alliés : -30 % - Vitesse de rechargement des compétences de transcendance/force : +30 % - Durée : 10 s [JcJ] Champ d'énergie - Rayon d'action : 6 mètres - Dégâts contre les alliés : -12 % - Vitesse de rechargement des compétences de transcendance/force : +30 % - Durée : 10 s
Impératrice nasod	Le pouvoir de la reine	Niv. 4 [Donjon] Dégâts : +20 % Régénération de PM par cumul de [Pouvoir de la reine] : 1,5 (cumulable 10x max.) Durée : 30 s (une fois écoulée, 3 cumuls sont enlevés.) [JcJ] Dégâts : +2 % Régénération de PM par cumul de [Pouvoir de la reine] : 0,3 (cumulable 10x max.) Durée : 30 s (une fois écoulée, 3 cumuls sont enlevés.)	Niv. 4 [Donjon] Dégâts : +30 % Régénération de PM par cumul de [Pouvoir de la reine] : 1,5 (cumulable 10x max.) Durée : 30 s (une fois écoulée, 3 cumuls sont enlevés.) [JcJ] Dégâts : +6 % Régénération de PM par cumul de [Pouvoir de la reine] : 0,3 (cumulable 10x max.) Durée : 30 s (une fois écoulée, 3 cumuls sont enlevés.)

Impératrice nasod	Code de triche : infraction	[Donjon] Régénération de PV des assistants invoqués : 5 % Dégâts des assistants invoqués : +150 % (sauf hypercompétences) Durée : 30 s [Aura d'Oberon] - Dégâts des compétences spéciales actives : +15 % - Durée : 10 s [Aura d'Ophélia] - Dégâts subis : -20 % - Durée : 10 s Aura de Ferdinand - Dégâts des hypercompétences : +30 % - Durée : 180 s	[Donjon] Régénération de PV des assistants invoqués : 5 % Dégâts des assistants invoqués : +150 % (sauf hypercompétences) Durée : 30 s [Aura d'Oberon] - Dégâts des compétences spéciales actives : +12 % - Durée : 10 s [Aura d'Ophélia] - Dégâts subis : -20 % - Durée : 10 s Aura de Ferdinand - Dégâts des hypercompétences : +30 % - Durée : 180 s
		[JcJ] Régénération de PV des assistants invoqués : 5 % Dégâts des assistants invoqués : +12,5 % (sauf hypercompétences) Durée : 10 s [Aura d'Oberon] - Dégâts des compétences spéciales actives : +3 % - Durée : 10 s [Aura d'Ophélia] - Dégâts subis : -2 % - Durée : 10 s Aura de Ferdinand - Dégâts des hypercompétences : +3 % - Durée : 180 s	[JcJ] Régénération de PV des assistants invoqués : 5 % Dégâts des assistants invoqués : +12,5 % (sauf hypercompétences) Durée : 10 s [Aura d'Oberon] - Dégâts des compétences spéciales actives : +3 % - Durée : 10 s [Aura d'Ophélia] - Dégâts subis : -2 % - Durée : 10 s Aura de Ferdinand - Dégâts des hypercompétences : +3 % - Durée : 180 s

Impératrice nasod	Fierté sublime	Avec la force du code limité que tu utilises, toute une région se trouve sous haute tension et explose. La défense et toutes les résistances des adversaires touchés par la a haute tension diminuent. Un seuil dimensionnel est créé, par lequel Ferdinand, Oberon et Ophélia sont invoqués. 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) [Donjon] Haute tension : 4 580 % de l'attaque Grenades à disques de Ferdinand : 192 % de l'attaque x8 Série de coups d'Oberon : 176 % de l'attaque x4 Champ électrique d'Ophélia : 96 % de l'attaque x8 Défense : -30 % Toutes les résistances : -150 Durée : 30 s [JcJ] Haute tension : 1 653 % de l'attaque Grenades à disques de Ferdinand : 68 % de l'attaque x8 Série de coups d'Oberon : 60 % de l'attaque x4 Champ électrique d'Ophélia : 33 % de l'attaque x8 Défense : -15 %	La défense n'est plus réduite. Avec la force du code limité que tu utilises, toute une région se trouve sous haute tension et explose. Toutes les résistances des adversaires touchés par la Haute tension diminuent pendant un certain temps. Un seuil dimensionnel est créé, par lequel Ferdinand, Oberon et Ophélia sont invoqués. 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) [Donjon] Haute tension : 4 580 % de l'attaque Grenades à disques de Ferdinand : 192 % de l'attaque x8 Série de coups d'Oberon : 176 % de l'attaque x4 Champ électrique d'Ophélia : 96 % de l'attaque x8 Toutes les résistances : -150 Durée : 30 s [JcJ] Haute tension : 1 653 % de l'attaque Grenades à disques de Ferdinand : 68 % de l'attaque x8 Série de coups d'Oberon : 60 %
-------------------	----------------	--	---

		Toutes les résistances : -75 Durée : 30 s	de l'attaque x4 Champ électrique d'Ophélia : 33 % de l'attaque x8 Toutes les résistances : -75 Durée : 30 s
Impératrice nasod	Bénédiction de la reine	Niv. 4 Les coups critiques de l'éclaireur, Ophélia ou Oberon invoqués sont renforcés. Le temps de rechargement des compétences des assistants invoqués diminue proportionnellement aux cumuls de [Pouvoir de la reine]. En cas de touche avec la compétence [Appel de la reine], les dégâts infligés aux adversaires par les attaques augmentent pour une certaine durée. [Donjon] Probabilité de coup critique : 50 % - Quand tes PV sont en dessous de 25 %, la probabilité de réussir un coup critique passe à 100 %. Vitesse de rechargement des compétences des assistants	Les dégâts subis face aux attaques magiques augmentent. Niv. 4 Les coups critiques de l'éclaireur, Ophélia ou Oberon invoqués sont renforcés. Le temps de rechargement des compétences des assistants invoqués diminue proportionnellement aux cumuls de [Pouvoir de la

		invoqués par cumul de [Pouvoir de la reine] : -2 % (cumulable 10x max.) Dégâts subis face aux attaques physiques : +12 % Durée : 10 s [JcJ] Probabilité de coup critique : 50 % - Quand tes PV sont en dessous de 25 %, la probabilité de réussir un coup critique passe à 100 %. Temps de rechargement des compétences des assistants invoqués par cumul de [Pouvoir de la reine] : -1 % (cumulable 10x max.) Dégâts subis face aux attaques physiques : +6 % Durée : 10 s	reine]. Si tu touches un adversaire avec la compétence [Appel de la reine], ses dégâts subis face aux attaques/attaques magiques augmentent pour une certaine durée. [Donjon] Probabilité de coup critique : 50 % - Quand tes PV sont en dessous de 25 %, la probabilité de réussir un coup critique passe à 100 %. Vitesse de rechargement des compétences des assistants invoqués par cumul de [Pouvoir de la reine] : -2 % (cumulable 10x max.) Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +12 % Durée : 10 s [JcJ] Probabilité de coup critique : 50 % - Quand tes PV sont en dessous de 25 %, la
--	--	---	---

			probabilité de réussir un coup critique passe à 100 %. Temps de rechargement des compétences des assistants invoqués par cumul de [Pouvoir de la reine] : -1 % (cumulable 10x max.) Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +6 % Durée : 10 s
Nasod essentielle	[Alternance] Lien dimensionnel (Gardien) : découverte	Tu utilises et améliores le code d'assaut du gardien et génères une onde de détection avec Ophélia. Celle-ci cherche les adversaires et les extermine. [Appel de la reine : Ophélia] - Ophélia active des compétences. 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) [Donjon] Onde de détection : plusieurs fois 870 % de l'attaque [JcJ] Onde de détection : plusieurs fois 157 % de l'attaque	La défense est ignorée en cas de touche avec Onde de détection. Tu utilises et améliores le code d'assaut du gardien et génères une onde de détection avec Ophélia. Celle-ci cherche les adversaires, leur inflige des dégâts qui ignorent une partie de leur défense et les extermine. [Appel de la reine : Ophélia] - Ophélia active des compétences. 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)

			[Donjon] Onde de détection : plusieurs fois 978 % de l'attaque Ignorer la défense : 40 % [JcJ] Onde de détection : plusieurs fois 177 % de l'attaque Ignorer la défense : 10 %
Nasod essentielle	[Alternance] Entaille mortelle	[Donjon] Attaque : plusieurs fois 725 % de l'attaque [JcJ] Attaque : plusieurs fois 248 % de l'attaque	[Donjon] Attaque : plusieurs fois 758 % de l'attaque [JcJ] Attaque : plusieurs fois 259 % de l'attaque
Séraphin nasod	Choc Tesla : javelot		L'utilisation de la compétence en mode fusion inflige désormais un choc électrique aux adversaires.
Séraphin nasod	Virtualité extrême	Tu crées des champs d'énergie des deux côtés, tous connectés par un énorme rayonnement. À l'intérieur des champs, les adversaires touchés subissent des dégâts accrus face aux attaques magiques pendant un certain temps. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) Cette compétence est influencée par le spectre de cristal d'Eldrit. Compétence d'activation du noyau : - Champ de renforcement	Les dégâts subis face aux attaques magiques n'augmentent plus. Tu crées des champs d'énergie des deux côtés, tous connectés par un énorme rayonnement. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) Cette compétence est influencée par le spectre de cristal d'Eldrit. Compétence d'activation du noyau :

		(champ rouge) : c'est de là que le rayon qui relie les deux grands champs est tiré. - Champ prismatique (champ bleu) : le rayon qui relie les deux champs attaque plusieurs fois l'adversaire. - Champ de réaction (champ vert) : à partir du centre du champ, plusieurs javelots électriques à tête chercheuse sont tirés. - Champ de fusion : 4 grands champs d'énergie sont créés. Au centre de ceux-ci, plusieurs javelots électriques à tête chercheuse sont décochés. 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) [Donjon] Faisceau virtuel : plusieurs fois 832 % de l'attaque magique Champ de renforcement -> Faisceau virtuel : plusieurs	- Champ de renforcement (champ rouge) : c'est de là que le rayon qui relie les deux grands champs est tiré. - Champ prismatique (champ bleu) : le rayon qui relie les deux champs attaque plusieurs fois l'adversaire. - Champ de réaction (champ vert) : à partir du centre du champ, plusieurs javelots électriques à tête chercheuse sont tirés. - Champ de fusion : 4 grands champs d'énergie sont créés. Au centre de ceux-ci, plusieurs javelots électriques à tête chercheuse sont décochés. 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) [Donjon] Faisceau virtuel : plusieurs
--	--	--	--

		fois 998 % de l'attaque magique Champ prismatique -> Faisceaux virtuels : plusieurs fois 289 % de l'attaque magique Champ de réaction, javelot électrique : plusieurs fois 195 % de l'attaque magique Champ de fusion, javelots électriques : plusieurs fois 103 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques magiques : +12 % Durée : 15 s [JcJ] Faisceau virtuel : plusieurs fois 301 % de l'attaque magique Champ de renforcement -> Faisceau virtuel : plusieurs fois 361 % de l'attaque magique Champ prismatique -> Faisceaux virtuels : plusieurs fois 104 % de l'attaque magique Champ de réaction, javelot électrique : plusieurs fois 79 % de l'attaque magique Champ de fusion, javelots électriques : plusieurs fois 42 % de l'attaque magique	fois 832 % de l'attaque magique Champ de renforcement -> Faisceau virtuel : plusieurs fois 1 048 % de l'attaque magique Champ prismatique -> Faisceaux virtuels : plusieurs fois 302 % de l'attaque magique Champ de réaction, javelot électrique : plusieurs fois 195 % de l'attaque magique Champ de fusion, javelots électriques : plusieurs fois 103 % de l'attaque magique [JcJ] Faisceau virtuel : plusieurs fois 301 % de l'attaque magique Champ de renforcement -> Faisceau virtuel : plusieurs fois 379 % de l'attaque magique Champ prismatique -> Faisceaux virtuels : plusieurs fois 109 % de l'attaque magique Champ de réaction, javelot électrique : plusieurs fois 79 % de l'attaque magique
--	--	--	---

		Dégâts subis face aux attaques magiques : +6 % Durée : 15 s	Champ de fusion, plusieurs javelots électriques : plusieurs fois 42 % de l'attaque magique
Séraphin nasod	Pluie électrique	Tu ouvres le champ d'énergie et dégages une grande quantité d'énergie à la verticale. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) La résistance à la magie des adversaires touchés par le champ d'énergie diminue temporairement. 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) [Donjon] Champ d'énergie : plusieurs fois 423 % de l'attaque magique Résistance à la magie : -20 % Durée : 15 s	- Une réduction de la défense est ajoutée. Tu ouvres le champ d'énergie et dégages une grande quantité d'énergie à la verticale. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) La défense/résistance à la magie des adversaires touchés par le champ d'énergie diminue. Compétence d'activation du noyau : - En cas d'attaque réussie

		[JcJ] Champ d'énergie : plusieurs fois 137 % de l'attaque magique Résistance à la magie : -10 % Durée : 15 s	en mode booster, l'attaque du noyau est activée (seulement si le noyau a déjà été invoqué) [Donjon] Champ d'énergie : plusieurs fois 423 % de l'attaque magique Défense/résistance à la magie : -20 % Durée : 15 s [JcJ] Champ d'énergie : plusieurs fois 137 % de l'attaque magique Défense/résistance à la magie : -10 % Durée : 15 s
Nasod Sariel	[Alternance] Pluie électrique	Tu invoques un champ d'énergie puissant devant toi. La résistance à la magie des adversaires touchés par le champ d'énergie diminue temporairement. 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) [Donjon] Champ d'énergie : plusieurs fois 386 % de l'attaque magique Résistance à la magie : -20 % Durée : 15 s	- Une réduction de la défense est ajoutée. Tu invoques un champ d'énergie puissant devant toi. La défense/résistance à la magie des adversaires touchés par le champ d'énergie diminue temporairement. Compétence d'activation du noyau : - En cas d'attaque réussie

		[JcJ] Champ d'énergie : plusieurs fois 125 % de l'attaque magique Résistance à la magie : -10 % Durée : 15 s	en mode booster, l'attaque du noyau est activée (seulement si le noyau a déjà été invoqué) [Donjon] Champ d'énergie : plusieurs fois 386 % de l'attaque magique Défense/résistance à la magie : -20 % Durée : 15 s [JcJ] Champ d'énergie : plusieurs fois 125 % de l'attaque magique Défense/résistance à la magie : -10 % Durée : 15 s
Nasod Sariel	Évolution	[Donjon] [Code : évolution] - Champ de renforcement (champ rouge) : dégâts +20 % - Champ prismatique (champ bleu) : activation via double attaque (probabilité d'activation : 100 %) - Champ de réaction (champ vert) : ignore la défense - Champ de fusion : dégâts +20 %, activation avec double attaque, ignore la défense - Rapidité : +10 % - Durée : 10 s (temps de rechargement : 15 s) [Suppression du verrouillage : spectre]	[Donjon] [Code : évolution] - Champ de renforcement (champ rouge) : dégâts +20 % - Champ prismatique (champ bleu) : activation via double attaque (probabilité d'activation : 100 %) - Champ de réaction (champ vert) : ignore la défense - Champ de fusion : dégâts +20 %, activation avec double attaque, ignore la défense - Rapidité : +10 % - Durée : 10 s (temps de rechargement : 15 s) [Suppression du verrouillage : spectre]

		- Dégâts critiques subis : +10 % - Durée : 10 s - Durée de la zone restreinte : 30 s [JcJ] [Code : évolution] - Champ de renforcement (champ rouge) : dégâts +20 % - Champ prismatique (champ bleu) : activation via double attaque (probabilité d'activation : 50 %) - Champ de réaction (champ vert) : ignore la défense - Champ de fusion : dégâts +20 %, activation avec double attaque, ignore la défense - Rapidité : +10 % - Durée : 10 s (temps de rechargement : 15 s) [Suppression du verrouillage : spectre] - Dégâts critiques subis : +5 % - Durée : 10 s - Durée de la zone restreinte : 30 s	- Dégâts subis face aux coups critiques : 12 % - Durée : 10 s - Durée de la zone restreinte : 30 s [JcJ] [Code : évolution] - Champ de renforcement (champ rouge) : dégâts +20 % - Champ prismatique (champ bleu) : activation via double attaque (probabilité d'activation : 50 %) - Champ de réaction (champ vert) : ignore la défense - Champ de fusion : dégâts +20 %, activation avec double attaque, ignore la défense - Rapidité : +10 % - Durée : 10 s (temps de rechargement : 15 s) [Suppression du verrouillage : spectre] - Dégâts subis face aux coups critiques : 6 % - Durée : 10 s - Durée de la zone restreinte : 30 s
--	--	---	---

Nasod Sariel	[Alternance] Rayon gamma	[Donjon] Rayon d'énergie : plusieurs fois 499 % de l'attaque magique Champ de renforcement, rayon : plusieurs fois 599 % de l'attaque magique Champ prismatique, rayon : plusieurs fois 441 % de l'attaque magique Champ de réaction, plusieurs javelots électriques : plusieurs fois 150 % de l'attaque magique Champ de fusion, plusieurs javelots électriques : plusieurs fois 74 % de l'attaque magique Ignorer la défense : 50 %	[Donjon] Rayon d'énergie : plusieurs fois 499 % de l'attaque magique Champ de renforcement, rayon : plusieurs fois 629 % de l'attaque magique Champ prismatique, rayon : plusieurs fois 463 % de l'attaque magique Champ de réaction, plusieurs javelots électriques : plusieurs fois 150 % de l'attaque magique Champ de fusion, plusieurs javelots électriques : plusieurs fois 74 % de l'attaque magique Ignorer la défense : 50 %
		[JcJ] Rayon d'énergie : plusieurs fois 161 % de l'attaque magique Champ de renforcement, rayon : plusieurs fois 193 % de l'attaque magique Champ prismatique, rayon : plusieurs fois 142 % de l'attaque magique Champ de réaction, plusieurs javelots électriques : plusieurs fois 48 % de l'attaque magique Champ de fusion, plusieurs javelots électriques : plusieurs fois 23 % de l'attaque magique Ignorer la défense : 10 %	[JcJ] Rayon d'énergie : plusieurs fois 161 % de l'attaque magique Champ de renforcement, rayon : plusieurs fois 203 % de l'attaque magique Champ prismatique, rayon : plusieurs fois 149 % de l'attaque magique Champ de réaction, plusieurs javelots électriques : plusieurs fois 48 % de l'attaque magique Champ de fusion, plusieurs javelots électriques : plusieurs fois 23 % de l'attaque magique Ignorer la défense : 10 %

Nasod Absoluta	Mascarade	[Intervention de Moby] Un bal masqué est organisé dont on ignore le lieu. Les personnes présentes ne savent pas qui est qui. L'attaque des alliés situés à l'intérieur du rayon d'action du bal masqué augmente et ils reçoivent 2 malus mystérieux pendant 20 secondes. Plus le niveau du 'Code : négatif' est élevé, plus l'effet est impressionnant. 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) [Donjon] Mascarade : plusieurs fois 809 % de l'attaque Dégâts : +10 % par niveau de 'Code : négatif' Attaque : +10 % [JcJ] Mascarade : plusieurs fois 248 % de l'attaque Dégâts : +5 % par niveau de 'code : négatif' Attaque : +5 % Les adversaires peuvent s'infliger des dégâts mutuels.	L'attaque augmente. [Intervention de Moby] Un bal masqué est organisé dont on ignore le lieu. Les personnes présentes ne savent pas qui est qui. Les alliés situés à l'intérieur du rayon d'action du bal masqué se voient infliger 2 malus mystérieux pendant 20 secondes. Plus le niveau du 'Code : négatif' est élevé, plus l'effet est impressionnant. 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) [Donjon] Mascarade : plusieurs fois 809 % de l'attaque Dégâts : +10 % par niveau de 'Code : négatif' [JcJ] Mascarade : plusieurs fois
----------------	-----------	--	--

			248 % de l'attaque Dégâts : +5 % par niveau de 'code : négatif' Les adversaires peuvent s'infliger des dégâts mutuels.
Nasod Absoluta	Volonté déchainée : Nasod Absoluta	Tout va bien. Qu'est-ce qui ne fonctionne pas selon toi ? Au 3e booster, le noyau nasod se renforce. Au 3e booster, le mode attaque du noyau est renforcé. Le type d'attaque est modifié, la défense des adversaires touchés diminue et leurs dégâts subis face aux attaques physiques augmentent. [Donjon] Défense : -20 % Dégâts subis face aux attaques physiques : +12 % Durée : 10 s [JcJ]	La résistance à la magie diminue. Les dégâts subis face aux attaques magiques augmentent. Tout va bien. Qu'est-ce qui ne fonctionne pas selon toi ? Au 3e booster, le noyau nasod se renforce. Au 3e booster, le mode attaque du noyau est

		Défense : -10 % Dégâts subis face aux attaques physiques : +4,8 % Durée : 5 s	renforcé. Le type d'attaque change, la défense/résistance à la magie des adversaires touchés diminue et leurs dégâts subis face aux attaques/attaques magiques augmentent. [Donjon] Défense/résistance à la magie : -20 % Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +12 % Durée : 10 s [JcJ] Défense/résistance à la magie : -10 % Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +4,8 % Durée : 5 s
--	--	--	--

Nasod Absoluta	Chapeau blanc	Niv. 4 Le cryptage du 'code : négatif' est de plus en plus sécurisé. Plus tu t'appliques à coder, plus Levy absorbe les dégâts. Les dégâts subis diminuent encore davantage. Utilise le code : repos (réveil) pour régénérer de manière durable tes PV et tes PM. La consommation de PM des compétences spéciales actives diminue. [Donjon] Réduction des dégâts subis : +20 % En cas d'utilisation du [Code : repos (réveil)] : Régénération de PV/PM : 5 % Coût en PM des compétences spéciales actives : -20 % Durée : 25 s [JcJ] Dégâts subis : -10 % En cas d'utilisation du [Code : repos (réveil)] : Régénération de PV/PM : 0,5 % Coût en PM des compétences spéciales actives : -8 % Durée : 2,5 s	En cas d'utilisation du [Code : repos (réveil)], le temps de rechargement des compétences spéciales actives accélère. Niv. 4 Le cryptage du 'code : négatif' est de plus en plus sécurisé. Plus tu t'appliques à coder, plus Levy absorbe les dégâts. Les dégâts subis diminuent encore davantage. Utilise le code : repos (réveil) pour régénérer de manière durable tes PV et tes PM. La consommation de PM des compétences spéciales actives diminue. [Donjon] Réduction des dégâts subis : +20 % En cas d'utilisation du [Code : repos (réveil)] : Régénération de PV/PM : 5 % Coût en PM des compétences spéciales actives : -20 %
----------------	---------------	---	---

			Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -25 % Durée : 25 s [JcJ] Dégâts subis : -10 % En cas d'utilisation du [Code : repos (réveil)] : Régénération de PV/PM : 0,5 % Cout en PM des compétences spéciales actives : -8 % Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -12,5 % Durée : 2,5 s
--	--	--	--

Nasod Absoluta	Vendredi	[Donjon] Vendredi : plusieurs fois 100 % de l'attaque [Code vendredi] Toutes les vitesses : +15 % Vitesse de rechargement de toutes les compétences : +25 % Durée : 25 s	[Donjon] Vendredi : plusieurs fois 100 % de l'attaque [Code vendredi] Toutes les vitesses : +15 % Vitesse de rechargement de toutes les compétences : +35 % Durée : 25 s
		[Vague holographique] Tous les dégâts : +30 %, dégâts subis +20 % Durée : 15 s	[Vague holographique] Tous les dégâts : +30 %, dégâts subis +20 % Durée : 15 s
		[JcJ] Vendredi : plusieurs fois 32 % de l'attaque [Code vendredi] Toutes les vitesses : +15 % Vitesse de rechargement de toutes les compétences : +25 % Durée : 12,5 s	[JcJ] Vendredi : plusieurs fois 32 % de l'attaque [Code vendredi] Toutes les vitesses : +15 % Vitesse de rechargement de toutes les compétences : +35 % Durée : 12,5 s
		[Vague holographique] Tous les dégâts : +20 %, dégâts subis +10 % Durée : 15 s	[Vague holographique] Tous les dégâts : +20 %, dégâts subis +10 % Durée : 15 s

[Chung]

Personnage/classe	Nom de compétence	Avant la correction	Après la correction
-------------------	-------------------	---------------------	---------------------

Gardien colérique	Pandémonium	[Donjon] Cri : 2 772 % de l'attaque [Crainte] - Dégâts subis face aux attaques physiques : +15 % - Durée : 15 s [JcJ] Cri : 501 % de l'attaque [Crainte] - Dégâts subis face aux attaques physiques : +6 % - Utilisation de compétence impossible - Durée : 4 s	En cas de [Crainte], les dégâts subis face aux attaques magiques augmentent. [Donjon] Cri : 2 772 % de l'attaque [Crainte] - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +12 % - Durée : 15 s [JcJ] Cri : 501 % de l'attaque [Crainte] - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +6 % - Utilisation de compétence impossible - Durée : 4 s
Gardien colérique	Entrainement physique	Niv. 4 [Donjon] Résistance à tous les attributs : +100 Résistance aux brulures, à la paralysie, au gel, au poison, au piétinement, aux blessures, au saignement, à l'étourdissement, à la malédiction : 60 % Quand le total des résistances dépasse 1 000 : +10 % de dégâts des compétences	Niv. 4 [Donjon] Résistance à tous les attributs : +100 Résistance aux brulures, à la paralysie, au gel, au poison, au piétinement, aux blessures, au saignement, à l'étourdissement, à la malédiction : 60 % Quand le total des résistances dépasse 1 000 : dégâts des compétences spéciales actives

		spéciales actives [JcJ] Résistance à tous les attributs : +50 Résistance aux brulures, à la paralysie, au gel, au poison, au piétinement, aux blessures, au saignement, à l'étourdissement, à la malédiction : 30 % Quand le total des résistances dépasse 1 000 : +4 % de dégâts des compétences spéciales actives	+20 % [JcJ] Résistance à tous les attributs : +50 Résistance aux brulures, à la paralysie, au gel, au poison, au piétinement, aux blessures, au saignement, à l'étourdissement, à la malédiction : 30 % Quand le total des résistances dépasse 1 000 : dégâts des compétences spéciales actives +8 %
Paladin adamantium	Cri implacable	Ce cri ferait exploser le fer. Le cri repousse les ennemis et diminue leur défense de 10 % pendant 5 secondes. Il supprime également les malus de tes alliés se trouvant à l'intérieur du rayon d'action.	La défense n'est plus réduite. Ce cri ferait exploser le fer. Le cri repousse les adversaires et supprime également les malus de tes alliés se trouvant à l'intérieur du rayon d'action.
Paladin adamantium	Force du protecteur	[Donjon] Oppression du pouvoir Attaque et attaque magique : -10 % (cumulable 3 fois max.) Défense et résistance à la magie : -5 % (cumulable 3 fois max.) Durée : 20 s [JcJ] Oppression du pouvoir Attaque et attaque magique : -10 % (cumulable 3 fois max.) Défense et résistance à la magie : -5 % (cumulable 3 fois max.) Durée : 8 s	[Donjon] Oppression du pouvoir Attaque et attaque magique : -10 % (cumulable 2 fois max.) Défense et résistance à la magie : -10 % (cumulable 2 fois max.) Durée : 20 s [JcJ] Oppression du pouvoir Attaque et attaque magique : -10 % (cumulable 2 fois max.) Défense et résistance à la magie : -10 % (cumulable 2 fois max.) Durée : 8 s

Paladin adamantium	Garde rapide	D'un cri, tu terrasses tes adversaires et passes à l'état de garde rapide. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Donjon] Cri : 4 934 % de l'attaque Garde rapide Vitesse de rechargement : +30 % (sauf hypercompétence et compétence de partenaire) Régénération de PM en cas de touche : +200 % Rapidité : +8 % Durée : 12 s [JcJ] Cri : 1.879 % de l'attaque Garde rapide Vitesse de rechargement : +15 % (sauf hypercompétence et compétence de partenaire) Régénération de PM en cas de touche : +150 % Rapidité : +8 % Durée : 6 s	Garde rapide s'applique uniquement au joueur. D'un cri, tu terrasses tes adversaires proches et tu passes en état de [Garde rapide]. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Donjon] Cri : 4 934 % de l'attaque Garde rapide Vitesse de rechargement : +60 % (sauf hypercompétence et compétence de partenaire) Régénération de PM en cas de touche : +200 % Rapidité : +8 % Durée : 12 s [JcJ] Cri : 1.879 % de l'attaque Garde rapide Vitesse de rechargement : +30 % (sauf hypercompétence et compétence de partenaire) Régénération de PM en cas de touche : +150 % Rapidité : +8 % Durée : 6 s
-------------------------------	---------------------	--	---

Paladin adamantium	Accélération de métabolisme	Niv. 4 [Donjon] Probabilité d'obtenir 1 perle de booster en cas de touche avec une compétence spéciale active : 20 % Temps de rechargement de toutes les compétences en mode berserk : -20 % [JcJ] Probabilité d'obtenir 1 perle de booster en cas de touche avec une compétence spéciale active : 10 % Temps de rechargement de toutes les compétences en mode berserk : -10 %	Niv. 4 [Donjon] Probabilité d'obtenir 1 perle de booster en cas de touche avec une compétence spéciale active : 20 % Temps de rechargement de toutes les compétences en mode berserk : -30 % [JcJ] Probabilité d'obtenir 1 perle de booster en cas de touche avec une compétence spéciale active : 10 % Temps de rechargement de toutes les compétences en mode berserk : -15 %
Chevalier croisé cométaire	[Alternance] Hurlement du loup	[Donjon] Onde de choc : plusieurs fois 320 % de l'attaque [Crainte] - Dégâts subis face aux attaques physiques : +6 % - Durée : 4 s [JcJ] Onde de choc : plusieurs fois 103 % de l'attaque [Crainte] - Dégâts subis face aux attaques physiques : +3 % - Utilisation de compétence impossible - Durée : 1 s	En cas de [Crainte], les dégâts subis face aux attaques magiques augmentent. [Donjon] Onde de choc : plusieurs fois 320 % de l'attaque [Crainte] - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +6 % - Durée : 4 s [JcJ] Onde de choc : plusieurs fois 103 % de l'attaque

			[Crainte] - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +3 % - Utilisation de compétence impossible - Durée : 1 s
Gardien tireur	Syndrome du sniper	[Donjon] Dégagement d'énergie : plusieurs fois 510 % de l'attaque magique Œil du maitre-tireur : - Attaque magique : +24 % - Rapidité : +18 % - Probabilité d'un tir à la tête avec les sphères magiques de combos : 15 % - Durée : 30 s [JcJ] Dégagement d'énergie : plusieurs fois 96 % de l'attaque magique Œil du maitre-tireur : - Attaque magique : +12 % - Rapidité : +18 % - Probabilité d'un tir à la tête avec les sphères magiques de combos : 15 % - Durée : 30 s	En cas d'Œil du maitre-tireur, l'attaque augmente. [Donjon] Dégagement d'énergie : plusieurs fois 510 % de l'attaque magique Œil du maitre-tireur : - Attaque/attaque magique : +20 % - Rapidité : +18 % - Probabilité d'un tir à la tête avec les sphères magiques de combos : 15 % - Durée : 30 s [JcJ] Dégagement d'énergie : plusieurs fois 96 % de l'attaque magique Œil du maitre-tireur : - Attaque/attaque magique : +10 %

			- Rapidité : +18 % - Probabilité d'un tir à la tête avec les sphères magiques de combos : 15 % - Durée : 30 s
Flingueur	Punition brulante	[Donjon] Grenade magique : plusieurs fois 820 % de l'attaque magique [JcJ] Grenade magique : plusieurs fois 223 % de l'attaque magique	[Donjon] Grenade magique : plusieurs fois 738 % de l'attaque magique [JcJ] Grenade magique : plusieurs fois 201 % de l'attaque magique
Flingueur	Tir fracassant	[Donjon] Explosion en chaine : plusieurs fois 521 % de l'attaque magique [JcJ] Explosion en chaine : plusieurs fois 148 % de l'attaque magique	[Donjon] Explosion en chaine : plusieurs fois 466 % de l'attaque magique [JcJ] Explosion en chaine : plusieurs fois 132 % de l'attaque magique

Fantôme fatal	[Alternance] Syndrome du sniper	[Donjon] Dégagement d'énergie : plusieurs fois 561 % de l'attaque magique Œil du maitre-tireur : - Attaque magique : +24 % - Coup critique : +10 % - Probabilité d'un tir à la tête avec les sphères magiques de combos : 15 % - Durée : 30 s [JcJ] Dégagement d'énergie : plusieurs fois 80 % de l'attaque magique Œil du maitre-tireur : - Attaque magique : +12 % - Coup critique : +10 % - Probabilité d'un tir à la tête avec les sphères magiques de combos : 15 % - Durée : 30 s	En cas d'Œil du maitre-tireur, l'attaque augmente. [Donjon] Dégagement d'énergie : plusieurs fois 561 % de l'attaque magique Œil du maitre-tireur : - Attaque/attaque magique : +20 % - Coup critique : +10 % - Probabilité d'un tir à la tête avec les sphères magiques de combos : 15 % - Durée : 30 s [JcJ] Dégagement d'énergie : plusieurs fois 80 % de l'attaque magique Œil du maitre-tireur : - Attaque/attaque magique : +10 % - Coup critique : +10 % - Probabilité d'un tir à la tête avec les sphères magiques de combos : 15 % - Durée : 30 s
---------------	------------------------------------	---	---

Canonnier de commando	Bazooka mortel	Tu tires un obus renforcé devant toi. Les adversaires touchés voient leur résistance à la magie baisser. Ceci consomme des obus : - Tu utilises 1 obus. [Donjon] Explosion (obus) : 1 357 % de l'attaque magique Résistance à la magie : -20 % (durée : 15 s) [JcJ] Explosion (obus) : 457 % de l'attaque magique Résistance à la magie : -10 % (durée : 7,5 s)	- Une réduction de la défense est ajoutée. Tu tires un obus vers l'avant. Les adversaires touchés voient leur défense/résistance à la magie baisser. Ceci consomme des obus : - Tu utilises 1 obus. [Donjon] Explosion (obus) : 1 357 % de l'attaque magique Défense/résistance à la magie : -10 % (durée : 15 s) [JcJ] Explosion (obus) : 457 % de l'attaque magique Défense/résistance à la magie : -5 % (durée : 7,5 s)
Canonnier de commando	Champ de pesanteur	[Donjon] Création du champ : 7 247 % de l'attaque magique [Champ de pesanteur] Dégâts subis face aux attaques magiques : +10 % Durée : 10 s [JcJ] Création du champ : 2 348 % de l'attaque magique	Les dégâts subis face aux attaques physiques augmentent de surcroît. [Donjon] Création du champ : 7 247 % de l'attaque magique

		[Champ de pesanteur] Impossible de sauter/sprinter Dégâts subis face aux attaques magiques : +5 % Durée : 10 s	[Champ de pesanteur] Dégâts subis face aux attaques magiques : +12 % Durée : 10 s [JcJ] Création du champ : 2 348 % de l'attaque magique [Champ de pesanteur] Impossible de sauter/sprinter Dégâts subis face aux attaques magiques : +6 % Durée : 10 s
Canonnier de commando	Armure réactive	Niv. 4 [Donjon] Attaque magique : +2 % par niveau de booster -5 % de dégâts x nombre de perles de booster Temps de rechargement en utilisant des compétences en mode berserk : -20 % [JcJ] Attaque magique : +2 % par niveau de booster Dégâts : -2,5 % x nombre du niveau de booster Temps de rechargement en utilisant des compétences en mode berserk : -10 %	Niv. 4 [Donjon] Attaque magique : +3,5 % par niveau de booster -5 % de dégâts x nombre de perles de booster Temps de rechargement en utilisant des compétences en mode berserk : -30 % [JcJ] Attaque magique : +3,5 % par niveau de booster Dégâts : -2,5 % x nombre du niveau de booster Temps de rechargement en utilisant des compétences en mode berserk : -15 %

Centurion	[Alternance] Champ tactique	[Donjon] Création du champ : plusieurs fois 759 % de l'attaque magique Pendant ce temps, tu es invulnérable. Protection K.O. pour les alliés à l'intérieur du champ Dégâts infligés aux boss/boss intermédiaires : +40 % Dégâts : -40 % Régénération des PM : 6/s Durée maximale : 10 s	[Donjon] Création du champ : plusieurs fois 759 % de l'attaque magique Pendant ce temps, tu es invulnérable. Protection K.O. pour les alliés à l'intérieur du champ Dégâts infligés aux boss/boss intermédiaires : +12 % Dégâts : -40 % Régénération des PM : 6/s Durée maximale : 10 s
		[JcJ] Création du champ : plusieurs fois 170 % de l'attaque magique Protection K.O. pour les alliés à l'intérieur du champ Dégâts infligés aux boss/boss intermédiaires : +40 % Dégâts : -20 % Régénération des PM : 3/s Durée maximale : 10 s	[JcJ] Création du champ : plusieurs fois 170 % de l'attaque magique Protection K.O. pour les alliés à l'intérieur du champ Dégâts infligés aux boss/boss intermédiaires : +12 % Dégâts : -20 % Régénération des PM : 3/s Durée maximale : 10 s
Centurion	[Fort] Bazooka mortel	Renforcé : - Diminution de la résistance à la magie : +40 % (+20 % en JcJ)	- Une réduction de la défense est ajoutée. Renforcée - Diminution de la défense/résistance à la magie : +20 % (+10 % en JcJ)

Centurion	[Alternance] Bazooka mortel	Tu tires un obus renforcé dans le dos de l'adversaire. Les adversaires touchés voient leur résistance à la magie baisser. Ceci consomme des obus : - Tu utilises 1 obus. [Donjon] Explosion (obus) : 1 474 % de l'attaque magique Résistance à la magie : - 40 % (durée : 15 s) [JcJ] Explosion (obus) : 499 % de l'attaque magique Résistance à la magie : - 20 % (durée : 7,5 s)	- Une réduction de la défense est ajoutée. Tu tires un obus renforcé dans le dos de l'adversaire. Les adversaires touchés voient leur défense/résistance à la magie baisser. Ceci consomme des obus : - Tu utilises 1 obus. [Donjon] Explosion (obus) : 1 474 % de l'attaque magique Défense/résistance à la magie : - 20 % (durée : 15 s) [JcJ] Explosion (obus) : 499 % de l'attaque magique Défense/résistance à la magie : - 10 % (durée : 7,5 s)
Centurion	[Alternance] Champ de pesanteur	[Donjon] Création du champ : 5 834 % de l'attaque magique [Champ de pesanteur] Dégâts subis face aux attaques magiques : +10 % Durée : 10 s [JcJ] Création du champ : 2 111 % de l'attaque magique [Champ de pesanteur] Impossible de sauter/sprinter Dégâts subis face aux attaques	Les dégâts subis face aux attaques physiques augmentent de surcroit. [Donjon] Création du champ : 5 834 % de l'attaque magique [Champ de pesanteur] Dégâts subis face aux attaques/attaques

		magiques : +5 % Durée : 10 s	magiques : +12 % Durée : 10 s [JcJ] Création du champ : 2 111 % de l'attaque magique [Champ de pesanteur] Impossible de sauter/sprinter Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +6 % Durée : 10 s
Phanès sacré	Saint Graal	[Donjon] Eau bénie : plusieurs fois 682 % de l'attaque Tous les coéquipiers à portée bénéficient continuellement d'une régénération de PV/PM de 18 %. Durée : 5 s [JcJ] Eau bénie : plusieurs fois 231 % de l'attaque Tous les coéquipiers à portée bénéficient continuellement d'une régénération de PV/PM de 0,9 %. Durée : 5 s	Des PV sont régénérés chaque seconde en fonction de la capacité de combat. La description de compétence est optimisée. [Donjon] Eau bénie : plusieurs fois 682 % de l'attaque - Régénération de PV/PM par seconde : +20 % Régénération de PV toutes les 0,5 secondes par tranche de 100 000 points en capacité de combat : 0,075 % Durée : 5 s

			[JcJ] Eau bénie : plusieurs fois 231 % de l'attaque - Régénération de PV/PM par seconde : +1 % Régénération de PV toutes les 0,5 secondes par tranche de 100 000 points en capacité de combat : 0,00375 % Durée : 5 s
Phanès sacré	Gesta Martyrum	Niv. 4 [Donjon] Dégâts spéciaux actifs : +12 % Régénération de PV/PM des alliés par martyre : 5 % [JcJ] Dégâts spéciaux actifs : +6 % Régénération de PV/PM des alliés par martyre : 0,25 %	Niv. 4 [Donjon] Dégâts spéciaux actifs : +18 % Régénération de PV/PM des alliés par martyre : 5 % [JcJ] Dégâts spéciaux actifs : +9 % Régénération de PV/PM des alliés par martyre : 0,25 %
Phanès sacré	Oracle	Les adversaires à portée subissent des dégâts. L'attaque/attaque magique des alliés augmente pendant un certain temps. [Donjon] Dégâts : 2 184 % de l'attaque Sphères lumineuses : plusieurs fois 1 849 % de l'attaque Attaque/attaque magique : +18 %	Les dégâts subis diminuent. Les adversaires à portée subissent des dégâts. L'attaque/attaque magique des alliés augmente pendant un certain temps et leurs dégâts subis diminuent. [Donjon] Dégâts : 2 184 % de l'attaque Sphères lumineuses : plusieurs fois 1 849 % de l'attaque

		Durée : 12 s [JcJ] Lumière sacrée : 701 % de l'attaque Sphères lumineuses : plusieurs fois 334 % de l'attaque Attaque/attaque magique : +9 % Durée : 6 s	- Attaque/attaque magique : +12 % - Dégâts subis : -20 % - Durée : 60 s [JcJ] Lumière sacrée : 701 % de l'attaque Sphères lumineuses : plusieurs fois 334 % de l'attaque - Attaque/attaque magique : +6 % Dégâts subis : -10 % - Durée : 12 s
Phanès sacré	Chant des sphères	Tu invoques devant toi une pierre de protection. Elle brille d'une lumière sacrée qui réduit toutes les résistances des adversaires à portée. [Donjon] Cercle lumineux : plusieurs fois 261 % de l'attaque Résistances aux attributs : -120 [JcJ] Cercle lumineux : plusieurs fois 103 % de l'attaque Résistances aux attributs : -60	La défense/la résistance à la magie sont réduites. Les effets de malus ne s'appliquent plus dans un champ d'action déterminé, au lieu de quoi ils sont maintenus pendant une durée de bonus définie. Tu invoques devant toi une pierre de protection. Elle brille d'une lumière sacrée qui réduit toutes les résistances et la défense/résistance à la magie des adversaires à portée. [Donjon] Cercle lumineux : plusieurs fois 261 % de l'attaque - Résistances aux attributs : -120 - Défense/résistance à la magie : -15 % - Durée : 60 s

			[JcJ] Cercle lumineux : plusieurs fois 103 % de l'attaque - Résistances aux attributs : -60 - Défense/résistance à la magie : -7,5 % - Durée : 12 s
Phanès sacré	Philanthropie	Tu places une grande croix qui diffuse une lumière sacrée. Pendant la durée de cette compétence, les alliés sont libérés des malus. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Donjon] Cercle lumineux : plusieurs fois 131 % de l'attaque [JcJ] Cercle lumineux : plusieurs fois 45 % de l'attaque	La vitesse de rechargement de toutes les compétences accélère. L'immunité aux malus et la suppression de malus ne s'appliquent plus dans un champ d'action déterminé, mais pendant une durée de bonus définie. Tu places une grande croix qui diffuse une lumière sacrée et accélère le temps de rechargement de toutes les compétences des alliés. Pendant la durée de cette compétence, les alliés sont débarrassés des malus et immunisés contre eux. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Donjon] Cercle lumineux : plusieurs fois 131 % de l'attaque - Vitesse de rechargement de toutes les

			compétences : +20 % - Durée : 60 s Immunité aux malus et suppression de malus - Durée : 8 s [JcJ] Cercle lumineux : plusieurs fois 45 % de l'attaque - Vitesse de rechargement de toutes les compétences : +20 % - Durée : 12 s Immunité aux malus et suppression de malus - Durée : 8 s
Phanès sacré	Signe d'aile	[Donjon] Signe d'aile : 3 165 % de l'attaque Vitesse de déplacement/capacité de saut : +15 % Rapidité : +12 % Durée : 15 s [JcJ] Signe d'aile : 1 072 % de l'attaque Vitesse de déplacement/capacité de saut : +15 % Rapidité : +12 % Durée : 15 s	La caractéristique est modifiée : Plus sure (2) -> Renforcé [Donjon] Signe d'aile : 3 165 % de l'attaque Vitesse de déplacement/capacité de saut : +15 % Rapidité : +15 % Durée : 60 s [JcJ] Signe d'aile : 1 072 % de l'attaque Vitesse de déplacement/capacité de saut : +15 % Rapidité : +15 % Durée : 12 s

Phanès sacré	Cran du martyr	Quand martyr est activé, [cran du martyr] est attribué. Au deuxième cumul de ce bonus, [bénédition du martyr] est activée, ce qui réduit le temps de rechargement des compétences spéciales actives et augmente les dégâts des compétences de tes alliés. [Donjon] Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : -2 s Dégâts de toutes les compétences des alliés : +18 % Durée : 15 s [JcJ] Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : -2 s Dégâts de toutes les compétences des alliés : +9 % Durée : 15 s	Le gain de PM augmente. Quand martyr est activé, [cran du martyr] est attribué. Au deuxième cumul de ce bonus, [Bénédition du martyr] est activée, ce qui réduit le temps de rechargement des compétences spéciales actives et augmente les dégâts des compétences et le gain de PM de tes alliés. [Donjon] Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -1 s Dégâts de toutes les compétences des alliés : +12 % Gain de PM : +40 % Durée : 60 s [JcJ] Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -1 s Dégâts de toutes les compétences des alliés : +6 % Gain de PM des alliés : +20 % Durée : 12 s
--------------	----------------	--	---

Dius aer	Cœur sacré	À l'utilisation d'oracle, tes alliés bénéficient en plus d'une protection K.O.	La description de la compétence est optimisée. À l'utilisation d'oracle, tes alliés bénéficient en plus d'une protection K.O. [Donjon] - Protection K.O. de tes alliés - Durée : 20 s [JcJ] - Protection K.O. de tes alliés - Durée : 10 s
Dius aer	[Alternance] Chant des sphères	Elle émet une lumière sacrée qui réduit toutes les résistances des adversaires à portée. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Donjon] Cercle lumineux : plusieurs fois 1.957 % de l'attaque Résistances aux attributs : -150 Durée : 10 s [JcJ] Cercle lumineux : plusieurs fois 782 % de l'attaque	Elle émet une lumière sacrée qui réduit toutes les résistances ainsi que la défense/résistance à la magie des adversaires à portée. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Donjon] Cercle lumineux : plusieurs fois 1.957 % de l'attaque - Résistances aux attributs : -150 - Défense/résistance à la magie : -15 % - Durée : 60 s [JcJ] Cercle lumineux : plusieurs fois 782 % de l'attaque - Résistances aux attributs : -75 - Défense/résistance à la magie : -7,5 % - Durée : 12 s

		Résistances aux attributs : -75 Durée : 10 s	
Dius aer	[Alternance] Escorte	Tu repousses les adversaires proches avec de la lumière sacrée et tu réduis les dégâts subis des alliés proches. [Donjon] Lumière sacrée : 2.912 % de l'attaque Résistance aux dégâts : +15 % Durée : 15 s [JcJ] Lumière sacrée : 1.164 % de l'attaque Résistance aux dégâts : +7,5 % Durée : 15 s	La résistance aux dégâts n'est plus réduite. Tu repousses les adversaires proches à l'aide d'une lumière sacrée. [Donjon] Lumière sacrée : 2.912 % de l'attaque [JcJ] Lumière sacrée : 1.164 % de l'attaque
Dius aer	Dius aer (niveau 3)	Tu génères une explosion en pluie de lumières d'où s'élève un ange géant. Pendant un certain temps, il confère un bonus qui augmente la vitesse de rechargement de la compétence spéciale	Les ressources spéciales sont désormais régénérées pendant la durée d'effet au lieu de n'être pas consommées. La vitesse de rechargement des compétences spéciales actives n'est plus accrue.

	active et réduit à 0 le cout des ressources spéciales. EN, obus, énergie spectrale, points de conversion de dynamo, points de combinaison, points de puissance, points de sensibilité, gemmes.) [Donjon] Cercle lumineux : plusieurs fois 2 034 % de l'attaque Ailes d'ange : 6 563 % de l'attaque Croix : 3 886 % de l'attaque Explosion lumineuse : 4 194 % de l'attaque Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +20 % Durée : 15 s [JcJ] Cercle lumineux : plusieurs fois 237 % de l'attaque Ailes d'ange : 682 % de l'attaque Croix : 454 % de l'attaque Explosion lumineuse : 490 % de l'attaque	Tu génères une explosion en pluie de lumières d'où s'élève un ange géant. Pendant un certain temps, il confère un bonus qui régénère les ressources spéciales suivantes : EN, obus, énergie spectrale, points de conversion de dynamo, points de combinaison, points de puissance, points de sensibilité, gemmes.) [Donjon] Cercle lumineux : plusieurs fois 2 034 % de l'attaque Ailes d'ange : 6 563 % de l'attaque Croix : 3 886 % de l'attaque Explosion lumineuse : 4 194 % de l'attaque Régénération des ressources spéciales par seconde : +20 % Durée : 15 s [JcJ] Cercle lumineux : plusieurs fois 237 % de l'attaque Ailes d'ange : 682 % de l'attaque Croix : 454 % de l'attaque Explosion lumineuse : 490 % de l'attaque Régénération des
--	---	---

		Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +12 % Durée : 3 s	ressources spéciales par seconde : +20 % Durée : 3 s
Dius aer	Dius aer (niveau 4)	Chung déploie la protection sacrée du Dius aer pour tous ceux qu'il aime. Pendant un certain temps, il confère un bonus qui augmente la vitesse de rechargement de la compétence spéciale active et réduit à 0 le cout des ressources spéciales. EN, obus, énergie spectrale, points de conversion de dynamo, points de combinaison, points de puissance, points de sensibilité, gemmes.) [Donjon] Cercle lumineux : plusieurs fois 2 339 % de l'attaque Ailes d'ange : 8 021 % de l'attaque Croix : 4 194 % de l'attaque Ange de l'eau : plusieurs	Les ressources spéciales sont désormais régénérées pendant la durée d'effet au lieu de n'être pas consommées. La vitesse de rechargement des compétences spéciales actives n'est plus accrue. Chung déploie la protection sacrée du Dius aer pour tous ceux qu'il aime. Pendant un certain temps, il confère un bonus qui régénère les ressources spéciales suivantes : EN, obus, énergie spectrale, points de conversion de dynamo, points de combinaison, points de puissance, points de sensibilité, gemmes.) [Donjon] Cercle lumineux : plusieurs fois 2 339 % de l'attaque Ailes d'ange : 8 021 % de l'attaque Croix : 4 194 % de l'attaque Ange de l'eau : plusieurs fois 894 % de l'attaque

		fois 894 % de l'attaque Explosion lumineuse : 4 825 % de l'attaque Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +20 % Durée : 15 s [JcJ] Cercle lumineux : plusieurs fois 238 % de l'attaque Ailes d'ange : 721 % de l'attaque Croix : 427 % de l'attaque Ange de l'eau : plusieurs fois 91 % de l'attaque Explosion lumineuse : 492 % de l'attaque Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +12 % Durée : 3 s	Explosion lumineuse : 4 825 % de l'attaque Régénération des ressources spéciales par seconde : +20 % Durée : 15 s [JcJ] Cercle lumineux : plusieurs fois 238 % de l'attaque Ailes d'ange : 721 % de l'attaque Croix : 427 % de l'attaque Ange de l'eau : plusieurs fois 91 % de l'attaque Explosion lumineuse : 492 % de l'attaque Régénération des ressources spéciales par seconde : +20 % Durée : 3 s
--	--	--	---

[Ara]

Personnage/classe	Nom de compétence	Avant la correction	Après la correction
Ara	Oppression		Les malus des compétences d'Oppression des différentes voies peuvent désormais être cumulés simultanément.
Petite Hsien	Oppression	[Donjon] Oppression : 5 400 % de l'attaque	[Donjon] Oppression : 5 400 % de l'attaque Étourdissement : 3 s

		Étourdissement : 3 s [Torpeur] - Toutes les vitesses : -20 % - Défense/résistance à la magie : -25 % - Durée : 8 s [JcJ] Oppression : 1 161 % de l'attaque Étourdissement : 3 s [Torpeur] - Toutes les vitesses : -20 % - Défense/résistance à la magie : -25 % - Durée : 5 s	[Torpeur] - Toutes les vitesses : -20 % - Défense/résistance à la magie : -10 % - Durée : 8 s [JcJ] Oppression : 1 161 % de l'attaque Étourdissement : 3 s [Torpeur] - Toutes les vitesses : -20 % - Défense/résistance à la magie : -10 % - Durée : 5 s
Petite Hsien	[Fort] Oppression	Tu génères une sphère d'énergie qui attire les adversaires et les retient. Ils sont étourdis puis faibles pendant un moment. Tous les bonus des compétences d'emblème sont supprimés. Tu consommes de l'énergie spectrale : - 10 sphères Renforcée - Réduction de toutes les vitesses +10 % - Réduction de la défense et de la résistance à la magie +10 % [Donjon] Oppression : 5 400 % de l'attaque Étourdissement : 3 s	Tu génères une sphère d'énergie qui attire les adversaires et les retient. Ils sont étourdis puis faibles pendant un moment. Tous les bonus des compétences d'emblème sont supprimés. Tu consommes de l'énergie spectrale : - 10 sphères Renforcée - Réduction de toutes les vitesses +10 % - Diminution de la défense/résistance à la magie : +5 % [Donjon] Oppression : 5 400 % de l'attaque Étourdissement : 3 s [Torpeur] - Toutes les vitesses : -30 %

		[Torpeur] - Toutes les vitesses : -30 % - Défense/résistance à la magie : -35 % - Durée : 8 s [JcJ] Oppression : 1 161 % de l'attaque Étourdissement : 3 s [Torpeur] - Toutes les vitesses : -30 % - Défense/résistance à la magie : -35 % - Durée : 5 s	- Défense/résistance à la magie : -15 % - Durée : 8 s [JcJ] Oppression : 1 161 % de l'attaque Étourdissement : 3 s [Torpeur] - Toutes les vitesses : -30 % - Défense/résistance à la magie : -15 % - Durée : 5 s
Petite Hsien	Coup du tigre	[Donjon] Force du tigre : 3 722 % de l'attaque [Aura du tigre des neiges] - Dégâts à tous les adversaires excepté les boss et boss intermédiaires : +10 % - Attaque : +10 % - Rapidité : +10 % - Durée : 30 s [JcJ] Force du tigre : 1 194 % de l'attaque [Aura du tigre des neiges] - Dégâts à tous les adversaires excepté les boss et boss intermédiaires :	L'attaque augmente. [Donjon] Force du tigre : 3 722 % de l'attaque [Aura du tigre des neiges] - Dégâts à tous les adversaires excepté les boss et boss intermédiaires : +10 % - Rapidité : +10 % - Durée : 30 s [JcJ] Force du tigre : 1 194 % de

		+1 % - Attaque : +4 % - Rapidité : +10 % - Durée : 30 s	l'attaque [Aura du tigre des neiges] - Dégâts à tous les adversaires excepté les boss et boss intermédiaires : +1 % - Rapidité : +10 % - Durée : 30 s
Sakra Devanam	Rayon d'orchidée	[Donjon] Pétales d'orchidée : plusieurs fois 265 % de l'attaque [JcJ] Pétales d'orchidée : plusieurs fois 85 % de l'attaque	[Donjon] Pétales d'orchidée : plusieurs fois 281 % de l'attaque [JcJ] Pétales d'orchidée : plusieurs fois 90 % de l'attaque
Sakra Devanam	Force du tigre	Les dégâts de la technique secrète du tigre augmentent et les compétences enchaînées de la technique secrète sont encore plus rapides. L'utilisation de la technique secrète du tigre confère à ton environnement le bonus 'rugissement du tigre'. [Donjon] Technique secrète du tigre : +30 % de dégâts Vitesse de combo pour la technique secrète du tigre : - Tigre 1 : +30 % - Tigre 2 : +20 %	Le Rugissement du tigre s'applique uniquement au joueur. Niv. 4 Les dégâts de la technique secrète du tigre augmentent et les compétences enchaînées de la technique secrète sont encore plus rapides. L'utilisation de la technique

		- Tigre 3 : +20 % - Tigre 4 : +20 % [Rugissement du tigre] Dégâts critiques : +15 % Durée : 30 s [JcJ] Technique secrète du tigre : +30 % de dégâts Vitesse de combo pour la technique secrète du tigre : - Tigre 1 : +30 % - Tigre 2 : +20 % - Tigre 3 : +20 % - Tigre 4 : +20 % [Rugissement du tigre] Dégâts critiques : +15 % Durée : 30 s	secrète du tigre confère à ton environnement le bonus 'rugissement du tigre'. [Donjon] Technique secrète du tigre : +30 % de dégâts Vitesse de combo pour la technique secrète du tigre : - Tigre 1 : +30 % - Tigre 2 : +20 % - Tigre 3 : +20 % - Tigre 4 : +20 % [Rugissement du tigre] Dégâts critiques : +15 % Durée : 60 s [JcJ] Technique secrète du tigre : +30 % de dégâts Vitesse de combo pour la technique secrète du tigre : - Tigre 1 : +30 % - Tigre 2 : +20 % - Tigre 3 : +20 % - Tigre 4 : +20 % [Rugissement du tigre] Dégâts critiques : +15 % Durée : 30 s
Sakra Devanam	Tigre 4 : vague d'assaut		Le joueur n'est plus immobilisé par les touches avec Tigre furieux.

Sakra Devanam	Style du tigre : jet		Le temps de rechargement est modifié 22 s -> 17 s
Sakra Devanam	Dragon de l'invocation d'esprits	[Donjon] Dragon de l'invocation d'esprits : plusieurs fois 3.425 % de l'attaque [JcJ] Dragon de l'invocation d'esprits : plusieurs fois 1.171 % de l'attaque	[Donjon] Dragon de l'invocation d'esprits : plusieurs fois 3.596 % de l'attaque [JcJ] Dragon de l'invocation d'esprits : plusieurs fois 1.229 % de l'attaque
Sakra Devanam	Dévouement courageux	[Donjon] [Dévouement courageux] - Vitesse de déplacement, capacité de saut : +20 % - Rapidité : +10 % - Durée : 30 s [JcJ] [Dévouement courageux] - Vitesse de déplacement, capacité de saut : +20 % - Rapidité : +10 % - Durée : 30 s	Le Dévouement courageux augmente les dégâts des compétences actives et spéciales actives. [Donjon] [Dévouement courageux] - Dégâts des compétences actives et spéciales actives : +15 % - Vitesse de déplacement, capacité de saut : +20 % - Rapidité : +10 % - Durée : 30 s [JcJ] [Dévouement courageux] - Dégâts des compétences actives et spéciales actives : +7,5 % - Vitesse de déplacement, capacité de saut : +20 %

			- Rapidité : +10 % - Durée : 30 s
Sakra Devanam	Technique de javelot améliorée	Niv. 4 Les coups portés avec des combos, compétences actives et spéciales actives brisent l'armure de l'adversaire. En cas d'armure brisée, la défense/résistance à la magie de l'adversaire baisse pendant 5 secondes et ses dégâts subis face aux attaques physiques augmentent. [Donjon] - Défense/résistance à la magie -5 % Dégâts subis face aux attaques physiques : +12 % [JcJ] Défense/résistance à la magie : -2,5 % Dégâts subis face aux attaques physiques : +6 %	Les dégâts subis face aux attaques magiques augmentent. Niv. 4 Les coups portés avec des combos, compétences actives et spéciales actives brisent l'armure de l'adversaire. En cas d'armure brisée, la défense/résistance à la magie de l'adversaire baisse pendant 5 secondes et ses dégâts subis face aux attaques/attaques magiques augmentent. [Donjon] Défense/résistance à la magie : -5 % Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +12 % [JcJ] Défense/résistance à la

			magie : -2,5 % Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +6 %
Apsara	Période de l'illumination	[Donjon] Temps de rechargement : - 33 % Temps d'attente avant réactivation : 3 s [Période de l'illumination] - Attaque : +3 % (cumulable 10 fois max., réduction tous les 3 cumuls) - Durée : 20 s [JcJ] Temps de rechargement : - 13 % Temps d'attente avant réactivation : 6 s [Période de l'illumination] - Attaque : +1,5 % (cumulable 10 fois max., réduction tous les 3 cumuls) - Durée : 10 s	[Donjon] Temps de rechargement : -33 % Temps d'attente avant réactivation : 3 s [Période de l'illumination] - Attaque : +6 % (cumulable 5 fois max., réduction tous les 3 cumuls) - Durée : 20 s [JcJ] Temps de rechargement : -13 % Temps d'attente avant réactivation : 6 s [Période de l'illumination] - Attaque : +3 % (cumulable 5 fois max., réduction tous les 3 cumuls) - Durée : 10 s
Apsara	[Alternance] Nœud ténébreux : point du jour	[Donjon] Lacer un nœud : plusieurs fois 861 % de l'attaque Point du jour : 2 431 % de l'attaque [JcJ] Lacer un nœud : plusieurs fois 130 % de l'attaque Point du jour : 371 % de l'attaque	[Donjon] Lacer un nœud : plusieurs fois 904 % de l'attaque Point du jour : 2 431 % de l'attaque [JcJ] Lacer un nœud : plusieurs fois 137 % de l'attaque Point du jour : 371 % de l'attaque

Diablotin	Oppression : énergie	[Donjon] Oppression : 4 259 % de l'attaque magique Étourdissement : 3 s [Torpeur] - Toutes les vitesses : -20 % - Défense/résistance à la magie : -25 % - Durée : 8 s [JcJ] Oppression : 962 % de l'attaque magique Étourdissement : 3 s [Torpeur] - Toutes les vitesses : -20 % - Défense/résistance à la magie : -25 % - Durée : 5 s	[Donjon] Oppression : 4 259 % de l'attaque magique Étourdissement : 3 s [Torpeur] - Toutes les vitesses : -20 % - Défense/résistance à la magie : -10 % - Durée : 8 s [JcJ] Oppression : 962 % de l'attaque magique Étourdissement : 3 s [Torpeur] - Toutes les vitesses : -20 % - Défense/résistance à la magie : -10 % - Durée : 5 s
Diablotin	[Fort] Oppression : énergie	Tu génères une sphère d'énergie qui attire les adversaires et les retient. Ils sont étourdis puis faibles pendant un moment. Tous les bonus des compétences d'emblème sont supprimés. Tu consommes de l'énergie spectrale : - 3 sphères Renforcée - Réduction de toutes les vitesses +10 % - Réduction de la défense et de la résistance à la magie +10 % [Donjon] Oppression : 4 259 % de	Tu génères une sphère d'énergie qui attire les adversaires et les retient. Ils sont étourdis puis faibles pendant un moment. Tous les bonus des compétences d'emblème sont supprimés. Tu consommes de l'énergie spectrale : - 3 sphères Renforcée - Réduction de toutes les vitesses +10 % - Diminution de la défense/résistance à la magie : +5 % [Donjon] Oppression : 4 259 % de l'attaque magique

		l'attaque magique Étourdissement : 3 s [Torpeur] - Toutes les vitesses : -30 % - Défense/résistance à la magie : -35 % - Durée : 8 s [JcJ] Oppression : 962 % de l'attaque magique Étourdissement : 3 s [Torpeur] - Toutes les vitesses : -30 % - Défense/résistance à la magie : -35 % - Durée : 5 s	Étourdissement : 3 s [Torpeur] - Toutes les vitesses : -30 % - Défense/résistance à la magie : -15 % - Durée : 8 s [JcJ] Oppression : 962 % de l'attaque magique Étourdissement : 3 s [Torpeur] - Toutes les vitesses : -30 % - Défense/résistance à la magie : -15 % - Durée : 5 s
Yama-raja	Portes de l'enfer	Niv. 4 Les dégâts de la technique secrète Rakshasa augmentent et les compétences enchaînées de la technique secrète sont encore plus rapides. Lorsque tu utilises la technique secrète Rakshasa, le temps de rechargement des compétences spéciales actives diminue. [Donjon] Dégâts : +40 % Temps de rechargement : -7 s Vitesse de combo pour la technique secrète Rakshasa : - Tigre 1 : +30 % - Chasseur de fantômes 2 : +30 % - Rakshasa 3 : +20 %	La Technique secrète ne réduit plus le temps de rechargement des compétences spéciales actives. Niv. 4 Les dégâts de la technique secrète Rakshasa augmentent et les compétences enchaînées de la technique secrète sont encore plus rapides. [Donjon] Dégâts : +40 % Vitesse de combo pour la technique secrète Rakshasa : - Rakshasa 1 : +30 %

		(alternance +20 %) - Chasseur de fantômes 4 : +30 % [JcJ] Dégâts : +10 % Temps de rechargement : - 7 s Vitesse de combo pour la technique secrète Rakshasa : - Tigre 1 : +30 % - Chasseur de fantômes 2 : +30 % - Rakshasa 3 : +20 % (alternance +20 %) - Chasseur de fantômes 4 : +30 %	- Chasseur de fantômes 2 : +30 % - Rakshasa 3 : +20 % (alternance +20 %) - Chasseur de fantômes 4 : +30 % [JcJ] Dégâts : +10 % Vitesse de combo pour la technique secrète Rakshasa : - Rakshasa 1 : +30 % - Chasseur de fantômes 2 : +30 % - Rakshasa 3 : +20 % (alternance +20 %) - Chasseur de fantômes 4 : +30 %
Yama-raja	Réflexion	[Donjon] Attaque magique : +10 % Résistance à la magie : +10 % Durée : 10 s [JcJ] Attaque magique : +10 % Résistance à la magie : +10 % Durée : 5 s	[Donjon] Attaque magique : +14 % Résistance à la magie : +10 % Durée : 10 s [JcJ] Attaque magique : +7 % Résistance à la magie : +5 % Durée : 5 s

Devi	Irradiation de l'énergie spectrale	[Donjon] Les effets suivants sont activés en cas d'utilisation des techniques secrètes Dent de loup ou Rakshasa : - Dégâts des compétences spéciales actives : +30 % - Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +50 % - Durée : 30 s Une touche réussie avec la technique secrète Dent du loup active l'effet peur des loups. - Dégâts critiques : +20 % - Durée : 30 s Une touche réussie avec la technique secrète de Rakshasa active l'effet peur de Rakshasa. - Résistance à la magie : - 20 % - Dégâts subis face aux attaques magiques : +12 % - Durée : 30 s [JcJ] Les effets suivants sont activés en cas d'utilisation des techniques secrètes Dent de loup ou Rakshasa : - Dégâts des compétences spéciales actives : +12 % - Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +50 % - Durée : 30 s Une touche réussie avec la technique secrète Dent du	La Peur de Rakshasa réduit la défense. La Peur de Rakshasa augmente les dégâts subis face aux attaques. [Donjon] Les effets suivants sont activés en cas d'utilisation des techniques secrètes Dent de loup ou Rakshasa : - Dégâts des compétences spéciales actives : +30 % - Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +50 % - Durée : 30 s Une touche réussie avec la technique secrète Dent du loup active l'effet peur des loups. - Dégâts critiques : +20 % - Durée : 30 s Une touche réussie avec la technique secrète de Rakshasa active l'effet peur de Rakshasa. Défense/résistance à la magie : -5 % - Dégâts subis face aux attaques/attaques
------	------------------------------------	--	---

		loup active l'effet [Peur des loups]. - Dégâts critiques : +10 % - Durée : 30 s Une touche réussie avec la technique secrète de Rakshasa active l'effet [Peur de Rakshasa]. - Résistance à la magie : - 10 % - Dégâts subis face aux attaques magiques : +6 % - Durée : 30 s	magiques : +12 % - Durée : 30 s [JcJ] Les effets suivants sont activés en cas d'utilisation des techniques secrètes Dent de loup ou Rakshasa : - Dégâts des compétences spéciales actives : +12 % - Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +50 % - Durée : 30 s Une touche réussie avec la technique secrète Dent du loup active l'effet [Peur des loups]. - Dégâts critiques : +10 % - Durée : 30 s Une touche réussie avec la technique secrète de Rakshasa active l'effet peur de Rakshasa. - Défense/résistance à la magie : -2,5 % - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +6 % - Durée : 30 s
Devi	Danse des papillons : 3 niveaux	Tu fais couler de l'énergie spectrale puissante dans le sol	Les dégâts subis n'augmentent plus.

		avant de générer des sphères de force terrestre. Les adversaires touchés par les sphères subissent des dégâts pendant un court instant. Les compétences de maitre ne sont pas concernées par les effets d'amélioration de compétence (sauf les effets spéciaux des compétences de maitre). [Donjon] Sphères d'énergie spirituelle : plusieurs fois 793 % de l'attaque magique Petite explosion de grenades : 3798 % de l'attaque magique [JcJ] Sphères d'énergie spirituelle : plusieurs fois 124 % de l'attaque magique	Tu fais couler de l'énergie spectrale puissante dans le sol avant de générer des sphères de force terrestre. Les compétences de maitre ne sont pas concernées par les effets d'amélioration de compétence (sauf les effets spéciaux des compétences de maitre). [Donjon] Sphères d'énergie spirituelle : plusieurs fois 793 % de l'attaque magique Petite explosion de grenades : 3798 % de l'attaque magique [JcJ] Sphères d'énergie spirituelle : plusieurs fois 124 % de l'attaque magique Petite explosion de grenades : 596 % de l'attaque magique
--	--	--	---

		Petite explosion de grenades : 596 % de l'attaque magique Danse des papillons Dégâts subis par les adversaires touchés : +5 % - Durée : 5 s	
Devi	Danse des papillons : 4 niveaux	Tu fais couler de l'énergie spectrale puissante dans le sol avant de générer des sphères de force terrestre. Les adversaires touchés par les sphères subissent des dégâts pendant un court instant. Puis tu utilises le javelot rempli de l'énergie de Rakshasa pour éliminer l'adversaire devant toi. Les compétences de maitre ne sont pas concernées par les effets d'amélioration de compétence (sauf les effets spéciaux des compétences de maitre). [Donjon] Sphères d'énergie spirituelle : plusieurs fois 934 % de l'attaque magique Petite explosion de grenades : 4471 % de l'attaque magique Javelot de Rakshasa : plusieurs fois 5 651 % de l'attaque magique [JcJ]	Les dégâts subis n'augmentent plus. Tu fais couler de l'énergie spectrale puissante dans le sol avant de générer des sphères de force terrestre. Puis tu utilises le javelot rempli de l'énergie de Rakshasa pour éliminer l'adversaire devant toi. Les compétences de maitre ne sont pas concernées par les effets d'amélioration de compétence (sauf les effets spéciaux des compétences de maitre). [Donjon] Sphères d'énergie spirituelle : plusieurs fois 934 % de l'attaque magique Petite explosion de grenades : 4471 % de l'attaque magique Javelot de Rakshasa : plusieurs fois 5 651 % de l'attaque magique [JcJ]

		grenades : 4471 % de l'attaque magique Javelot de Rakshasa : plusieurs fois 5 651 % de l'attaque magique Danse des papillons Dégâts subis par les adversaires touchés : +5 % - Durée : 5 s [JcJ] Sphères d'énergie spirituelle : plusieurs fois 125 % de l'attaque magique Petite explosion de grenades : 599 % de l'attaque magique Javelot de Rakshasa : plusieurs fois 796 % de l'attaque magique Danse des papillons Dégâts subis par les adversaires touchés : +5 % - Durée : 5 s	Sphères d'énergie spirituelle : plusieurs fois 125 % de l'attaque magique Petite explosion de grenades : 599 % de l'attaque magique Javelot de Rakshasa : plusieurs fois 796 % de l'attaque magique
--	--	--	--

Devi	Énergie spectrale diffusée	L'énergie spirituelle qui sommeillait en toi s'éveille et ton corps se régénère. En mode dieu renard, tu régénères régulièrement de l'énergie spirituelle. 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. [Donjon] Le mode dieu renard régénère l'énergie spectrale : 1 par seconde Réduction de la durée du malus : 30 % Cout en PM des combos de sphères d'énergie spectrale : -2 Les combos de sphères d'énergie spectrale ont les effets suivants : - Vitesse de déplacement/rapidité : -2 % (cumulable 10 fois max.) - Durée : 5 s Effet des techniques secrètes dent de loup ou Rakshasa : - Tu obtiens 2 unités d'énergie spectrale supplémentaires quand tu génères de l'énergie spectrale. - Probabilité d'activation :	En mode Dieu renard, le temps de rechargement d'une compétence spéciale active en cours de rechargement diminue en cas d'utilisation d'une autre compétence spéciale active. L'énergie spirituelle qui sommeillait en toi s'éveille et ton corps se régénère. En mode dieu renard, tu régénères régulièrement de l'énergie spirituelle. En utilisant une compétence spéciale active, le temps de rechargement d'une de tes compétences spéciales actives en cours de rechargement diminue. 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. [Donjon] Le mode dieu renard régénère l'énergie spectrale : 1 par seconde Temps de rechargement des compétences spéciales
------	----------------------------	---	--

		100 % - Durée : 30 s [JcJ] Le mode dieu renard régénère l'énergie spectrale : 1 toutes les 5 secondes Réduction de la durée du malus : 30 % Cout en PM des combos de sphères d'énergie spectrale : -2 Les combos de sphères d'énergie spectrale ont les effets suivants : - Vitesse de déplacement/rapidité : -1 % (cumulable 10x max.) - Durée : 5 s Effet des techniques secrètes dent de loup ou Rakshasa : - Tu obtiens 1 unité d'énergie spectrale supplémentaire quand tu génères de l'énergie spectrale. - Probabilité d'activation : 100 % - Durée : 30 s	actives : -1 s Réduction de la durée du malus : 30 % Cout en PM des combos de sphères d'énergie spectrale : -2 Les combos de sphères d'énergie spectrale ont les effets suivants : - Vitesse de déplacement/rapidité : -2 % (cumulable 10 fois max.) - Durée : 5 s Effet des techniques secrètes dent de loup ou Rakshasa : - Tu obtiens 2 unités d'énergie spectrale supplémentaires quand tu génères de l'énergie spectrale. - Probabilité d'activation : 100 % - Durée : 30 s [JcJ] Le mode dieu renard régénère l'énergie spectrale : 1 toutes les 5 secondes Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -1 s
--	--	--	---

			Réduction de la durée du malus : 30 % Cout en PM des combos de sphères d'énergie spectrale : -2 Les combos de sphères d'énergie spectrale ont les effets suivants : - Vitesse de déplacement/rapidité : -1 % (cumulable 10x max.) - Durée : 5 s Effet des techniques secrètes dent de loup ou Rakshasa : - Tu obtiens 1 unité d'énergie spectrale supplémentaire quand tu génères de l'énergie spectrale. - Probabilité d'activation : 100 % - Durée : 30 s
Petit spectre	Oppression des spectres	[Donjon] Art de l'oppression : plusieurs fois 538 % de l'attaque Étourdissement : 3 s [Torpeur] - Toutes les vitesses : -20 % - Défense/résistance à la magie : -25 % - Durée : 8 s [JcJ] Art de l'oppression :	[Donjon] Art de l'oppression : plusieurs fois 538 % de l'attaque Étourdissement : 3 s [Torpeur] - Toutes les vitesses : -20 % - Défense/résistance à la magie : -10 % - Durée : 8 s [JcJ] Art de l'oppression : plusieurs fois 115 % de l'attaque

		plusieurs fois 115 % de l'attaque Étourdissement : 3 s [Torpeur] - Toutes les vitesses : -20 % - Défense/résistance à la magie : -25 % - Durée : 5 s	Étourdissement : 3 s [Torpeur] - Toutes les vitesses : -20 % - Défense/résistance à la magie : -10 % - Durée : 5 s
Petit spectre	[Fort] Oppression des spectres	Tu oppresses l'esprit de ton adversaire. Cela l'étourdit et l'affaiblit ensuite pendant un certain temps. Tous les bonus d'emblème sont annulés. Le lotus génère de l'énergie spectrale. - 1 sphère Renforcée - Réduction de toutes les vitesses +10 % - Réduction de la défense et de la résistance à la magie +10 % [Donjon] Art de l'oppression : plusieurs fois 538 % de l'attaque Étourdissement : 3 s [Torpeur] - Toutes les vitesses : -30 % - Défense/résistance à la magie : -35 % - Durée : 8 s	Tu oppresses l'esprit de ton adversaire. Cela l'étourdit et l'affaiblit ensuite pendant un certain temps. Tous les bonus d'emblème sont annulés. Le lotus génère de l'énergie spectrale. - 1 sphère Renforcée - Réduction de toutes les vitesses +10 % - Diminution de la défense/résistance à la magie : +5 % [Donjon] Art de l'oppression : plusieurs fois 538 % de l'attaque Étourdissement : 3 s [Torpeur] - Toutes les vitesses : -30 % - Défense/résistance à la magie : -15 % - Durée : 8 s [JcJ]

		[JcJ] Art de l'oppression : plusieurs fois 115 % de l'attaque Étourdissement : 3 s [Torpeur] - Toutes les vitesses : -30 % - Défense/résistance à la magie : -35 % - Durée : 5 s	Art de l'oppression : plusieurs fois 115 % de l'attaque Étourdissement : 3 s [Torpeur] - Toutes les vitesses : -30 % - Défense/résistance à la magie : -15 % - Durée : 5 s
Asura	Appel des esprits	Cela inflige des dégâts à tous les adversaires aux alentours et confère pendant 20 secondes un bonus à tes alliés. De plus, pendant un certain temps, tu effectues une attaque supplémentaire avec des griffes lors de tes combos. Tes alliés reçoivent un buff qui augmente les dégâts des compétences spéciales actives de 5 % (JcJ : +2,5 %). Le lotus génère de l'énergie spectrale. - 1 sphère	Cela inflige des dégâts à tous les adversaires aux alentours et confère pendant 20 secondes un bonus à tes alliés. De plus, pendant un certain temps, tu effectues une attaque supplémentaire avec des griffes lors de tes combos. Tes alliés reçoivent un buff qui augmente les dégâts des compétences spéciales actives de 3 % (JcJ : +1,5 %). Le lotus génère de l'énergie spectrale. - 1 sphère

Asura	Libération d'énergie spectrale	Niv. 4 Tu libères de l'énergie spectrale pour renforcer ton attaque et diminuer la valeur de K.O de tes combos. Avec le booster, tu régénères une petite quantité de PM pour chaque sphère d'énergie spirituelle dépensée. [Donjon] Valeur de K.O. : -15 % Régénération de PM : +10 Attaque : +15 % [JcJ] Valeur de K.O. : -15 % Régénération de PM : +5 Attaque : +6 %	En mode booster, les dégâts des compétences spéciales actives augmentent. Niv. 4 Tu libères de l'énergie spectrale pour renforcer ton attaque et diminuer la valeur de K.O de tes combos. En mode booster, tu régénères des PM pour chaque sphère d'énergie spectrale consommée et les dégâts de tes compétences spéciales actives augmentent. [Donjon] Valeur de K.O. : -15 % Dégâts des compétences spéciales actives : +8 % Régénération de PM : +10 Attaque : +15 % [JcJ] Valeur de K.O. : -15 % Dégâts des compétences spéciales actives : +4 % Régénération de PM : +5 Attaque : +6 %
-------	--------------------------------	--	---

Asura	Repos de l'âme	Niv. 4 Cette cérémonie indique aux esprits le chemin du Nirvana. Ta technique secrète de chasseur de fantômes est renforcée. L'activation de la technique secrète du chasseur de fantômes génèrent des sphères de repos de l'âme à proximité. Lorsque tes alliés sont touchés par une sphère de repos de l'âme, ils régénèrent des PM et les temps de rechargement de leurs compétences spéciales actives sont réduits. [Donjon] Technique secrète du chasseur de fantômes : +40 % de dégâts Vitesse de combo de la technique secrète du chasseur de fantômes : - Chasseur de fantômes 2 : +30 % - Chasseur de fantômes 3 : +20 % - Chasseur de fantômes 4 : +30 % [Sphère de repos de l'âme] Régénération de PM : +10 % Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +50 % Durée : 1 s [JCJ] Technique secrète du	Les Sphères de repos de l'âme s'appliquent uniquement au joueur. Niv. 4 Cette cérémonie indique aux esprits le chemin du Nirvana. Ta technique secrète de chasseur de fantômes est renforcée. L'activation de la technique secrète du chasseur de fantômes génèrent des sphères de repos de l'âme à proximité. Lorsque tu es touché par une sphère de repos de l'âme, tu régénères des PM et les temps de rechargement de tes compétences spéciales actives accélèrent. [Donjon] Technique secrète du chasseur de fantômes : +40 % de dégâts Vitesse de combo de la technique secrète du chasseur de fantômes : - Chasseur de fantômes 2 : +30 % - Chasseur de fantômes 3 : +20 % - Chasseur de fantômes 4 : +30 % [Sphère de repos de l'âme] Régénération de PM : +2 % Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +50 %
-------	----------------	---	---

		chasseur de fantômes : +40 % de dégâts Vitesse de combo de la technique secrète du chasseur de fantômes : - Chasseur de fantômes 2 : +30 % - Chasseur de fantômes 3 : +20 % - Chasseur de fantômes 4 : +30 % [Sphère de repos de l'âme] Régénération de PM : +1 % Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +50 % Durée : 1 s	Durée : 1 s [JCJ] Technique secrète du chasseur de fantômes : +40 % de dégâts Vitesse de combo de la technique secrète du chasseur de fantômes : - Chasseur de fantômes 2 : +30 % - Chasseur de fantômes 3 : +20 % - Chasseur de fantômes 4 : +30 % [Sphère de repos de l'âme] Régénération de PM : +0,2 % Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +50 % Durée : 1 s
Asura	Renard fantôme	Tu invoques un renard fantôme qui déniché les adversaires à proximité et les attaque de manière répétée. Le renard fantôme fend sur l'ennemi le plus proche et fait baisser sa défense physique. Tu consommes de l'énergie spectrale : - 1 sphère [Donjon]	La résistance à la magie diminue. Tu invoques un renard fantôme qui déniché les adversaires à proximité et les attaque de manière répétée. Le renard fantôme fend sur l'adversaire le plus proche et fait baisser sa défense/résistance à la magie.

		Renard fantôme : 267 % de l'attaque x3 Défense : -10 % Durée : 12 s [JcJ] Renard fantôme : 112 % de l'attaque x3 Défense : -5 % Durée : 6 s	Cette compétence consomme de l'énergie spectrale : - 1 sphère [Donjon] Renard fantôme : 267 % de l'attaque x3 Défense/résistance à la magie : -3 % Durée : 12 s [JcJ] Renard fantôme : 112 % de l'attaque x3 Défense/résistance à la magie : -1,5 % Durée : 6 s
Shakti	[Alternance] Appel des esprits	Cela inflige des dégâts à tous les adversaires aux alentours et confère pendant 20 secondes un bonus à tes alliés. De plus, pendant un certain temps, tu effectues une attaque supplémentaire avec des griffes lors de tes combos. Tes alliés reçoivent un buff qui augmente de 10 % les dégâts des compétences de force et de transcendance (JcJ : +5 %). Le lotus génère de l'énergie spectrale. - 1 sphère	Cela inflige des dégâts à tous les adversaires aux alentours et confère pendant 20 secondes un bonus à tes alliés. De plus, pendant un certain temps, tu effectues une attaque supplémentaire avec des griffes lors de tes combos. Tes alliés reçoivent un buff qui augmente de 6 % les dégâts des compétences de force et de transcendance (JcJ : +3 %). Le lotus génère de l'énergie spectrale. - 1 sphère
Shakti	Magie diffusée	[Donjon] En cas d'utilisation de compétences d'esprits,	La [Puissance des ténèbres] augmente les dégâts subis

	l'effet magie diffusée est activé. - Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : vitesse de rechargement x2 (sauf hypercompétence et compétence de partenaire) - Cout en PM des compétences : -20 % - Durée : 3 s - En cas d'utilisation de compétences d'esprits, l'effet magie diffusée est activé indépendamment du temps restant. - Compétences concernées : Esprit de la tempête, Esprit de la foudre, Appel des esprits, Esprit des lames Les adversaires touchés par les compétences d'ombres subissent l'effet [Puissance des ténèbres]. - Dégâts subis face aux attaques physiques : +10 % - Durée : 8 s - Compétences concernées : Chasseur de fantômes 2 (lier), Chasseur de fantômes 3 (ténébreux), Chasseur de fantômes 4 (déchirer les ténèbres), Bourgeon des ombres [JcJ] En cas d'utilisation de compétences d'esprits, l'effet magie diffusée est activé. - Vitesse de rechargement des compétences spéciales	face aux attaques magiques. [Donjon] En cas d'utilisation de compétences d'esprits, l'effet magie diffusée est activé. - Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : vitesse de rechargement x2 (sauf hypercompétence et compétence de partenaire) - Cout en PM des compétences : -20 % - Durée : 3 s - En cas d'utilisation de compétences d'esprits, l'effet magie diffusée est activé indépendamment du temps restant. - Compétences concernées : Esprit de la tempête, Esprit de la foudre, Appel des esprits, Esprit des lames Les adversaires touchés par les compétences d'ombres subissent l'effet puissance des ténèbres. - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +7 % - Durée : 8 s - Compétences concernées :
--	---	---

		actives : vitesse de rechargement x2 (sauf hypercompétence et compétence de partenaire) - Cout en PM des compétences : -20 % - Durée : 3 s - En cas d'utilisation de compétences d'esprits, l'effet magie diffusée est activé indépendamment du temps restant. - Compétences concernées : Esprit de la tempête, Esprit de la foudre, Appel des esprits, Esprit des lames Les adversaires touchés par les compétences d'ombres subissent l'effet [Puissance des ténèbres]. - Dégâts subis face aux attaques physiques : +5 % - Durée : 8 s - Compétences concernées : Chasseur de fantômes 2 (lier), Chasseur de fantômes 3 (ténébreux), Chasseur de fantômes 4 (déchirer les ténèbres), Bourgeon des ombres	Chasseur de fantômes 2 (lier), Chasseur de fantômes 3 (ténébreux), Chasseur de fantômes 4 (déchirer les ténèbres), Bourgeon des ombres [JcJ] En cas d'utilisation de compétences d'esprits, l'effet magie diffusée est activé. - Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : vitesse de rechargement x2 (sauf hypercompétence et compétence de partenaire) - Cout en PM des compétences : -20 % - Durée : 3 s - En cas d'utilisation de compétences d'esprits, l'effet magie diffusée est activé indépendamment du temps restant. - Compétences concernées : Esprit de la tempête, Esprit de la foudre, Appel des esprits, Esprit des lames Les adversaires touchés par les compétences d'ombres subissent l'effet puissance des ténèbres. - Dégâts subis face aux
--	--	--	--

			attaques/attaques magiques : +3,5 % - Durée : 8 s - Compétences concernées : Chasseur de fantômes 2 (lier), Chasseur de fantômes 3 (ténébreux), Chasseur de fantômes 4 (déchirer les ténèbres), Bourgeon des ombres
Shakti	[Fort] Renard fantôme	Tu invoques un renard fantôme qui déniché les adversaires à proximité et les attaque de manière répétée. Le renard fantôme fend sur l'ennemi le plus proche et fait baisser sa défense physique. Tu consommes de l'énergie spectrale : - 1 sphère Renforcée - Diminution de la défense : +5 % [Donjon] Renard fantôme : 267 % de l'attaque x3 Défense : -15 % Durée : 12 s [JCJ] Renard fantôme : 112 % de l'attaque x3 Défense : -7,5 % Durée : 6 s	La résistance à la magie diminue. Tu invoques un renard fantôme qui déniché les adversaires à proximité et les attaque de manière répétée. Le renard fantôme fend sur l'adversaire le plus proche et fait baisser sa défense/résistance à la magie. Cette compétence consomme de l'énergie spectrale : - 1 sphère Renforcé - Diminution de la défense/résistance à la magie : +2 % [Donjon] Renard fantôme : 267 % de l'attaque x3

			Défense/résistance à la magie : -5 % Durée : 12 s [JcJ] Renard fantôme : 112 % de l'attaque x3 Défense/résistance à la magie : -2,5 % Durée : 6 s
Bienfaitrice	Étoiles d'espérance	Le ciel exauce ton vœu. Les étoiles d'espérance infligent des dégâts étendus et l'attaque/attaque magique de tes alliés augmente temporairement. [Donjon] Étoiles d'espérance : plusieurs fois 1 689 % de l'attaque magique * (3 % par sphère consommée) [Étoiles d'espérance] Attaque/attaque magique : +8 % - Durée : 30 s [JcJ]	La vitesse de rechargement de toutes les compétences accélère. Le ciel exauce ton vœu. Les étoiles d'espérance infligent des dégâts étendus et l'attaque/attaque magique de tes alliés augmente temporairement et le temps de rechargement de leurs compétences accélère. [Donjon] Étoiles d'espérance : plusieurs fois 1 689 % de l'attaque magique * (3 % par sphère consommée) [Étoiles d'espérance] - Attaque/attaque magique : +12 % - Vitesse de rechargement de toutes les compétences :

		Étoiles d'espérance : plusieurs fois 381 % de l'attaque magique * (1 % par sphère consommée) [Étoiles d'espérance] Attaque/attaque magique : +4 % - Durée : 30 s	+20 % - Durée : 60 s [JcJ] Étoiles d'espérance : plusieurs fois 381 % de l'attaque magique * (1 % par sphère consommée) [Étoiles d'espérance] - Attaque/attaque magique : +6 % - Vitesse de rechargement de toutes les compétences : +20 % - Durée : 12 s
Bienfaitrice	[Fort] Étoiles d'espérance	Renforcé : - Attaque/attaque magique +12 %	Renforcé : - Temps de rechargement - 3 s

Bienfaitrice	Oppression (marteau)	[Donjon] Marteau : 5 119 % de l'attaque magique Étourdissement : 3 s [Torpeur] - Toutes les vitesses : -20 % - Défense/résistance à la magie : -25 % - Durée : 8 s [JcJ] Marteau : 1 218 % de l'attaque magique Étourdissement : 3 s [Torpeur] - Toutes les vitesses : -20 % - Défense/résistance à la magie : -25 % - Durée : 5 s	La défense/résistance à la magie n'est plus réduite. [Donjon] Marteau : 5 119 % de l'attaque magique Étourdissement : 3 s [Torpeur] - Toutes les vitesses : -20 % - Durée : 8 s [JcJ] Marteau : 1 218 % de l'attaque magique Étourdissement : 3 s [Torpeur] - Toutes les vitesses : -20 % - Durée : 5 s
Bienfaitrice	[Fort] oppression (marteau)	Renforcé : - Réduction de toutes les vitesses +10 % - Réduction de la défense et de la résistance à la magie +10 %	Renforcé : - Réduction de toutes les vitesses +10 %
Yang Yan	Conversion	Tu convertis tes PM en énergie spectrale (1 sphère d'énergie spectrale par tranche de 30 PM). Chaque sphère d'énergie spectrale obtenue accroît le temps de	La protection K.O. est supprimée. Tu convertis tes PM en énergie spectrale (1 sphère d'énergie spectrale par tranche de 30 PM). Chaque sphère d'énergie

		rechargement de 1 seconde. Si tu génères ainsi plus de 6 sphères d'énergie spirituelle, tous tes alliés bénéficient d'une protection K.O. Catégorie de compétence : [Aide (soutien)], [aide (vitalité)] [Donjon] [Conversion] - Protection K.O. de tes alliés - Durée : 5 s [JcJ] [Conversion] - Protection K.O. de tes alliés - Durée : 2 s	spectrale obtenue accroît le temps de rechargement de 1 seconde. Catégorie de compétence : [Aide (soutien)], [aide (vitalité)]
Yang Yan	Renard retors	Eun se matérialise par le biais d'Ara. Tous les adversaires qui entendent son hurlement subissent des dégâts. De plus, toutes leurs résistances sont réduites. Catégorie de compétence : [Eun] [Donjon] Renard retors : 3 960 % de l'attaque magique [Renard retors]	La défense/la résistance à la magie sont réduites. La vitesse d'activation de la compétence augmente de 30 %. Eun se matérialise par le biais d'Ara. Tous les adversaires qui entendent son hurlement subissent des dégâts. Par ailleurs, toutes leurs résistances et leur

		- Toutes les résistances adverses : -150 - Durée : 10 s [JcJ] Renard retors : 795 % de l'attaque magique [Renard retors] - Toutes les résistances adverses : -75 - Durée : 10 s	défense/résistance à la magie diminuent. Catégorie de compétence [Eun] [Donjon] Renard retors : 3 960 % de l'attaque magique [Renard retors] - Défense/résistance à la magie : - 15 % - Toutes les résistances adverses : - 150 - Durée : 60 s [JcJ] Renard retors : 795 % de l'attaque magique [Renard retors] - Défense/résistance à la magie : -7,5 % - Toutes les résistances adverses : -75 - Durée : 12 s
Yang Yan	Trionyx 4 (barrière)	Le javelot emmagasine l'énergie du trionyx. Ara l'abat vigoureusement et l'énergie forme une barrière qui explose. L'énergie réduit temporairement les dégâts subis par tes alliés. [Donjon] Barrière : plusieurs fois 347 % de l'attaque magique * (3 % par sphère	Le javelot emmagasine l'énergie du trionyx. Ara l'abat vigoureusement et l'énergie forme une barrière qui explose. L'énergie réduit temporairement les dégâts subis par tes alliés. [Donjon] Barrière : plusieurs fois 347 % de l'attaque magique * (3 % par sphère consommée) Explosion : 622 % de l'attaque magique * (3 % par sphère

		consommée) Explosion : 622 % de l'attaque magique * (3 % par sphère consommée) [Trionyx 4 (barrière)] Dégâts subis : -10 % - Durée : 30 s [Technique secrète du trionyx : destruction] Destruction : 5 932 % de l'attaque magique [JcJ] Barrière : plusieurs fois 73 % de l'attaque magique * (1 % par sphère consommée) Explosion : 132 % de l'attaque magique * (1 % par sphère consommée) [Trionyx 4 (barrière)] - Dégâts subis : -5 % - Durée : 30 s [Technique secrète du trionyx : destruction] Destruction : 2 260 % de l'attaque magique	consommée) [Trionyx 4 (barrière)] - Dégâts subis : -20 % - Durée : 60 s [Technique secrète du trionyx : destruction] Destruction : 5 932 % de l'attaque magique [JcJ] Barrière : plusieurs fois 73 % de l'attaque magique * (1 % par sphère consommée) Explosion : 132 % de l'attaque magique * (1 % par sphère consommée) [Trionyx 4 (barrière)] Dégâts subis : -10 % - Durée : 12 s [Technique secrète du trionyx : destruction] Destruction : 2 260 % de l'attaque magique
--	--	---	---

Yang Yan	Unité	Niv. 4 [Unité] Cumul max. : 50 Cumul par niveau de compétence : - Flexible : 1 - Ténacité : 2 - Force : 3 - Transcendance : 4 [Donjon] [Insolite] Dégâts de compétence : nombre de cumuls d'[Unité] x0,4 % Durée : 30 s [JcJ] [Insolite] Dégâts de compétence : nombre de cumuls d'unité x0,2 % Durée : 30 s	La description de la compétence est optimisée. Indépendamment du nombre de cumuls d'[Unité], les dégâts accrus de toutes les compétences sont fixés à la valeur maximale. La consommation de PM en utilisant une compétence est réduite. Niv. 4 [Unité] Cumul max. : 30 Cumul par niveau de compétence : - Flexible : 1 - Ténacité : 2 - Force : 3 - Transcendance : 4 [Donjon] [Insolite] Dégâts de toutes les compétences : +12 % Consommation de PM de toutes les compétences : - (nombre de cumuls d'[unité] x 0,2 %) (6 % max.) Durée : 60 s [JcJ] [Insolite] Dégâts de toutes les compétences : +6 % Consommation de PM de toutes les compétences : - (nombre de cumuls d'[unité]
----------	-------	--	--

			x 0,1 %) (3 % max.) Durée : 12 s
Yang Yan	Rancœur enflammée	[Donjon] Rancœur enflammée : 4 379 % de l'attaque magique * (3 % par sphère consommée) [Rancœur enflammée] - Régénération de PV/PM par seconde : +18 % - Durée : 5 s [JcJ] Rancœur enflammée : 1 042 % de l'attaque magique * (1 % par sphère consommée) [Rancœur enflammée] - Régénération de PV/PM par seconde : +0,9 % - Durée : 5 s	Des PV sont régénérés chaque seconde en fonction de la capacité de combat. [Donjon] Rancœur enflammée : 4 379 % de l'attaque magique * (3 % par sphère consommée) [Rancœur enflammée] - Régénération de PV/PM par seconde : +20 % - Régénération de PV toutes les 0,5 secondes par tranche de 100 000 points en

			capacité de combat : 0,075 % - Durée : 5 s [JcJ] Rancœur enflammée : 1 042 % de l'attaque magique * (1 % par sphère consommée) [Rancœur enflammée] - Régénération de PV/PM par seconde : +1 % - Régénération de PV toutes les 0,5 secondes par tranche de 100 000 points en capacité de combat : 0,00375 % - Durée : 5 s
Yang Yan	Adaptation	Niv. 4 [Donjon] - Dégâts de compétence du trionyx : +15 % - Vitesse de combo des compétences du trionyx : +30 % - Renforcement des compétences du trionyx - Trionyx 1 : régénération d'énergie spectrale par adversaire touché - Trionyx 2 : portée de l'invocation +30 % - Trionyx 3 : dégâts bonus en cas de saut - Savate haute : 412 % de l'attaque magique	L'infobulle de trionyx 4 est supprimée. Niv. 4 [Donjon] - Dégâts de compétence du trionyx : +15 % - Vitesse de combo des compétences du trionyx : +30 % - Renforcement des compétences du trionyx - Trionyx 1 : régénération d'énergie spectrale par

		- Trionyx 4 devient : dégâts subis -20 % - Technique secrète du trionyx : bonus de [destruction] - Les PV max. augmentent de 10 % de vos PV (utilisation : alliés) - Durée : 30 s [JcJ] - Dégâts de compétence du trionyx : +15 % - Vitesse de combo des compétences du trionyx : +30 % - Renforcement des compétences du trionyx - Trionyx 1 : régénération d'énergie spectrale par adversaire touché - Trionyx 2 : portée de l'invocation +30 % - Trionyx 3 : dégâts bonus en cas de saut - Savate haute : 149 % de l'attaque magique - Trionyx 4 devient : dégâts subis -10 % - Technique secrète du trionyx : bonus de [destruction] - Les PV max. augmentent de 3 % de vos PV (utilisation : alliés) - Durée : 30 s	adversaire touché - Trionyx 2 : portée de l'invocation +30 % - Trionyx 3 : dégâts bonus en cas de saut - Savate haute : 412 % de l'attaque magique - Technique secrète du trionyx : bonus de [destruction] - Les PV max. augmentent de 10 % de vos PV (utilisation : alliés) - Durée : 30 s [JcJ] - Dégâts de compétence du trionyx : +15 % - Vitesse de combo des compétences du trionyx : +30 % - Renforcement des compétences du trionyx - Trionyx 1 : régénération d'énergie spectrale par adversaire touché - Trionyx 2 : portée de l'invocation +30 % - Trionyx 3 : dégâts bonus en cas de saut - Savate haute : 149 % de l'attaque magique - Technique secrète du trionyx : bonus de [destruction]
--	--	---	---

			- Les PV max. augmentent de 3 % de vos PV (utilisation : alliés) - Durée : 30 s
Yang Yan	Alliance	[Donjon] [Alliance] Attaque magique : 2 % x nombre de bonus de [Aide (soutien)] - Durée : 30 s [JcJ] [Alliance] - Attaque magique : 1 % x nombre de bonus de [Aide (soutien)] - Durée : 30 s	[Aide : Soutien] peut être cumulé jusqu'à 3 fois. [Donjon] [Alliance] - Attaque magique : +(4 % x nombre de bonus de #C00D8FF[Aide (soutien)]#CX) - Durée : 60 s [JcJ] [Alliance] Attaque magique : 2 % x nombre de bonus de [Aide (soutien)] - Durée : 60 s

Surya	[Alternance] Cercle d'enchantement d'Eun	Le cercle d'enchantement d'Eun est généré pour une certaine durée. Les alliés au sein du cercle d'enchantement d'Eun deviennent invisibles et leurs malus sont levés. Ceci ne s'applique pas aux alliés immobilisés ou en train de se faire attaquer. Catégorie de compétence : [Eun] [Donjon] Cercle d'enchantement d'Eun : plusieurs fois 499 % de l'attaque magique [Cercle d'enchantement d'Eun] - Durée : 5 s [JcJ] Cercle d'enchantement d'Eun : plusieurs fois 142 % de l'attaque magique [Cercle d'enchantement d'Eun] - Durée : 5 s	La protection K.O. est supprimée. L'immunité aux malus et la suppression de malus ne s'appliquent plus dans un champ d'action déterminé, mais pendant une durée de bonus définie. Le cercle d'enchantement d'Eun est généré pour une certaine durée. Un cercle d'enchantement apparaît et s'étend. Pendant un temps, il octroie l'invisibilité à tes coéquipiers. Ceci ne s'applique pas aux alliés immobilisés ou en train de se faire attaquer. Catégorie de compétence : [Eun] [Donjon] Cercle d'enchantement d'Eun : plusieurs fois 499 % de l'attaque magique - Protection K.O. de tes alliés - Durée : 20 s - Confère l'immunité aux malus et suppression de malus - Durée : 8 s [Cercle d'enchantement d'Eun] - Durée : 5 s [JcJ]
-------	---	--	---

			Cercle d'enchantement d'Eun : plusieurs fois 142 % de l'attaque magique - Protection K.O. de tes alliés - Durée : 10 s - Confère l'immunité aux malus et suppression de malus - Durée : 8 s [Cercle d'enchantement d'Eun] - Durée : 5 s
Surya	[Alternance] Conversion	Tu convertis tes PM en énergie spectrale (1 sphère d'énergie spectrale par tranche de 30 PM). Chaque sphère d'énergie spectrale obtenue accroît le temps de rechargement de 1 seconde. En utilisant la compétence, tu bénéficies d'une	La protection K.O. est supprimée. Tu convertis tes PM en énergie spectrale (1 sphère d'énergie spectrale par tranche de 20 PM). Chaque sphère d'énergie spectrale obtenue accroît le temps de rechargement de 1 seconde. Catégorie de compétence :

		protection K.O. pendant un certain temps. Catégorie de compétence : [Aide (soutien)], [aide (vitalité)] [Donjon] [Conversion] - Protection K.O. de tes alliés - Durée : 7 s [JcJ] [Conversion] - Protection K.O. de tes alliés - Durée : 4 s	[Aide (soutien)], [aide (vitalité)]
Surya	Déchainement	La force scellée d'Eun se libère partiellement. En cas de booster, les dégâts critiques augmentent et les temps de rechargement diminuent. [Donjon] Dégâts critiques : +10 % Temps de rechargement de compétence : -20 % [JcJ] Dégâts critiques : +5 % Temps de rechargement de compétence : +8 %	La force scellée d'Eun se libère partiellement. En cas de booster, les dégâts critiques augmentent et les temps de rechargement diminuent. [Donjon] Dégâts critiques : +25 % Temps de rechargement de compétence : -20 % [JcJ] Dégâts critiques : +12,5 % Temps de rechargement de compétence : +8 %

Surya	[Alternance] Oppression (marteau)	Le lapin lunaire cherche à s'amuser. Il frappe son marteau dans le vide, renforce les alliés proches de toi et paralyse tes adversaires. La puissance du marteau augmente toutes les vitesses de tes alliés. Les adversaires paralysés sont étourdis et leur défense est réduite pendant un certain temps. Tous les bonus des compétences d'emblème sont supprimés. [Donjon] Marteau : 2 797 % de l'attaque magique x2 Étourdissement : 3 s [Lapin lunaire] - Toutes les vitesses : +15 % - Durée : 15 s [Oppression (marteau)] - Défense/résistance à la magie : -35 % - Durée : 8 s [JcJ] Marteau : 506 % de l'attaque magique x2 Étourdissement : 3 s [Lapin lunaire] - Toutes les vitesses : +15 % - Durée : 15 s [Oppression (marteau)] - Défense/résistance à la	La défense/la résistance à la magie ne sont plus réduites. La description de compétence est optimisée. Le lapin lunaire cherche à s'amuser. Il frappe son marteau dans le vide et renforce les coéquipiers proches de toi en augmentant toutes leurs vitesses pendant un certain temps. Les adversaires sont temporairement [affaiblis] et étourdis. Tous les bonus des compétences d'emblème sont supprimés. [Donjon] Marteau : 2 797 % de l'attaque magique x2 Étourdissement : 3 s [Lapin lunaire] - Toutes les vitesses : +15 % - Durée : 60 s [JcJ] Marteau : 506 % de l'attaque magique x2 Étourdissement : 3 s
-------	---	---	---

		magie : -35 % - Durée : 5 s	[Lapin lunaire] - Toutes les vitesses : +15 % - Durée : 12 s
Surya	[Alternance] Nœud ténébreux : Myomyo	Tu invoques le lapin lunaire. Le lapin lunaire entame le long voyage à grandes enjambées. En cas d'utilisation, le temps de rechargement des compétences de #C00D8FF[Lapin lunaire] et [Eun]#CX diminue de 4 secondes. Catégorie de compétence : [Lapin lunaire]	Ajout d'un effet qui réinitialise la durée de [Enfer givré]. Tu invoques le lapin lunaire. Le lapin lunaire entame le long voyage à grandes enjambées. En cas d'utilisation, le temps de rechargement des compétences de #C00D8FF[Lapin lunaire] et [Eun]#CX diminue de 4 secondes. Chez les alliés, la durée de l'effet d'Enfer givré actif est renouvelée. Catégorie de compétence : [Lapin lunaire]

Surya	Enfer givré (3 niveaux)	Après qu'Ara a invoqué les trionyx, ils font trembler la terre à l'unisson et des icebergs jaillissent du sol. Par ailleurs, leur hurlement fait tomber la grêle. [Donjon] Invocation : plusieurs fois 1 272 % de l'attaque magique Iceberg : plusieurs fois 1 391 % de l'attaque magique Grêle : plusieurs fois 1 735 % de l'attaque magique [JcJ] Invocation : plusieurs fois 148 % de l'attaque magique Iceberg : plusieurs fois 162 % de l'attaque magique Grêle : plusieurs fois 202 % de l'attaque magique	Les ressources spéciales se régénèrent pendant la durée de l'effet. Après qu'Ara a invoqué les trionyx, ils font trembler la terre à l'unisson et des icebergs jaillissent du sol. Par ailleurs, leur hurlement fait tomber la grêle. La force des trionyx régénèrent un temps les ressources spéciales suivantes de tes alliés : EN, obus, énergie spectrale, points de conversion de dynamo, points de combinaison, points de puissance, points de sensibilité, gemmes.) [Donjon] Invocation : plusieurs fois 1 272 % de l'attaque magique Régénération des ressources spéciales par seconde : +20 % - Durée : 15 s Iceberg : plusieurs fois 1 391 % de l'attaque magique Grêle : plusieurs fois 1 735 % de l'attaque magique
-------	----------------------------	---	--

			[JcJ] Invocation : plusieurs fois 148 % de l'attaque magique Régénération des ressources spéciales par seconde : +20 % - Durée : 3 s Iceberg : plusieurs fois 162 % de l'attaque magique Grêle : plusieurs fois 202 % de l'attaque magique
Surya	Enfer givré (4 niveaux)	Après qu'Ara a invoqué les trionyx, ils font trembler la terre à l'unisson et des icebergs jaillissent du sol. Par ailleurs, leur hurlement fait tomber la grêle. Les icebergs explosent en laissant derrière eux un froid glacial. [Donjon] Invocation : plusieurs fois 1 463 % de l'attaque magique Iceberg : plusieurs fois 1 310 % de l'attaque magique Grêle : plusieurs fois 1 995 % de l'attaque magique Explosion : 2 575 % de l'attaque magique [JcJ] Invocation : plusieurs fois	Les ressources spéciales se régénèrent pendant la durée de l'effet. Après qu'Ara a invoqué les trionyx, ils font trembler la terre à l'unisson et des icebergs jaillissent du sol. Par ailleurs, leur hurlement fait tomber la grêle. Les icebergs explosent en laissant derrière eux un froid glacial. La force des trionyx régénèrent un temps les ressources spéciales suivantes de tes alliés : EN, obus, énergie spectrale, points de conversion de

		149 % de l'attaque magique Iceberg : plusieurs fois 133 % de l'attaque magique Grêle : plusieurs fois 201 % de l'attaque magique Explosion : 260% attaque magique	dynamo, points de combinaison, points de puissance, points de sensibilité, gemmes.) [Donjon] Invocation : plusieurs fois 1 463 % de l'attaque magique Régénération des ressources spéciales par seconde : +20 % - Durée : 15 s Iceberg : plusieurs fois 1 310 % de l'attaque magique Grêle : plusieurs fois 1 995 % de l'attaque magique Explosion : 2 575 % de l'attaque magique [JcJ] Invocation : plusieurs fois 149 % de l'attaque magique Régénération des ressources spéciales par seconde : +20 % - Durée : 3 s Iceberg : plusieurs fois 133 % de l'attaque magique Grêle : plusieurs fois 201 % de l'attaque magique Explosion en chaine : 260 % de l'attaque magique
--	--	--	--

[Elesis]

Personnage/classe	Nom de compétence	Avant la correction	Après la correction
Maitre-escrimeur	Extinction		La caractéristique est modifiée : Renforcée -> plus lourde
Maitre-escrimeur	Trio de vagues	[Donjon] Pour chaque vague de lames : plusieurs fois 547 % de l'attaque [JcJ] Pour chaque vague de lames : plusieurs fois 198 % de l'attaque	[Donjon] Pour chaque vague de lames : plusieurs fois 574 % de l'attaque [JcJ] Pour chaque vague de lames : plusieurs fois 207 % de l'attaque
Grand maitre	Dignité du grand maître	[Donjon] [Ordre] - Ton attaque, tes coups critiques, ton ravage, ta rapidité et tes bonus de dégâts et ceux des membres de ton groupe augmentent. - Toi : 10 % pour chaque - Membres du groupe : nombre de membres x1,5 % (4 cumuls max.) [Technique du Grand maître] - Épée du vainqueur : tu ignores toutes les défenses de tes adversaires. - Déclaration de guerre : cette compétence est aussi utilisable en plein saut.	[Donjon] [Ordre] - Ton attaque, tes coups critiques, ton ravage, ta rapidité et tes bonus de dégâts et ceux des membres de ton groupe augmentent. - Toi : 15 % pour chaque - Membres du groupe : nombre de membres x1,5 % (4 cumuls max.) [Technique du Grand maître] - Épée du vainqueur : tu ignores toutes les défenses de tes adversaires. - Déclaration de guerre : cette compétence est aussi utilisable en plein saut.

		[JcJ] [Ordre] - Ton attaque, tes coups critiques, ton ravage, ta rapidité et tes bonus de dégâts et ceux des membres de ton groupe augmentent. - Toi : 5 % pour chaque - Membres du groupe : nombre de membres x1,5 % (4 cumuls max.) [Technique du Grand maître] - Épée du vainqueur : tu ignores toutes les défenses de tes adversaires. - Déclaration de guerre : cette compétence est aussi utilisable en plein saut.	[JcJ] [Ordre] - Ton attaque, tes coups critiques, ton ravage, ta rapidité et tes bonus de dégâts et ceux des membres de ton groupe augmentent. - Toi : 7,5 % pour chaque - Membres du groupe : nombre de membres x1,5 % (4 cumuls max.) [Technique du Grand maître] - Épée du vainqueur : tu ignores toutes les défenses de tes adversaires. - Déclaration de guerre : cette compétence est aussi utilisable en plein saut.
Grand maitre	Valse des lames	[Donjon] Esquive offensive : - Si l'attaque réussit, tu récupères les PM consommés pour l'attaque. - En mode destruction : +20 % de dégâts Épée jaillissante : - En mode destruction : +20 % de dégâts - Attaques supplémentaires possibles : 1 - Réduction du cout d'exécution : -4 PM Dégâts infligés aux boss : +10 % Durée : 30 s [JcJ] Esquive offensive :	[Donjon] Esquive offensive : - Si l'attaque réussit, tu récupères les PM consommés pour l'attaque. - En mode destruction : +20 % de dégâts Épée jaillissante : - En mode destruction : +20 % de dégâts - Attaques supplémentaires possibles : 1 - Réduction du cout d'exécution : -4 PM Dégâts infligés aux boss : +15 % Durée : 30 s [JcJ] Esquive offensive :

		- Si l'attaque réussit, tu récupères les PM consommés pour l'attaque. - En mode destruction : +10 % de dégâts - Épée jaillissante : - En mode destruction : +10 % de dégâts - Attaques supplémentaires possibles : 1 - Réduction du cout d'exécution : -4 PM Dégâts infligés aux boss : +10 % Durée : 30 s	- Si l'attaque réussit, tu récupères les PM consommés pour l'attaque. - En mode destruction : +10 % de dégâts - Épée jaillissante : - En mode destruction : +10 % de dégâts - Attaques supplémentaires possibles : 1 - Réduction du cout d'exécution : -4 PM Dégâts infligés aux boss : +15 % Durée : 30 s
Grand maitre	Pouvoirs séparés	[Donjon] Coup de poing : 1069 % de l'attaque Attaque spirituelle : durée 8 sec. - Défense et résistance à la magie : -20 % - Résistance aux attributs : -50 [JcJ] Coup de poing : 255 % de l'attaque Attaque spirituelle : durée 8 sec. - Défense et résistance à la magie : -15 % - Résistance aux attributs : -50	[Donjon] Coup de poing : 1069 % de l'attaque Attaque spirituelle : durée 8 sec. - Défense et résistance à la magie : -10 % - Résistance aux attributs : -50 [JcJ] Coup de poing : 255 % de l'attaque Attaque spirituelle : durée 8 sec. - Défense et résistance à la magie : -5 % - Résistance aux attributs : -50

Grand maitre	Giga-choc	[Donjon] Énergie de l'épée : plusieurs fois 861 % de l'attaque Chute d'épées : plusieurs fois 1 607 % de l'attaque Les adversaires touchés subissent l'effet des Pouvoirs séparés. - Défense et résistance à la magie : -20 % - Résistance aux attributs : -50 - Durée : 8 s	[Donjon] Énergie de l'épée : plusieurs fois 861 % de l'attaque Chute d'épées : plusieurs fois 1 607 % de l'attaque Les adversaires touchés subissent l'effet des Pouvoirs séparés. - Défense et résistance à la magie : -10 % - Résistance aux attributs : -50 - Durée : 8 s
		[JcJ] Énergie de l'épée : plusieurs fois 328 % de l'attaque Chute d'épées : plusieurs fois 612 % de l'attaque Les adversaires touchés subissent l'effet des Pouvoirs séparés. - Défense et résistance à la magie : -10 % - Résistance aux attributs : -50 - Durée : 8 s	[JcJ] Énergie de l'épée : plusieurs fois 328 % de l'attaque Chute d'épées : plusieurs fois 612 % de l'attaque Les adversaires touchés subissent l'effet des Pouvoirs séparés. - Défense et résistance à la magie : -5 % - Résistance aux attributs : -50 - Durée : 8 s

Grand maitre	Provocation :	[Donjon] Attaque : 1 081 % de l'attaque Attaque supplémentaire : 274 % de l'attaque Rage : - Attaque : +10 % - Dégâts subis face aux attaques physiques : +8 % - Durée : 6 s Un coup supplémentaire infligé en appuyant sur la touche de compétence consomme 10 PM. [JcJ] Attaque : 244 % de l'attaque Attaque supplémentaire : 61 % de l'attaque Rage : - Attaque : +10 % - Dégâts subis face aux attaques physiques : +8 % - Durée : 6 s Un coup supplémentaire infligé en appuyant sur la touche de compétence consomme 10 PM.	En cas de Rage, les dégâts subis face aux attaques magiques augmentent. [Donjon] Attaque : 1 081 % de l'attaque Attaque supplémentaire : 274 % de l'attaque Rage - Attaque : +10 % - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +8 % - Durée : 6 s Un coup supplémentaire infligé en appuyant sur la touche de compétence consomme 10 PM. [JcJ] Attaque : 244 % de l'attaque Attaque supplémentaire : 61 % de l'attaque Rage - Attaque : +10 % - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +8 % - Durée : 6 s Un coup supplémentaire infligé en appuyant sur la
--------------	---------------	---	---

			touche de compétence consomme 10 PM.
Grand maitre	Déclaration de guerre	[Donjon] Dégâts : 2 071 % de l'attaque Combattivité (bonus) - Combo/Dégâts des compétences actives et spéciales actives : +15 % - Confère l'immunité contre les malus - Durée : 10 s Force de l'accablement (malus) - Résistance aux dégâts contre compétence spéciale active : 10 % - PM max. : -50 - Durée : 10 s [JcJ] Dégâts : 492 % de l'attaque Combattivité (bonus) - Combo/Attaque des compétences actives/spéciales actives : +6 % - Confère l'immunité contre les malus - Durée : 10 s Force de l'accablement (malus) - Résistance aux dégâts contre compétence spéciale active :	[Donjon] Dégâts : 2 071 % de l'attaque Combattivité (bonus) - Combo/Dégâts des compétences actives et spéciales actives : +10 % - Confère l'immunité contre les malus - Durée : 10 s Force de l'accablement (malus) - Résistance aux dégâts contre compétence spéciale active : 10 % - PM max. : -50 - Durée : 10 s [JcJ] Dégâts : 492 % de l'attaque Combattivité (bonus) - Combo/Attaque des compétences actives/spéciales actives : +4 % - Confère l'immunité contre les malus - Durée : 10 s Force de l'accablement (malus) - Résistance aux dégâts contre compétence spéciale active :

		10 % - PM max. : -50 - Durée : 10 s	10 % - PM max. : -50 - Durée : 10 s
Grand maitre	Épée du vainqueur	[Donjon] Onde de choc : 6260 % de l'attaque Épée du vainqueur - Attaque : +18 % - Gain de PM en cas de touche : +10 % - Durée : 30 s Technique de l'épée du vainqueur - Le temps de rechargement de l'esquive offensive passe à 2 secondes, la consommation de PM à 0. - La taille des projectiles de la compétence 'Extinction' augmente de 40 %. - Juggernautbuster ignore 50 % de la défense de l'adversaire ou du monstre.	[Donjon] Onde de choc : 6260 % de l'attaque Épée du vainqueur - Attaque : +20 % - Gain de PM en cas de touche : +10 % - Durée : 30 s Technique de l'épée du vainqueur - Le temps de rechargement de l'esquive offensive passe à 2 secondes, la consommation de PM à 0. - La taille des projectiles de la compétence 'Extinction' augmente de 40 %. - Juggernautbuster ignore 50 % de la défense de l'adversaire ou du monstre.

		[JcJ] Onde de choc : 1339 % de l'attaque Épée du vainqueur - Attaque : +5 % - Gain de PM en cas de touche : +5 % - Durée : 15 s Technique de l'épée du vainqueur - Le temps de rechargement de l'esquive offensive passe à 2 secondes, la consommation de PM à 0. - La taille des projectiles de la compétence 'Extinction' augmente de 40 %. - Juggernautbuster ignore 25 % de la défense de l'adversaire ou du monstre.	[JcJ] Onde de choc : 1339 % de l'attaque Épée du vainqueur - Attaque : +7 % - Gain de PM en cas de touche : +5 % - Durée : 15 s Technique de l'épée du vainqueur - Le temps de rechargement de l'esquive offensive passe à 2 secondes, la consommation de PM à 0. - La taille des projectiles de la compétence 'Extinction' augmente de 40 %. - Juggernautbuster ignore 25 % de la défense de l'adversaire ou du monstre.
--	--	---	---

Épée de l'empire	[Alternance] Provocation	[Donjon] Attaque : 1 081 % de l'attaque Provocation : - Attaque : +20 % - Dégâts subis : +10 % - Durée : 10 s Rage : - Attaque : +10 % - Dégâts subis face aux attaques physiques : +8 % - Durée : 10 s [JcJ] Attaque : 244 % de l'attaque Provocation : - Attaque : +10 % - Dégâts subis : +10 % - Durée : 5 s Rage : - Attaque : +10 % - Dégâts subis face aux attaques physiques : +8 % - Durée : 5 s	En cas de Rage, les dégâts subis face aux attaques magiques augmentent. [Donjon] Attaque : 1 081 % de l'attaque Provocation - Attaque : +25 % - Dégâts subis : +10 % - Durée : 10 s Rage - Attaque : +10 % - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +8 % - Durée : 10 s [JcJ] Attaque : 244 % de l'attaque Provocation - Force d'attaque : +12,5 % - Dégâts subis : +10 % - Durée : 5 s Rage - Attaque : +10 % - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +8 % - Durée : 5 s
------------------	-----------------------------	--	---

Épée de l'empire	[Alternance] Déclaration de guerre	[Donjon] Dégâts : 2485 % de l'attaque Combattivité (bonus) - Dégâts de tes compétences spéciales actives : +15 % - Dégâts subis : -15 % - Durée : 30 s [JcJ] Dégâts : 591 % de l'attaque Combattivité (bonus) - Dégâts de tes compétences spéciales actives : +6 % - Dégâts subis : -6 % - Durée : 30 s	[Donjon] Dégâts : 2485 % de l'attaque Combattivité (bonus) - Dégâts causés par tes combos et compétences spéciales actives : +10 % - Dégâts subis : -15 % - Durée : 30 s [JcJ] Dégâts : 591 % de l'attaque Combattivité (bonus) - Dégâts de tes compétences spéciales actives : +4 % - Dégâts subis : -6 % - Durée : 30 s
Épée de l'empire	En avant !	[Donjon] Explosion de stigmates : 1 748 % de l'attaque Résistance aux dégâts : +15 % Vitesse de rechargement des compétences actives et spéciales actives : +100 % Durée de l'accélération du temps de rechargement : 3 s [JcJ] Explosion de stigmates : 699 % de l'attaque Résistance aux dégâts : +7,5 % Vitesse de rechargement des compétences actives et spéciales actives : +50 %	[Donjon] Explosion de stigmates : 1 748 % de l'attaque Résistance aux dégâts : +15 % Vitesse de rechargement des compétences actives et spéciales actives : +100 % Durée de l'accélération du temps de rechargement : 5 s [JcJ] Explosion de stigmates : 699 % de l'attaque Résistance aux dégâts : +7,5 % Vitesse de rechargement des compétences actives et spéciales actives : +50 %

		Durée de l'accélération du temps de rechargement : 3 s	Durée de l'accélération du temps de rechargement : 5 s
Cœur de flammes	Stigmates de feu	Les touches avec combos, actives et spéciales actives infligent des stigmates de feu aux adversaires. La résistance à la magie des adversaires marqués diminue. Si tu réussis une touche après 5 cumuls, tu actives Jugement des flammes. [Donjon] Stigmates de feu - Résistance à la magie : - 6 % - Cumulable 5 fois max. - Durée : 10 s Temps d'attente avant réactivation : 0,5 s Jugement des flammes (activé automatiquement en cas de touches réussies avec des combos et des compétences actives et spéciales actives quand stigmates de feu est cumulé 5 fois) - Dégâts : 550 % de l'attaque magique - Temps d'attente avant réactivation : 3 s [JcJ]	Les Stigmates de feu réduisent la défense. Les touches avec combos, actives et spéciales actives infligent des stigmates de feu aux adversaires. La défense/résistance à la magie de l'adversaire marqué diminue et si tu réussis une touche avec 2 cumuls, tu actives Jugement des flammes. [Donjon] Stigmates de feu - Défense/résistance à la magie : -10 % - Cumulable 2 fois max. - Durée : 10 sec. Temps d'attente avant réactivation : 0,5 s Jugement des flammes : activé automatiquement en cas de touches réussies avec des combos et des compétences actives et spéciales actives tandis que Stigmates de feu est cumulé 2 fois. - Dégâts : 550 % de

		Stigmates de feu - Résistance à la magie : - 3 % - Cumulable 5 fois max. - Durée : 10 s Temps d'attente avant réactivation : 0,5 s Jugement des flammes (activé automatiquement en cas de touches réussies avec des combos et des compétences actives et spéciales actives quand stigmates de feu est cumulé 5 fois) - Dégâts : 275 % de l'attaque magique Temps d'attente avant réactivation : 7 s	l'attaque magique - Temps d'attente avant réactivation : 3 s [JcJ] Stigmates de feu - Défense/résistance à la magie : -5 % - Cumulable 2 fois max. - Durée : 10 sec. Temps d'attente avant réactivation : 0,5 s Jugement des flammes : activé automatiquement en cas de touches réussies avec des combos et des compétences actives et spéciales actives tandis que Stigmates de feu est cumulé 2 fois. - Dégâts : 275 % de l'attaque magique Temps d'attente avant réactivation : 7 s
Cœur de flammes	Flammes	[Donjon] [Flammes] - Méga explosion : la valeur de K.O. baisse de 1,5 pour chaque touche des flammes - Épée incendiaire influence la rapidité et ignore la défense. - Incarnation du feu : +184 % de l'attaque magique	Chute d'Ignitus augmente les dégâts subis face aux attaques. [Donjon] [Flammes] - Méga explosion : la valeur de K.O. baisse de 1,5 pour chaque touche des flammes - Épée incendiaire influence la rapidité et ignore la défense. - Incarnation du feu : +184 % de l'attaque magique - Le Feu éternel influence la

	- Le Feu éternel influence la rapidité et ignore la défense. - Colonne de feu : une touche réussie a une probabilité de 10 % de déclencher le malus [Brulure]. - Ailes enflammées : la première touche diminue les PM de l'adversaire de 10. - Balles enflammées : quand tu utilises la compétence en mode booster, le bonus [Protection incendiaire] s'active. - Mur de feu : à chaque touche, les PM de l'adversaire baissent de 2 et la valeur de K.O. de 3. - Chute d'Ignitus : quand tu subis l'effet 'Tempête', les adversaires touchés subissent +18 % de dégâts magiques pendant 10 secondes. [JcJ] [Flammes] - Méga explosion : la valeur de K.O. baisse de 1,5 pour chaque touche des flammes - Épée incendiaire influence	rapidité et ignore la défense. - Colonne de feu : une touche réussie a une probabilité de 10 % de déclencher le malus [Brulure]. - Ailes enflammées : la première touche diminue les PM de l'adversaire de 10. - Balles enflammées : quand tu utilises la compétence en mode booster, le bonus [Protection incendiaire] s'active. - Mur de feu : à chaque touche, les PM de l'adversaire baissent de 2 et la valeur de K.O. de 3. - Chute d'Ignitus : quand tu subis l'effet 'Tempête', les adversaires touchés subissent +12 % de dégâts face aux attaques/attaques magiques pendant 10 secondes. [JcJ] [Flammes] - Méga explosion : la valeur de K.O. baisse de 1,5 pour chaque touche des flammes - Épée incendiaire influence la rapidité et ignore la défense. - Incarnation du feu : +184 % de l'attaque magique - Le Feu éternel influence la rapidité et ignore la défense. - Colonne de feu : une touche réussie a une probabilité de 10 % de déclencher le malus [Brulure]. - Ailes enflammées : la première touche diminue les PM de l'adversaire de 10. - Balles enflammées : quand tu utilises la compétence en mode booster, le bonus [Protection incendiaire] s'active. - Mur de feu : à chaque touche,
--	---	---

		la rapidité et ignore la défense. - Incarnation du feu : +184 % de l'attaque magique - Le Feu éternel influence la rapidité et ignore la défense. - Colonne de feu : une touche réussie a une probabilité de 10 % de déclencher le malus [Brulure]. - Ailes enflammées : la première touche diminue les PM de l'adversaire de 10. - Balles enflammées : quand tu utilises la compétence en mode booster, le bonus [Protection incendiaire] s'active. - Mur de feu : à chaque touche, les PM de l'adversaire baissent de 2 et la valeur de K.O. de 3. - Chute d'Ignitus : quand tu subis l'effet 'Tempête', les adversaires touchés subissent +9 % de dégâts magiques pendant 10 secondes.	les PM de l'adversaire baissent de 2 et la valeur de K.O. de 3. - Chute d'Ignitus : quand tu subis l'effet 'Tempête', les adversaires touchés subissent +6 % de dégâts face aux attaques/attaques magiques pendant 10 secondes.
--	--	--	--

Cœur de flammes	Amorçage de l'âme	[Donjon] Feu de brulure des âmes : 5 737 % de l'attaque magique Amorçage de l'âme - Feu supplémentaire : 184 % de l'attaque magique - Dégâts des compétences spéciales actives : +20 % - Durée : 15 s Les adversaires touchés subissent le malus de chaleur. - Résistance aux attributs magiques contre le feu : -250 - Durée : 15 s	[Donjon] Feu de brulure des âmes : 5 737 % de l'attaque magique Amorçage de l'âme - Feu supplémentaire : 184 % de l'attaque magique - Dégâts des compétences spéciales actives : +25 % - Durée : 15 s Les adversaires touchés subissent le malus de chaleur. - Résistance aux attributs magiques contre le feu : -250 - Durée : 15 s
		[JcJ] Feu de brulure des âmes : 826 % de l'attaque magique Amorçage de l'âme - Feu supplémentaire : 27 % de l'attaque magique - Dégâts des compétences spéciales actives : +10 % - Durée : 7,5 s Les adversaires touchés subissent le malus de chaleur. - Résistance aux attributs magiques contre le feu : -250 - Durée : 15 s	[JcJ] Feu de brulure des âmes : 826 % de l'attaque magique Amorçage de l'âme - Feu supplémentaire : 27 % de l'attaque magique - Dégâts des compétences spéciales actives : +12,5 % - Durée : 7,5 s Les adversaires touchés subissent le malus de chaleur. - Résistance aux attributs magiques contre le feu : -250 - Durée : 15 s
Maitresse des flammes	[Alternance] Feu éternel		La vitesse d'activation de la compétence augmente de 30 %. Le moment de l'interruption de la compétence est ajusté.

Maitresse des flammes	[Alternance] Choc sauvage : roquettes	Tu décoches plusieurs boules de feu vers l'avant. Les boules de feu avancent et attaquent les adversaires. Des étincelles jaillissent aux emplacements touchés par les boules de feu et attaquent les adversaires. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) Compétence de tempête - En tant que chevalier de la tempête, ta consommation de PM et tes temps de rechargement diminuent. [Donjon] Boules de feu : plusieurs fois 338 % de l'attaque magique Flammes : plusieurs fois 247 % attaque magique [JcJ] Boules de feu : plusieurs fois 63 % de l'attaque magique Flammes : plusieurs fois 46 % attaque magique	En cas d'utilisation de compétence, le temps de rechargement des compétences de destruction diminue. Tu décoches plusieurs boules de feu vers l'avant. Les boules de feu avancent et attaquent les adversaires. Des étincelles jaillissent aux emplacements touchés par les boules de feu et attaquent les adversaires. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) En cas d'utilisation, le temps de rechargement des compétences de destruction diminue immédiatement. Compétence de tempête - En tant que chevalier de la tempête, ta consommation de PM et tes temps de rechargement diminuent. [Donjon] Boules de feu : plusieurs fois 338 % de l'attaque magique Flammes : plusieurs fois 247 % attaque magique Temps de rechargement des compétences de destruction : - 4 s [JcJ] Boules de feu : plusieurs fois 63 % de l'attaque magique Flammes : plusieurs fois 46 % attaque magique Temps de rechargement des compétences de destruction : - 1 s
------------------------------	--	---	--

Maitresse des flammes	[Alternance] Méga colonne de feu : luminosité		Refonte de la compétence
Reine sanglante	Soif	[Donjon] Vitesse de déplacement : +10 % Coup critique accru : - +15 % quand les PV de l'adversaire sont situés entre 100 % et 76 %. - +25 % quand les PV de l'adversaire sont situés entre 75 % et 51 %. - +30 % quand les PV de l'adversaire sont situés entre 50 % et 0 %. Durée : 10 s [JcJ] Vitesse de déplacement : +10 % Coup critique accru : - PV de l'adversaire entre 76 % et 100 % : +7,5 % - +12.5 % quand les PV de l'adversaire sont situés entre 75 % et 51 %. - +15 % quand les PV de l'adversaire sont situés entre 50 % et 0 %. Durée : 10 s	[Donjon] Vitesse de déplacement : +10 % Coup critique accru : - +10 % quand les PV de l'adversaire sont situés entre 100 % et 76 %. - +20 % quand les PV de l'adversaire sont situés entre 75 % et 51 %. - +25 % quand les PV de l'adversaire sont situés entre 50 % et 0 %. Durée : 10 s [JcJ] Vitesse de déplacement : +10 % Coup critique accru : - +5 % quand les PV de l'adversaire sont situés entre 100 % et 76 %. - +10 % quand les PV de l'adversaire sont situés entre 75 % et 51 %. - +12.5 % quand les PV de l'adversaire sont situés entre 50 % et 0 %. Durée : 10 s

Chevalier fauconnier	Ouragan	Comme un faucon transperçant sa proie de ses serres, Divinus Manus fonce vers l'avant et fond sur l'adversaire. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Divinus Manus] Si tu utilises la compétence de la tempête pendant le booster, les dégâts en cas de touches résultants d'attaques magiques augmentent. Compétence de tempête - En tant que chevalier de la tempête, ta consommation de PM et tes temps de rechargement diminuent. [Donjon] Cri de faucon : plusieurs fois 500 % de l'attaque magique [Divinus Manus] Dégâts magiques : +14 % Durée : 15 s [JcJ] Cri de faucon : plusieurs fois 200 % de l'attaque magique	Divinus Manus augmente les dégâts subis face aux attaques. Comme un faucon transperçant sa proie de ses serres, Divinus Manus fonce vers l'avant et fond sur l'adversaire. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Divinus Manus] Si tu utilises la compétence de la tempête pendant le booster, les dégâts subis par l'adversaire face aux touches d'attaques/attaques magiques augmentent. Compétence de tempête - En tant que chevalier de la tempête, ta consommation de PM et tes temps de rechargement diminuent. [Donjon] Cri de faucon : plusieurs fois 500 % de l'attaque magique [Divinus Manus] Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +7 %
-------------------------	---------	--	--

		[Divinus Manus] Dégâts magiques : +7 % Durée : 15 s	Durée : 15 s [JcJ] Cri de faucon : plusieurs fois 200 % de l'attaque magique [Divinus Manus] Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +3,5 % Durée : 15 s
Chevalier fauconnier	Ascension	[Donjon] Dégâts des compétences de [Divinus Manus] : +20 % Cout en PM des compétences de [Divinus Manus] : -15 % [JcJ] Dégâts des compétences de [Divinus Manus] : +10 % Cout en PM des compétences de [Divinus Manus] : -7 %	[Donjon] Dégâts des compétences de [Divinus Manus] : +25 % Cout en PM des compétences de [Divinus Manus] : -15 % [JcJ] Dégâts des compétences de [Divinus Manus] : +12,5 % Cout en PM des compétences de [Divinus Manus] : -7 %
Patrona	Faïlle	[Donjon] Coup critique : +15 % Dégâts critiques en mode booster : +15 % [JcJ]	[Donjon] Coup critique : +15 % Dégâts critiques en mode booster : +20 % [JcJ]

		Coup critique : +15 % Dégâts critiques en mode booster : +7,5 %	Coup critique : +15 % Dégâts critiques en mode booster : +10 %
Patrona	Catharsis	[Donjon] Soumission : 1 806 % de l'attaque magique Déchainement : plusieurs fois 580 % de l'attaque magique [Divinus Manus] Dégâts critiques de Catharsis : +10 % [JcJ] Soumission : 686 % de l'attaque magique Déchainement : plusieurs fois 220 % de l'attaque magique [Divinus Manus] Dégâts critiques de Catharsis : +5 %	[Donjon] Soumission : 1.919 % de l'attaque magique Déchainement : plusieurs fois 616 % de l'attaque magique [Divinus Manus] Dégâts critiques de Catharsis : +10 % [JcJ] Soumission : 729 % de l'attaque magique Déchainement : plusieurs fois 234 % de l'attaque magique [Divinus Manus] Dégâts critiques de Catharsis : +5 %
Patrona	Dévastation	En tant qu'épée de purification, Divinus Manus tranche l'espace devant toi. Plus l'épée s'enfonce dans l'espace, plus la faille spatiale s'agrandit pour enfin voler en éclats. [Divinus Manus] Si tu utilises la compétence	La défense diminue en cas de Divinus Manus. En tant qu'épée de purification, Divinus Manus tranche l'espace devant toi. Plus l'épée s'enfonce dans l'espace, plus la faille spatiale s'agrandit pour

	de Destruction pendant le booster, la résistance à la magie de l'adversaire diminue pendant un certain temps. Compétence de destruction - En tant que chevalier de la destruction, tu ignores 10 % de la défense adverse ainsi que les positions défensives (bouclier/K.O.). [Donjon] Guillotine : plusieurs fois 340 % de l'attaque magique Faillle spatiale : plusieurs fois 302 % attaque magique [Divinus Manus] Résistance à la magie : - 20 % Durée : 10 s [JcJ] Guillotine : plusieurs fois 129 % de l'attaque magique Faillle spatiale : plusieurs fois 114 % attaque magique [Divinus Manus] Résistance à la magie : -	enfin voler en éclats. [Divinus Manus] Si tu utilises la compétence de Destruction pendant le booster, la défense/résistance à la magie de l'adversaire diminue pendant un certain temps. Compétence de destruction - En tant que chevalier de la destruction, tu ignores 10 % de la défense adverse ainsi que les positions défensives (bouclier/K.O.). [Donjon] Guillotine : plusieurs fois 340 % de l'attaque magique Faillle spatiale : plusieurs fois 302 % attaque magique [Divinus Manus] Défense/résistance à la magie : -20 % Durée : 10 s [JcJ] Guillotine : plusieurs fois 129 % de l'attaque magique Faillle spatiale : plusieurs fois 114 % attaque magique
--	--	---

		10 % Durée : 10 s	[Divinus Manus] Défense/résistance à la magie : -10 % Durée : 10 s
Patrona	Conscience	La source de la sagesse s'ouvre enfin à toi : El. Ta défense/résistance à la magie augmente et les effets de #C7EF8FCDivinus Manus#CX confèrent un bonus à tes alliés. Si #C7EF8FCDivinus Manus#CX de la compétence de destruction est activée 3x en tant que Chevalier de la destruction, toutes les attaques de tes alliés ignorent temporairement une partie de la défense adverse. Si #C7EF8FCDivinus Manus#CX de la compétence de tempête est activée 3x en tant que Chevalier de la tempête, le temps de rechargement de toutes les compétences spéciales actives de tes alliés diminue. [Donjon] Défense/résistance à la magie : +4 %	L'effet du Chevalier de la tempête est changé en réduction du temps de rechargement des compétences spéciales actives et s'applique uniquement au joueur. La source de la sagesse s'ouvre enfin à toi : El. Ta défense/résistance à la magie augmente et les effets de #C7EF8FCDivinus Manus#CX confèrent des bonus en fonction de la [Voie du chevalier] activée. Si #C7EF8FCDivinus Manus#CX de la compétence de destruction est activée 3x en tant que Chevalier de la destruction, toutes les attaques de tes alliés ignorent temporairement une partie de la défense adverse. Si #C7EF8FCDivinus Manus#CX de la compétence de tempête est activée 3x en tant que Chevalier de la tempête, le temps de rechargement de toutes tes compétences spéciales actives diminue. [Donjon] Défense/résistance à la magie : +4 % [Chevalier de la destruction] Ignorer la défense : 5 %

		Ignorer la défense : 5 % Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -10 % Durée : 12 s [JcJ] Défense/résistance à la magie : +2 % Ignorer la défense : 2,5 % Temps de rechargement de compétences spéciales actives : -5 % Durée : 12 s	Durée : 12 s [Chevalier de la tempête] Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -2 s [JcJ] Défense/résistance à la magie : +2 % [Chevalier de la destruction] Ignorer la défense : 2,5 % Durée : 12 s [Chevalier de la tempête] Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -2 s
Patrona	Fidélité	[Donjon] Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +20 % Dégâts spéciaux actifs : +20 % Durée : 10 s [JcJ] Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +10 % Dégâts spéciaux actifs : +10 % Durée : 10 s	[Donjon] Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +20 % Dégâts spéciaux actifs : +25 % Durée : 10 s [JcJ] Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +10 % Dégâts spéciaux actifs : +12,5 % Durée : 10 s

Adrestia	[Alternance] Dévastation	En tant qu'épée de purification, Divinus Manus tranche l'espace devant toi et avance vers l'avant. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Divinus Manus] Si tu utilises la compétence de Destruction pendant le booster, la résistance à la magie de l'adversaire diminue pendant un certain temps. Compétence de destruction - En tant que chevalier de la destruction, tu ignores 10 % de la défense adverse ainsi que les positions défensives (bouclier/K.O.). [Donjon] Guillotine : 2 393 % de l'attaque magique Faille spatiale : plusieurs fois 358 % attaque magique [Divinus Manus] Résistance à la magie : - 20 % Durée : 10 s [JcJ]	La défense diminue en cas de Divinus Manus. En tant qu'épée de purification, Divinus Manus tranche l'espace devant toi et avance vers l'avant. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Divinus Manus] Si tu utilises la compétence de Destruction pendant le booster, la défense/résistance à la magie de l'adversaire diminue pendant un certain temps. Compétence de destruction - En tant que chevalier de la destruction, tu ignores 10 % de la défense adverse ainsi que les positions défensives (bouclier/K.O.). [Donjon] Guillotine : 2 393 % de l'attaque magique Faille spatiale : plusieurs fois 358 % attaque magique [Divinus Manus]
----------	-----------------------------	---	---

		Guillotine : 911 % de l'attaque magique Faible spatiale : plusieurs fois 136 % attaque magique [Divinus Manus] Résistance à la magie : - 10 % Durée : 10 s	Défense/résistance à la magie : -20 % Durée : 10 s [JcJ] Guillotine : 911 % de l'attaque magique Faible spatiale : plusieurs fois 136 % attaque magique [Divinus Manus] Défense/résistance à la magie : -10 % Durée : 10 s
Adrestia	Pisteur	[Donjon] [Pisteur] Niveau 1 (PV de monstre : 100 %) - Rapidité : +10 % Niveau 2 (PV de monstre : 50 %) - Rapidité : +10 % - Attaque magique : +10 % Niveau 3 (PV de monstre : 30 %) - Rapidité : +10 % - Attaque magique : +10 % Dégâts infligés aux boss/boss intermédiaires +10 % [JcJ] [Pisteur] Niveau 1 (PV de monstre : 100 %) - Rapidité : +10 % Niveau 2 (PV de monstre :	Aux niveaux 2 et 3, l'attaque augmente. [Donjon] [Pisteur] Niveau 1 (PV de monstre : 100 %) - Rapidité : +10 % Niveau 2 (PV de monstre : 50 %) - Rapidité : +10 % - Attaque/attaque magique : +10 % Niveau 3 (PV de monstre : 30 %) - Rapidité : +10 %

		50 %) - Rapidité : +10 % - Attaque magique : +10 % Niveau 3 (PV de monstre : 30 %) - Rapidité : +10 % - Attaque magique : +10 % Dégâts infligés aux boss/boss intermédiaires +10 %	- Attaque/attaque magique : +10 % Dégâts infligés aux boss/boss intermédiaires +10 % [JcJ] [Pisteur] Niveau 1 (PV de monstre : 100 %) - Rapidité : +10 % Niveau 2 (PV de monstre : 50 %) - Rapidité : +10 % - Attaque/attaque magique : +10 % Niveau 3 (PV de monstre : 30 %) - Rapidité : +10 % - Attaque/attaque magique : +10 % Dégâts infligés aux boss/boss intermédiaires +10 %
Adrestia	[Alternance] Méga colonne de feu : brillance	[Donjon] Divinus Manus : plusieurs fois 1 026 % de l'attaque magique [JcJ] Divinus Manus : plusieurs fois 195 % de l'attaque magique	[Donjon] Divinus Manus : plusieurs fois 1 077 % de l'attaque magique [JcJ] Divinus Manus : plusieurs fois 205 % de l'attaque magique

[Add]

Personnage/classe	Nom de compétence	Avant la correction	Après la correction
-------------------	-------------------	---------------------	---------------------

Psychopathe	Choc à IEM	[Donjon] Impulsion électromagnétique : 3 987 % de l'attaque magique Choc à IEM - Dégâts subis face aux coups critiques : 22 % Durée : 10 s - Perte de mana : -20 PM - Toutes les compétences : temps de rechargement +5 s (Le temps de rechargement maximal ne sera pas dépassé.) - Les adversaires situés dans un rayon de 7 à 12 mètres subissent 50 % de l'effet. [JcJ] Impulsion électromagnétique : 721 % de l'attaque magique Choc à IEM - Dégâts subis face aux coups critiques : 6,6 % Durée : 10 s - Perte de mana : -20 PM - Toutes les compétences : temps de rechargement +5 s (Le temps de rechargement maximal ne sera pas dépassé.) - Les adversaires situés dans un rayon de 7 à 12 mètres subissent 50 % de l'effet.	[Donjon] Impulsion électromagnétique : 3 987 % de l'attaque magique Choc à IEM - Dégâts subis face aux coups critiques : +20 % Durée : 10 s - Perte de mana : -20 PM - Toutes les compétences : temps de rechargement +5 s (Le temps de rechargement maximal ne sera pas dépassé.) - Les adversaires situés dans un rayon de 7 à 12 mètres subissent 50 % de l'effet. [JcJ] Impulsion électromagnétique : 721 % de l'attaque magique Choc à IEM - Dégâts subis face aux coups critiques : 6 % Durée : 10 s - Perte de mana : -20 PM - Toutes les compétences : temps de rechargement +5 s (Le temps de rechargement maximal ne sera pas dépassé.) - Les adversaires situés dans un rayon de 7 à 12 mètres subissent 50 % de l'effet.
-------------	------------	---	--

Psychopathe	Transformateur de puissance	[Donjon] Au-dessus de 100 PDY - Attaque magique : +20 % - Résistance aux dégâts : +20 % - Durée : 20 s	[Donjon] Au-dessus de 100 PDY - Attaque magique : +25 % - Résistance aux dégâts : +20 % - Durée : 20 s
		En dessous de 100 PDY - Régénération de PDY : +50 % - Durée : 20 s	En dessous de 100 PDY - Régénération de PDY : +50 % - Durée : 20 s
		[JcJ] Au-dessus de 100 PDY - Attaque magique : +5 % - Résistance aux dégâts : +10 % - Durée : 20 s	[JcJ] Au-dessus de 100 PDY - Attaque magique : +6,25 % - Résistance aux dégâts : +10 % - Durée : 20 s
		En dessous de 100 PDY - Régénération de PDY : +25 % - Durée : 20 s	En dessous de 100 PDY - Régénération de PDY : +25 % - Durée : 20 s

Psychopathe	Volonté déchainée : psychopathe	[Donjon] Activation en dehors du mode dynamo (sans booster) - Toutes les vitesses : +6 % - Rechargement de PDY en cas de touche/dégâts : +20 % Mode dynamo (booster) - Probabilité de coup critique : +20 % - Dégâts critiques : +6 % - Ravage : +20 % - Toutes les résistances aux attributs : +100	[Donjon] Activation en dehors du mode dynamo (sans booster) - Toutes les vitesses : +6 % - Rechargement de PDY en cas de touche/dégâts : +20 % Mode dynamo (booster) - Probabilité de coup critique : +20 % - Dégâts critiques : +12 % - Ravage : +20 % - Toutes les résistances aux attributs : +100
		[JcJ] Activation en dehors du mode dynamo (sans booster) - Toutes les vitesses : +6 % - Rechargement de PDY en cas de touche/dégâts : +20 % Mode dynamo (booster) - Probabilité de coup critique : +20 % - Dégâts critiques : +6 % - Ravage : +20 % - Toutes les résistances aux attributs : +100	[JcJ] Activation en dehors du mode dynamo (sans booster) - Toutes les vitesses : +6 % - Rechargement de PDY en cas de touche/dégâts : +20 % Mode dynamo (booster) - Probabilité de coup critique : +20 % - Dégâts critiques : +12 % - Ravage : +20 % - Toutes les résistances aux attributs : +100
Calamité	[Alternance] Choc à IEM	Tu envoies une impulsion électromagnétique,	La réduction du temps de rechargement des compétences spéciales actives

		infliges des dégâts accrus aux adversaires environnants avec tes coups critiques et génère des ondes. Les alliés à portée des ondes profitent une unique fois d'une réduction du temps de rechargement de leurs compétences spéciales actives (sauf alternance, choc à IEM). (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) Génère des points de dynamo : - En cas d'utilisation de la compétence, tu régénères 40 PDY. - Aucun PDY n'est régénéré en mode dynamo. Combo d'armure nasod : - En mode dynamo, appuie à nouveau sur W ou X à la fin d'un combo pour déclencher le combo de l'armure nasod. [Donjon] Impulsion	s'applique uniquement au joueur. Tu envoies une impulsion électromagnétique, infliges des dégâts accrus aux adversaires environnants avec tes coups critiques et génère des ondes. Quand tu te trouves à portée des ondes, tu bénéficies une fois d'une réduction du temps de rechargement des compétences spéciales actives (sauf [Alternance] Choc à IEM). (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) Génère des points de dynamo : - En cas d'utilisation de la compétence, tu régénères 40 PDY. - Aucun PDY n'est régénéré en mode dynamo. Combo d'armure nasod : - En mode dynamo, appuie à nouveau sur W ou X à la fin d'un combo pour déclencher le combo de l'armure nasod. [Donjon] Impulsion électromagnétique : 4 784 % de l'attaque magique
--	--	---	---

		électromagnétique : 4 784 % de l'attaque magique Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : -4 s Dégâts subis face aux coups critiques : +22 % - Durée : 10 s [JcJ] Impulsion électromagnétique : 865 % de l'attaque magique Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : -4 s Dégâts subis face aux coups critiques : +6,6 % - Durée : 10 s	Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -4 s Dégâts subis face aux coups critiques : +20 % - Durée : 10 s [JcJ] Impulsion électromagnétique : 865 % de l'attaque magique Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -4 s Dégâts subis face aux coups critiques : +6 % - Durée : 10 s
Calamité	[Alternance] Accélérateur de particules : séisme violent	Tu t'allies à un sosie utilisant le même pouvoir pour projeter une sphère d'énergie concentrée. La sphère d'énergie vole droit devant et explose. Grâce à l'énergie puissante, l'utilisation de la compétence ne consomme pas de PCD pendant 10 s (JcJ : 5 s). Consommation de PDY : - En mode dynamo,	La défense est ignorée en cas de touche avec Explosion d'énergie. Tu t'allies à un sosie utilisant le même pouvoir pour projeter une sphère d'énergie concentrée. La sphère d'énergie vole droit devant et explose en ignorant en partie la défense adverse. Grâce à l'énergie puissante, l'utilisation de la compétence ne consomme pas de PCD pendant 10 s (JcJ : 5 s). Consommation de PDY : - En mode dynamo, cette compétence consomme seulement

		cette compétence consomme seulement 20 % de points de dynamo. Tu consommes des PCD : - Max. -4 PCD - En mode booster : +5 % de dégâts pour 1 PCD (Tu peux aussi l'utiliser sans PCD.) [Donjon] Explosion d'énergie : plusieurs fois 1.060 % de l'attaque magique [JcJ] Explosion d'énergie : plusieurs fois 161 % de l'attaque magique	20 % de points de dynamo. Cette compétence consomme des PCD : - Max. -4 PCD - En mode booster : +5 % de dégâts pour 1 PCD (Tu peux aussi l'utiliser sans PCD.) [Donjon] Explosion d'énergie : plusieurs fois 1.060 % de l'attaque magique Ignorer la défense : 40 % [JcJ] Explosion d'énergie : plusieurs fois 161 % de l'attaque magique Ignorer la défense : 10 %
Maitre de l'IA	Installation - Marquage	[Donjon] Missile : 2356% de l'attaque Défense/résistance à la magie : -21,5 % Durée du marquage : 9,7 sec. [JcJ] Missile : 501% de l'attaque Défense/résistance à la magie : -21,5 % Durée du marquage : 4,9 sec.	[Donjon] Missile : 2356% de l'attaque Défense/résistance à la magie : -10 % Durée du marquage : 9,7 sec. [JcJ] Missile : 501% de l'attaque Défense/résistance à la magie : -10 % Durée du marquage : 4,9 sec.

Machiavel	Installation : générateur zéro Kelvin	Tu passes en mode usine dynamo : [générateur zéro Kelvin]. Tu installes des drones qui libèrent une vague glaciale en cas d'activation. Tous les adversaires à proximité sont gelés. Tu peux te déplacer librement après l'installation des drones. Toutes les 1.5 secondes, des ondes de choc sont générées et infligent des dégâts. En fonction du nombre d'adversaires touchés, tes PDY se régénèrent et les adversaires touchés par l'onde de choc subissent des dégâts accrus face aux attaques physiques pendant une certaine durée. Consommation de PDY : - En mode dynamo, cette compétence consomme seulement 20 % de points de dynamo. Usine dynamo - Activer l'usine dynamo : 30 PDY - Le mode bascule en	En cas d'Onde de choc, les dégâts subis face aux attaques magiques augmentent. Tu passes en mode usine dynamo : [générateur zéro Kelvin]. Tu installes des drones qui libèrent une vague glaciale en cas d'activation. Tous les adversaires à proximité sont gelés. Tu peux te déplacer librement après l'installation des drones. Toutes les 1.5 secondes, des ondes de choc sont générées et infligent des dégâts. En fonction du nombre d'adversaires touchés, tes PDY se régénèrent et les adversaires touchés par l'onde de choc subissent des dégâts accrus face aux attaques/attaques magiques pendant une certaine durée. Consommation de PDY : - En mode dynamo, cette compétence consomme seulement 20 % de points de dynamo. Usine dynamo - Activer l'usine dynamo : 30 PDY
-----------	---	--	---

		[Générateur zéro Kelvin]. - En cas d'utilisation dans un mode, la compétence [Générateur zéro Kelvin] s'active. - Tu reçois 1 PCD en changeant de mode. - Le [Générateur zéro Kelvin] coûte 200 PM. - Durée : 30 s Tu consommes des PCD : -3 PCD - Dégâts subis face aux attaques physiques en utilisant des PCD : +50 %. (Tu peux aussi l'utiliser sans PCD.) [Donjon] Vague glaciale : plusieurs fois 392 % de l'attaque - Durée du gel : 5 s Onde de choc : 610 % de l'attaque - Régénération de PDY par touche : 5 (max. 30 par onde de choc) Durée : 10 s Dégâts subis face aux attaques physiques : +7 % - Durée : 15 s	- Le mode bascule en [Générateur zéro Kelvin]. - En cas d'utilisation dans un mode, la compétence [Générateur zéro Kelvin] s'active. - Si un autre mode est actif, tu changes de mode et récupères 1 PCD. - Le [Générateur zéro Kelvin] coûte 200 PM. - Durée : 30 s Cette compétence consomme des PCD : -3 PCD - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques en utilisant des PCD : +30 %. (Tu peux aussi l'utiliser sans PCD.) [Donjon] Vague glaciale : plusieurs fois 392 % de l'attaque - Durée du gel : 5 s Onde de choc : 610 % de l'attaque - Régénération de PDY par touche : 5 (max. 30 par onde de choc) Durée : 10 s Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +3 %
--	--	---	---

		[JcJ] Vague glaciale : plusieurs fois 119 % de l'attaque - Durée du gel : 3 s Onde de choc : 231 % de l'attaque - Régénération de PDY par touche : 3 (max. 18 par onde de choc) Durée : 10 s Dégâts subis face aux attaques physiques : +3,5 % - Durée : 15 s	- Durée : 15 s [JcJ] Vague glaciale : plusieurs fois 119 % de l'attaque - Durée du gel : 3 s Onde de choc : 231 % de l'attaque - Régénération de PDY par touche : 3 (max. 18 par onde de choc) Durée : 10 s Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +1,5 % - Durée : 15 s
--	--	---	---

Machiavel	Champ de force	Tu crées un champ en forme de prisme et installes des champs gravitationnels spéciaux autour de toi. L'attaque augmente et les dégâts subis diminuent. La consommation de PM et le temps de rechargement diminuent si tu utilises la configuration dynamo. Génère des points de dynamo : - En cas d'utilisation de la compétence, tu régénères 40 PDY. - Aucun PDY n'est régénéré en mode dynamo. Cette compétence consomme des PCD : - La consommation de 1 point de PCD augmente la durée de 100 %. (Tu peux aussi l'utiliser sans PCD.) [Donjon] Mannequin dynamo : 3 021 % de l'attaque	Le Champ de force augmente l'attaque magique. Tu crées un champ en forme de prisme et installes des champs gravitationnels spéciaux à proximité. L'attaque/attaque magique augmente et les dégâts subis diminuent pour toi et tes coéquipiers. Ta consommation de PM et le temps de rechargement diminuent quand tu utilises la [Configuration dynamo]. Génère des points de dynamo : - En cas d'utilisation de la compétence, tu régénères 40 PDY. - Aucun PDY n'est régénéré en mode dynamo. Cette compétence consomme des PCD : - La consommation de 1 point de PCD augmente la durée de 100 %. (Tu peux aussi l'utiliser sans PCD.) [Donjon] Mannequin dynamo : 3 021 % de l'attaque Champ de force
-----------	----------------	---	---

		Champ de force - Attaque : +12 % - Dégâts subis : -12 % - Compétences de configuration de dynamo : consommation de PM et temps de rechargement -50 % - Durée du champ de force : 10 s - Durée d'effet du champ de force : 20 s [JcJ] Mannequin dynamo : 718 % de l'attaque Champ de force - Attaque : +6 % - Dégâts subis : -6 % - Compétences de configuration de dynamo : consommation de PM et temps de rechargement -50 % - Durée du champ de force : 10 s - Durée d'effet du champ de force : 20 s	- Attaque/attaque magique : +10 % - Dégâts subis : -12 % - Compétences de configuration de dynamo : consommation de PM et temps de rechargement - 50 % - Durée du champ de force : 10 s - Durée d'effet du champ de force : 20 s [JcJ] Mannequin dynamo : 718 % de l'attaque Champ de force - Attaque/attaque magique : +5 % - Dégâts subis : -6 % - Compétences de configuration de dynamo : consommation de PM et temps de rechargement - 50 % - Durée du champ de force : 10 s - Durée d'effet du champ de force : 20 s
Machiavel	Mise à jour !	[Donjon] Probabilité de coup critique : +7 % Dégâts critiques : +6 % Durée : 20 s	[Donjon] Probabilité de coup critique : +7 % Dégâts critiques : +15 % Durée : 20 s

		[JcJ] Probabilité de coup critique : +3,5 % Dégâts critiques : +3 % Durée : 20 s	[JcJ] Probabilité de coup critique : +3,5 % Dégâts critiques : +7,5 % Durée : 20 s
Machiavel	Poursuivant extrême	[Donjon] Onde de choc : plusieurs fois 224 % de l'attaque Explosion d'énergie : plusieurs fois 356 % de l'attaque [JcJ] Onde de choc : plusieurs fois 99 % de l'attaque Explosion d'énergie : plusieurs fois 142 % de l'attaque	[Donjon] Onde de choc : plusieurs fois 258 % de l'attaque Explosion d'énergie : plusieurs fois 392 % de l'attaque [JcJ] Onde de choc : plusieurs fois 115 % de l'attaque Explosion d'énergie : plusieurs fois 156 % de l'attaque
Machiavel	Mode offensif	[Donjon] Dégâts : +20 % Rechargement de PDY : +20 % [JcJ] Dégâts : +10 % Rechargement de PDY : +20 %	[Donjon] Dégâts : +25 % Rechargement de PDY : +20 % [JcJ] Dégâts : +12,5 % Rechargement de PDY : +20 %
Dominateur	Champ de force d'alternance	Tu crées un champ en forme de prisme et installes des champs gravitationnels spéciaux autour de toi. Diverses statistiques sont renforcées à	Le Champ de force augmente l'attaque magique. Tu crées un champ en forme de prisme et installes des champs gravitationnels

		l'intérieur du champ magnétique pour le personnage et tous les alliés. 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. Génère des points de dynamo : - En cas d'utilisation de la compétence, tu régénères 40 PDY. - Aucun PDY n'est régénéré en mode dynamo. Cette compétence consomme des PCD : - La consommation de 1 point de PCD augmente la durée de 100 %. (Tu peux aussi l'utiliser sans PCD.) [Donjon] Mannequin dynamo : 3 021 % de l'attaque Champ de force - Attaque : +10 %	spéciaux à proximité. Diverses statistiques sont renforcées à l'intérieur du champ magnétique pour toi et tous les alliés. Ta consommation de PM et le temps de rechargement diminuent quand tu utilises la [Configuration dynamo]. Génère des points de dynamo : - En cas d'utilisation de la compétence, tu régénères 40 PDY. - Aucun PDY n'est régénéré en mode dynamo. Cette compétence consomme des PCD : - La consommation de 1 point de PCD augmente la durée de 100 %. (Tu peux aussi l'utiliser sans PCD.) [Donjon] Mannequin dynamo : 3 021 % de l'attaque Champ de force - Attaque/attaque magique : +8 % - Rechargement du booster (rechargement de PDY) : +30 % - Dégâts critiques : +10 % - Compétences de
--	--	---	--

		- Rechargement du booster (rechargement de PDY) : +30 % - Dégâts critiques : +10 % - Compétences de configuration de dynamo : consommation de PM et temps de rechargement -50 % - Consommation de PDY en cas d'activation du mode usine dynamo de la compétence d'installation : -50 % - Durée du champ de force : 10 s [JcJ] Mannequin dynamo : 718 % de l'attaque Champ de force - Attaque : +10 % - Rechargement du booster (rechargement de PDY) : +30 % - Dégâts critiques : +10 % - Compétences de configuration de dynamo : consommation de PM et temps de rechargement -50 % - Consommation de PDY en cas d'activation	configuration de dynamo : consommation de PM et temps de rechargement - 50 % - Consommation de PDY en cas d'activation du mode usine dynamo de la compétence d'installation : - 50 % - Durée du champ de force : 10 s [JcJ] Mannequin dynamo : 718 % de l'attaque Champ de force - Attaque/attaque magique : +8 % - Rechargement du booster (rechargement de PDY) : +30 % - Dégâts critiques : +10 % - Compétences de configuration de dynamo : consommation de PM et temps de rechargement - 50 % - Consommation de PDY en cas d'activation du mode usine dynamo de la compétence d'installation : - 50 % - Durée du champ de force : 10 s
--	--	---	---

		du mode usine dynamo de la compétence d'installation : -50 % - Durée du champ de force : 10 s	
Dominateur	[Alternance] Accélérateur de particules - > Accélérateur de particules (installation) : méfiance totale	Tu crées un espace virtuel parfait et attaques les adversaires qui s'y trouvent. Consommation de PDY : - En mode dynamo, cette compétence consomme seulement 20 % de points de dynamo. Usine dynamo - Activer l'usine dynamo : 30 PDY - Si un autre mode est activé, tu passes en mode [Méfiance totale]. - En cas d'utilisation dans le mode, la compétence [Méfiance totale] s'active. - Si un autre mode est actif, tu changes de mode et récupères 1 PCD. - [Méfiance totale] coûte 280 PM. - Durée : 30 s	La défense est ignorée en cas de touche avec Objet. Tu crées un espace virtuel parfait et attaques les adversaires qui s'y trouvent en ignorant en partie leur défense. Consommation de PDY : - En mode dynamo, cette compétence consomme seulement 20 % de points de dynamo. Usine dynamo - Activer l'usine dynamo : 30 PDY - Si un autre mode est activé, tu passes en mode [Méfiance totale]. - En cas d'utilisation dans le mode, la compétence [Méfiance totale] s'active. - Si un autre mode est actif, tu changes de mode et récupères 1 PCD. - [Méfiance totale] coûte 280 PM. - Durée : 30 s Cette compétence consomme des PCD :

		Cette compétence consomme des PCD : - Max. -1 PCD - En cas de consommation de PCD, le temps de rechargement d'amélioration d'usine dynamo (flottille) diminue de 1 seconde. (Tu peux aussi l'utiliser sans PCD.) [Donjon] Objet : plusieurs fois 454 % de l'attaque [JcJ] Objet : plusieurs fois 85 % de l'attaque	- Max. -1 PCD - En cas de consommation de PCD, le temps de rechargement d'amélioration d'usine dynamo (flottille) diminue de 1 seconde. (Tu peux aussi l'utiliser sans PCD.) [Donjon] Objet : plusieurs fois 454 % de l'attaque Ignorer la défense : 40 % [JcJ] Objet : plusieurs fois 85 % de l'attaque Ignorer la défense : 10 %
Voyageur temporel	Sceau temporel	En cas d'activation, le temps de rechargement de tes compétences et celui des membres de ton groupe diminuent. En plus, tes PV et PM et ceux des membres de ton groupe se régénèrent. Tant que le bonus est actif, tu bénéficies de la compétence [Défier le temps].	En cas d'activation, le temps de rechargement des compétences en rechargement diminue immédiatement. Par ailleurs, tu régénères des PV et PM. Tant que le bonus est actif, tes coéquipiers et toi bénéficiez de la compétence [Défier le temps]. Aptitude à défier le temps - Les PV, PM, PDY, voie de l'épée, EN, obus, énergie

		Défier le temps : - Les PV, PM, PDY, voie de l'épée, EN, obus, énergie spectrale, voie du chevalier, PCD, points de combinaison, EMC, points de puissance, PS, ténèbres et gemmes actuels sont comptabilisés. - Si tu rends l'âme alors que la compétence est active, tu ressuscites au moment où ces valeurs ont été sauvegardées. - Cette compétence s'active avant toutes les autres compétences de résurrection. - Dans les donjons, jusqu'à 50 % de tes PV max. sont enregistrés (jusqu'à 30 % en JcJ). - Si tu ressuscites grâce à [Défier le temps], tu subis le malus de [Retour dans le temps] pendant 45 s (120 s en JcJ). La réduction du temps de rechargement ne s'applique pas à l'hypercompétence, la compétence de partenaire ou le sceau temporel.	spectrale, voie du chevalier, PCD, points de combinaison, EMC, points de puissance, PS, ténèbres et gemmes actuels sont comptabilisés. - Si tu rends l'âme alors que la compétence est active, tu ressuscites au moment où ces valeurs ont été sauvegardées. - Cette compétence s'active avant toutes les autres compétences de résurrection. - Dans les donjons, jusqu'à 50 % de tes PV max. sont enregistrés (jusqu'à 30 % en JcJ). - Si tu ressuscites grâce à [Défier le temps], tu subis le malus de [Retour dans le temps] pendant 45 s (120 s en JcJ). La réduction du temps de rechargement ne s'applique pas à l'hypercompétence, la compétence de partenaire ou le sceau temporel. - Cette compétence ne peut pas être combinée avec [Chimère], [Demersio éternel] ou [Aaru]. Consommation de PDY : - En mode dynamo (booster), tu consommes des PDY au lieu des PM.
--	--	---	--

		- Cette compétence ne peut pas être combinée avec [Chimère], [Demersio éternel] ou [Aaru]. Consommation de PDY : - En mode dynamo (booster), tu consommes des PDY au lieu des PM.	
Seigneur du temps	Sérénade luna	Grâce au seigneur du temps, tu déploies une force qui détruit l'esprit de ton adversaire à portée. Sérénade : - Pendant l'effet, tu relances ce malus toutes les secondes. - Les dégâts infligés à l'adversaire dépendent du nombre de malus qu'il a subis. Synergie : - En mode dynamo, 200 PDY sont utilisés et 40 PM régénérés. Les adversaires touchés par le seigneur du temps subissent des dégâts magiques accrus. Sérénade : - Pendant l'effet, tu relances ce malus toutes les secondes. - L'adversaire subit des dégâts de touche en fonction des cumuls de son malus.	Au Déclenchement du seigneur du temps, les dégâts subis face aux attaques augmentent. Grâce au seigneur du temps, tu déploies une force telle que tes adversaires en perdent la raison. Les adversaires touchés par le Seigneur du temps subissent des dégâts accrus face aux attaques/attaques magiques. Sérénade : - Pendant l'effet, tu relances ce malus toutes les secondes. - L'adversaire subit des dégâts de touche en fonction des cumuls de son malus. Synergie

		Synergie - En mode dynamo, une partie des PDY consommés est régénérée sous forme de PM. - En cas d'activation sans mode dynamo, une partie des PM consommés est régénérée sous forme de PDY. Cette compétence consomme des PCD : - 1 PCD est consommé. - Si tu investis 1 PCD, l'intervalle entre chaque sérénade est réduit de 33 %. (Tu peux aussi l'utiliser sans PCD.) [Donjon] Déclenchement : 1 373 % de l'attaque magique - Dégâts magiques infligés aux adversaires : +12 % - Durée : 24 s Sérénade : - 1re répétition : 675 % de l'attaque magique - 2e répétition : 1 002 % de l'attaque magique	- En mode dynamo, une partie des PDY consommés est régénérée sous forme de PM. - En cas d'activation sans mode dynamo, une partie des PM consommés est régénérée sous forme de PDY. Cette compétence consomme des PCD : - 1 PCD est consommé. - Si tu investis 1 PCD, l'intervalle entre chaque sérénade est réduit de 33 %. (Tu peux aussi l'utiliser sans PCD.) [Donjon] Déclenchement : 1 373 % de l'attaque magique - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +12 % - Durée : 24 s Sérénade : - 1re répétition : 675 % de l'attaque magique - 2e répétition : 1 002 % de l'attaque magique - 3e répétition : 1 406 % de l'attaque magique Durée : 24 s [Jc] Déclenchement : 310 % de
--	--	---	--

		- 3e répétition : 1 406 % de l'attaque magique Durée : 24 s [Jc] Déclenchement : 310 % de l'attaque magique - Dégâts magiques infligés aux adversaires : +6 % - Durée : 24 s Sérénade : - 1re répétition : 161 % de l'attaque magique - 2e répétition : 214 % de l'attaque magique - 3e répétition : 268 % de l'attaque magique Durée : 24 s	l'attaque magique - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +6 % - Durée : 24 s Sérénade : - 1re répétition : 161 % de l'attaque magique - 2e répétition : 214 % de l'attaque magique - 3e répétition : 268 % de l'attaque magique Durée : 24 s
Seigneur du temps	Volonté déchainée : Seigneur du temps	[Donjon] Renforcement des capacités physiques - Probabilité de coup critique : +15 % - Dégâts critiques : +6 % - Ravage : +15 % Amélioration de la synergie - Probabilité de recevoir des points de conversion de dynamo en cas d'utilisation de compétences de synergie en mode	[Donjon] Renforcement des capacités physiques - Probabilité de coup critique : +15 % - Dégâts critiques : +15 % - Ravage : +15 % Amélioration de la synergie - Probabilité de recevoir des points de conversion de dynamo en cas d'utilisation de compétences de synergie en mode dynamo (booster) : 100 % - Probabilité que la [compétence de téléportation]

		dynamo (booster) : 100 % - Probabilité que la [compétence de téléportation] ne consomme aucun point de conversion de dynamo hors du mode dynamo : 100 % [JcJ] Renforcement des capacités physiques - Probabilité de coup critique : +15 % - Dégâts critiques : +6 % - Ravage : +15 % Amélioration de la synergie - Probabilité de recevoir des points de conversion de dynamo en cas d'utilisation de compétences de synergie en mode dynamo (booster) : 15 % - Probabilité que la [compétence de téléportation] ne consomme aucun point de conversion de dynamo hors du mode dynamo : 15 %	ne consomme aucun point de conversion de dynamo hors du mode dynamo : 100 % [JcJ] Renforcement des capacités physiques - Probabilité de coup critique : +15 % - Dégâts critiques : +15 % - Ravage : +15 % Amélioration de la synergie - Probabilité de recevoir des points de conversion de dynamo en cas d'utilisation de compétences de synergie en mode dynamo (booster) : 15 % - Probabilité que la [compétence de téléportation] ne consomme aucun point de conversion de dynamo hors du mode dynamo : 15 %
--	--	--	---

Paradoxe	[Alternance] Psycho-annihilateur	Tu génères un champ d'énergie autour de la tête de tous les adversaires présents dans ton rayon d'action. La résistance à la magie des adversaires touchés diminue et les adversaires proches d'eux subissent également des dégâts. (La portée est réduite en JcJ.) Synergie - En mode dynamo (booster), tu consommes des PDY au lieu des PM. [Donjon] Champ d'énergie : 567 % de l'attaque magique Psychoannihilateur - Résistance à la magie : -20 % - Durée : 12 s [JcJ] Champ d'énergie : 141 % de l'attaque magique Psychoannihilateur - Résistance à la magie : -6 % - Durée : 6 s	La défense diminue en cas de Psycho-annihilateur. Tu génères un champ d'énergie autour de la tête de tous les adversaires présents dans ton rayon d'action. La défense/résistance à la magie des adversaires touchés diminue et les adversaires proches d'eux subissent également des dégâts. (La portée est réduite en JcJ.) Synergie - En mode dynamo (booster), tu consommes des PDY au lieu des PM. [Donjon] Champ d'énergie : 567 % de l'attaque magique Psychoannihilateur - Résistance/résistance à la magie : -14 % - Durée : 12 s [JcJ] Champ d'énergie : 141 % de l'attaque magique Psychoannihilateur - Défense/résistance à la magie : -4,2 % - Durée : 6 s
----------	-------------------------------------	--	--

Paradoxe	[Alternance] Sérénade luna	Grâce au seigneur du temps, tu déploies une force qui détruit l'esprit de ton adversaire à portée. Cette force vous soutient, toi et tes alliés proches. Les adversaires touchés par le seigneur du temps subissent des dégâts magiques accrus. (L'effet de Perturbation temporelle ne s'active pas.) Sérénade : - Pendant l'effet, tu relances ce malus toutes les secondes. - L'adversaire subit des dégâts de touche en fonction des cumuls de son malus. Synergie - En mode dynamo, une partie des PDY consommés est régénérée en PM. - En cas d'activation sans mode dynamo, une partie des PM consommés est régénérée sous forme de PDY.	Au Déclenchement du seigneur du temps, les dégâts subis face aux attaques augmentent. Grâce au seigneur du temps, tu déploies une force qui détruit l'esprit de ton adversaire à portée. Cette force vous soutient, toi et tes alliés proches. Les adversaires touchés par le Seigneur du temps subissent des dégâts accrus face aux attaques/attaques magiques. (L'effet de Perturbation temporelle ne s'active pas.) Sérénade : - Pendant l'effet, tu relances ce malus toutes les secondes. - L'adversaire subit des dégâts de touche en fonction des cumuls de son malus. Synergie - En mode dynamo, une partie des PDY consommés est régénérée en PM. - En cas d'activation sans mode dynamo, une partie des PM consommés est régénérée sous forme de PDY. [Donjon]
----------	-------------------------------	---	---

		[Donjon] Déclenchement : 1 121 % de l'attaque magique - Dégâts magiques infligés aux adversaires : +12 % - Durée : 24 s Sérénade : - 1re répétition : 675 % de l'attaque magique - 2e répétition : 1 002 % de l'attaque magique - 3e répétition : 1 406 % de l'attaque magique - Durée : 24 s	Déclenchement : 1 121 % de l'attaque magique - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +12 % - Durée : 24 s Sérénade : - 1re répétition : 675 % de l'attaque magique - 2e répétition : 1 002 % de l'attaque magique - 3e répétition : 1 406 % de l'attaque magique - Durée : 24 s
		[JcJ] Déclenchement : 253 % de l'attaque magique - Dégâts magiques infligés aux adversaires : +6 % - Durée : 24 s Sérénade : - 1re répétition : 161 % de l'attaque magique - 2e répétition : 214 % de l'attaque magique - 3e répétition : 268 % de l'attaque magique - Durée : 24 s	[JcJ] Déclenchement : 253 % de l'attaque magique - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +6 % - Durée : 24 s Sérénade : - 1re répétition : 161 % de l'attaque magique - 2e répétition : 214 % de l'attaque magique - 3e répétition : 268 % de l'attaque magique - Durée : 24 s

Paradoxe	[Alternance] Accélérateur de particules : entropie	Tu génères un champ d'entropie autour de l'adversaire le plus proche situé devant toi. S'il n'y a pas d'adversaires à proximité, le champ est généré autour de toi. Le champ d'entropie attire fortement les adversaires proches. En cas d'utilisation de la compétence, tu régénères 3 PCD par seconde pendant 10 s (JcJ : 5 s). Synergie - En mode dynamo, une partie des PDY consommés est régénérée sous forme de PM. - En cas d'activation sans mode dynamo, une partie des PM consommés est régénérée sous forme de PDY. Cette compétence consomme des PCD : - Max. -4 PCD - En mode booster : +5 % de dégâts pour 1 PCD (Tu peux aussi l'utiliser sans PCD.)	La défense est ignorée en cas de touche avec Entropie. Tu génères un champ d'entropie autour de l'adversaire le plus proche situé devant toi. S'il n'y a pas d'adversaires à proximité, le champ est généré autour de toi. Le champ d'inversion attire fortement les adversaires proches et leur inflige des dégâts qui ignorent en partie leur défense. En cas d'utilisation de la compétence, tu régénères 3 PCD par seconde pendant 10 s (JcJ : 5 s). Synergie - En mode dynamo, une partie des PDY consommés est régénérée sous forme de PM. - En cas d'activation sans mode dynamo, une partie des PM consommés est régénérée sous forme de PDY. Cette compétence consomme des PCD : - Max. -4 PCD - En mode booster : +5 % de dégâts pour 1 PCD (Tu peux aussi l'utiliser sans PCD.) [Donjon] Entropie : plusieurs fois 601 % de l'attaque magique Ignorer la défense : 40 % [JcJ]
----------	---	--	--

		[Donjon] Entropie : plusieurs fois 601 % de l'attaque magique [JcJ] Entropie : plusieurs fois 96 % de l'attaque magique	Entropie : plusieurs fois 96 % de l'attaque magique Ignorer la défense : 10 %
Traceur d'impulsions	Stimulant	Mélangeons un peu de cette substance avec celle-là... Excellent. Un champ d'énergie que les alliés et les adversaires peuvent utiliser. Ce mélange procure aux cibles touchées plus d'attaque/attaque magique, mais diminue leur défense.	L'attaque/attaque magique n'augmente plus et la défense/résistance à la magie n'est plus réduite. L'effet de Dose toxique est supprimé. Mélangeons un peu de cette substance avec celle-là... Excellent. [Donjon] Stimulant : 1 254 % de

		Dose toxique - Le malus Dose toxique est cumulé 1x chez les alliés qui subissent les effets d'un malus. - Le cumul peut uniquement être levé avec la compétence Immunité. [Donjon] Stimulant : 1 254 % de l'attaque [Stimulant] - Attaque/attaque magique : +10 % - Défense : -20 % - Durée : 15 s [JcJ] Stimulant : 446 % de l'attaque [Stimulant] - Attaque/attaque magique : +5 % - Défense : -10 % - Durée : 10 s	l'attaque [JcJ] Stimulant : 446 % de l'attaque
--	--	--	---

Traceur d'impulsions	Examen	[Donjon] Biopsie : plusieurs fois 436 % de l'attaque [Examen] - Toutes les résistances adverses : -150 - Durée : 10 s [JcJ] Biopsie : plusieurs fois 91 % de l'attaque [Examen] - Toutes les résistances adverses : -75 - Durée : 10 s	L'attaque/attaque magique diminuée. [Donjon] Biopsie : plusieurs fois 436 % de l'attaque [Examen] - Attaque/attaque magique : -20 % - Toutes les résistances adverses : - 150 - Durée : 60 s [JcJ] Biopsie : plusieurs fois 91 % de l'attaque [Examen] - Attaque/attaque magique : -10 % - Toutes les résistances adverses : - 75 - Durée : 12 s
Décomposeur	Volonté déchainée : Décomposeur	[Donjon] S'active en cas d'utilisation de compétences - Stimulant : +10 % d'attaque/attaque magique pendant 10 secondes - Immunité : +100 à toutes les résistances pendant 10 secondes Cette compétence est active pendant la durée du bonus. - Cicatrisation : +10 % de régénération de PV/PM par potion de récupération - Traitement de la douleur : - 5 % de dégâts subis - Détoxification : +5 % de dégâts des compétences actives/spéciales actives	[Donjon] S'active en cas d'utilisation de compétences - Immunité : pendant 30 secondes, attaque/attaque magique +10 %, toutes les résistances +100 Cette compétence est active pendant la durée du bonus. - Cicatrisation : +10 % de régénération de PV/PM par potion de récupération - Traitement de la douleur : -5 % de dégâts subis - Détoxification : +5 % de dégâts des compétences actives/spéciales actives [JcJ] S'active en cas d'utilisation de compétences

		[JCJ] S'active en cas d'utilisation de compétences - Stimulant : +5 % d'attaque/attaque magique pendant 10 secondes - Immunité : +50 à toutes les résistances pendant 10 secondes Cette compétence est active pendant la durée du bonus. - Cicatrisation : +10 % de régénération de PV/PM par potion de récupération - Traitement de la douleur : - 5 % de dégâts subis - Détoxification : +5 % de dégâts des compétences actives/spéciales actives	- Immunité : pendant 30 secondes, attaque/attaque magique +5 %, toutes les résistances +50 Cette compétence est active pendant la durée du bonus. - Cicatrisation : +10 % de régénération de PV/PM par potion de récupération - Traitement de la douleur : -5 % de dégâts subis - Détoxification : +5 % de dégâts des compétences actives/spéciales actives
Décomposeur	Somatologie	Il faut comprendre et conserver l'organisme humain dans sa substance. Ton attaque, ta vitesse de déplacement, ta capacité de saut et ta rapidité augmentent.	La description de compétence est optimisée. Il faut comprendre et conserver l'organisme humain dans sa substance. Ton attaque, ta vitesse de déplacement, ta capacité de saut et ta rapidité augmentent. En utilisant des compétences dotées d'effets de Dose toxique, les alliés subissent des malus. À chaque cumul, l'effet du malus est renforcé

			et un nouveau malus est ajouté. Dose toxique niveau 1 (1 à 20) : Gain de PM en cas de touche -0,25 % (-5 % max.) Dose toxique niveau 2 (21 à 40) : vitesse de rechargement du booster - 0,25 % (-5 % max.) Dose toxique niveau 3 (41 à 60) : coups critiques - 0,25 % (-5 % max.) Dose toxique niveau 4 (41 à 60) : coups critiques - 0,25 % (-5 % max.) Dose toxique niveau 5 (81 à 100) : rapidité -0,25 % (-5 % max.) *Seules les compétences d'immunité peuvent lever les effets de Dose toxique.
--	--	--	--

Décomposeur	Cicatrisation	Des drones nasods avec des potions de PM et PV sont envoyés aux alliés. Une partie des PV/PM des alliés traités est régénérée de suite puis en continu pendant une courte durée. Cette compétence consomme des PCD : - Max. -3 PCD - En cas de booster, régénération immédiate par PCD investi : +5 % (JcJ : +0,25 %) (Tu peux aussi l'utiliser sans PCD.) [Donjon] Cicatrisation (cicatrisation : % de l'attaque cicatrisation : % de l'attaque) : 10 052 % [Cicatrisation] - Régénération de PV/PM immédiate : 40 % - Régénération de PV/PM par seconde : +12 % - Durée : 7 s	Les points de conversion de dynamo ne sont plus consommés en mode booster. La régénération de PV/PM immédiate est supprimée. Des PV sont régénérés chaque seconde en fonction de la capacité de combat. Des drones nasods avec des potions de PM et PV sont envoyés aux alliés. Les PV/PM des alliés traités se régénèrent en continu pendant une courte durée. [Donjon] Cicatrisation (cicatrisation : % de l'attaque cicatrisation : % de l'attaque) : 10 052 % [Cicatrisation] - Régénération de PV/PM par seconde : +20 % - Régénération de PV toutes les 0,5 secondes par tranche de 100 000 points en capacité de combat : 0,075 % - Durée : 5 s [JcJ] Cicatrisation : 2 151 % de l'attaque [Cicatrisation] - Régénération de PV/PM par seconde : +1 % - Régénération de PV toutes les 0,5 secondes par tranche de 100 000 points en capacité de combat : 0,00375 % - Durée : 5 s
-------------	---------------	---	--

		[JcJ] Cicatrisation (cicatrisation : % de l'attaque cicatrisation : % de l'attaque) : 2 151 % [Cicatrisation] - Régénération de PV/PM immédiate : 2 % - Régénération de PV/PM par seconde : +0.6 % - Durée : 7 s	
Décomposeur	[Fort] Cicatrisation	Renforcée - En cas de régénération immédiate, toutes les ressources spéciales sont régénérées (EN, obus, énergie spectrale, PCD, points de combinaison, points de puissance, points de sensibilité et gemmes).	Renforcée - Les ressources spéciales suivantes se régénèrent : EN, obus, énergie spectrale, points de conversion de dynamo, points de combinaison, points de puissance, points de sensibilité, gemmes.)

Décomposeur	Immunité	Une fois le périmètre scanné, des drones sont lancés. Ils maintiennent l'immunité pendant la durée du vol. Dose toxique et les autres malus de ceux qui subissent l'effet de la stabilisation sont levés et ils restent immunisés. Cette compétence consomme des PCD : - Max. -3 PCD - En cas de booster, durée du drone par PCD investi : +1 seconde (Tu peux aussi l'utiliser sans PCD.) [Donjon] Immunité : plusieurs fois 693 % de l'attaque [Immunité] - Les malus sont levés ou ignorés - Durée : 3 s [JcJ] Immunité : plusieurs fois 156 % de l'attaque [Immunité]	Les points de conversion de dynamo ne sont plus consommés en mode booster. La rapidité bénéficie d'une augmentation supplémentaire. Une fois le périmètre scanné, la rapidité des alliés augmente et l'immunité des alliés scannés est maintenue. Dose toxique et les autres malus de ceux qui subissent l'effet de la stabilisation sont levés et ils restent immunisés. Génère des points de dynamo : - En cas d'utilisation de la compétence, tu régénères 40 PDY. - Aucun PDY n'est régénéré en mode dynamo. [Donjon] Immunité : plusieurs fois 693 % de l'attaque Rapidité : +15 % - Durée : 60 s [Immunité] - Confère l'immunité aux malus et suppression de malus Durée : 8 s
-------------	----------	---	--

		- Les malus sont levés ou ignorés - Durée : 3 s	[Jc] Immunité : plusieurs fois 156 % de l'attaque Rapidité : +15 % - Durée : 12 s [Immunité] - Confère l'immunité aux malus et suppression de malus - Durée : 8 s
Décomposeur	Erreur de diagnostic	Je suis au regret de vous annoncer qu'il est trop tard pour envisager un traitement... Un faux diagnostic trompe l'adversaire pendant un certain temps et réduit son attaque/attaque magique. Cette compétence consomme des PCD : - Max. -1 PCD - En mode booster, la durée du malus augmente de +1 seconde par PCD investi (Tu peux aussi l'utiliser sans PCD.) [Donjon]	L'attaque/attaque magique n'est plus réduite. Les points de conversion de dynamo ne sont plus consommés en mode booster. Modifiée en compétence de régénération de PDY. Je suis au regret de vous annoncer qu'il est trop tard pour envisager un traitement... Génère des points de dynamo : - En cas d'utilisation de la compétence, tu régénères 20 PDY. - Aucun PDY n'est régénéré en mode dynamo.

		Syndrome : plusieurs fois 651 % de l'attaque [Erreur de diagnostic] - Attaque/attaque magique : -10 % - Durée : 10 s [JcJ] Syndrome : plusieurs fois 162 % de l'attaque [Erreur de diagnostic] - Attaque/attaque magique : -10 % - Durée : 5 s	[Donjon] Syndrome : plusieurs fois 651 % de l'attaque [JcJ] Syndrome : plusieurs fois 162 % de l'attaque
Décomposeur	[Fort] Erreur de diagnostic	Renforcé : - Attaque/attaque magique : -10 %	Renforcé : - Temps de rechargement : - 2 s

Décomposeur	Détoxification	Les données sont corrompues. Pourquoi les cobayes sont-ils aussi sensibles ? Quelle plaie ! Un champ d'énergie généré optimise l'état du corps des alliés qui se trouvent en son sein. Les dégâts infligés par leurs compétences actives et spéciales augmentent. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Donjon] Détoxification : plusieurs fois 168 % de l'attaque [Détoxification] - Dégâts des compétences actives/spéciales actives : +10 % - Durée : 15 s [JcJ] Détoxification : plusieurs fois 39 % de l'attaque [Détoxification] - Dégâts des compétences	Les dégâts accrus pour toutes les compétences sont supprimés. L'attaque et l'attaque magique augmentent. Réduit la défense et la résistance à la magie Les effets de malus ne s'appliquent plus dans un champ d'action déterminé, au lieu de quoi ils sont maintenus pendant une durée de bonus définie. Les données sont corrompues. Pourquoi les cobayes sont-ils aussi sensibles ? Quelle plaie ! Un champ d'énergie que les alliés et les adversaires peuvent utiliser. Le champ croissant augmente temporairement l'attaque/attaque magique des alliés et réduit la défense des adversaires. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Donjon] Détoxification : plusieurs fois 168 % de l'attaque [Détoxification] - Attaque/attaque magique : +12 % - Défense/résistance à la magie : -15 % - Durée : 60 s [JcJ] Détoxification : plusieurs fois 39 % de l'attaque
-------------	----------------	--	--

		actives/spéciales actives : +5 % - Durée : 15 s	[Détoxification] - Attaque/attaque magique : +6 % - Défense/résistance à la magie : -7,5 % - Durée : 12 s
Décomposeur	Traitement de la douleur	Un champ d'énergie généré soulage les blessures des alliés touchés qui se trouvent en son sein. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) Cette compétence consomme des PCD : - Max. -3 PCD - En cas de booster, dégâts subis par PCD investi : -2 % (-1 % en JcJ) (Tu peux aussi l'utiliser sans PCD.) [Donjon] Traitement de la	Le temps de rechargement de toutes les compétences accélère et les dégâts de toutes les compétences augmentent. La description de compétence est optimisée. En mode booster, la compétence ne consomme pas de PCD. Modifiée en compétence de régénération de PDY. Un champ d'énergie généré soulage les blessures des

		douleur : plusieurs fois 436 % de l'attaque [Traitement de la douleur] - Dégâts subis : -14 % - Durée : 15 s [JcJ] Traitement de la douleur : plusieurs fois 104 % de l'attaque [Traitement de la douleur] - Dégâts subis : -7 % - Durée : 15 s	alliés touchés qui se trouvent en son sein, augmente les dégâts de toutes leurs compétences et réduit leur temps de rechargement. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) Tu génères des points de dynamo : +20 PDY - Aucun PDY n'est régénéré en mode dynamo. [Donjon] Traitement de la douleur : plusieurs fois 436 % de l'attaque [Traitement de la douleur] - Dégâts subis : -20 % - Vitesse de rechargement de toutes les compétences : +20 % - Dégâts de toutes les compétences : +12 % - Durée : 60 s [JcJ] Traitement de la douleur : plusieurs fois 104 % de l'attaque [Traitement de la douleur] Dégâts subis : -10 % - Vitesse de rechargement de toutes les compétences : +20 % - Dégâts de toutes les
--	--	--	---

			compétences : +6 % - Durée : 12 s
Décomposeur	Diagnostic de groupe	Les alliés proches sont soignés et pendant la durée du bonus, leur attaque/attaque magique augmente. [Donjon] Résultats : plusieurs fois 2 050 % de l'attaque [Diagnostic de groupe] - Attaque/attaque magique : +8 % - Durée : 120 s [JcJ] Résultats : plusieurs fois 246 % de l'attaque [Diagnostic de groupe] - Attaque/attaque magique : +8 % - Durée : 60 s	Suppression de l'augmentation de l'attaque/attaque magique La vitesse de rechargement des hypercompétences et compétences de maître des coéquipiers (sauf toi) augmente. Les alliés proches (sauf toi) sont soignés et pendant la durée du bonus, le temps de rechargement de leurs hypercompétences/compétences de maître accélère. [Donjon] Résultats : plusieurs fois 2 050 % de l'attaque [Diagnostic de groupe] - Vitesse de rechargement des hypercompétences et des compétences de maître : +20 % - Durée : 120 s [JcJ]

			Résultats : plusieurs fois 246 % de l'attaque [Diagnostic de groupe] - Vitesse de rechargement des hypercompétences et des compétences de maître : +20 % - Durée : 60 s
Décomposeur	Dose toxique	Dose toxique niveau 5 Attaque/attaque magique : -2,5 % par cumul	L'effet de Dose toxique niveau 5 est modifié. Dose toxique niveau 5 Attaque/attaque magique : - 0,25 % par cumul
Subjugeur	[Alternance] Détoxification	Les données sont corrompues. Pourquoi les cobayes sont-ils aussi sensibles ? Quelle plaie ! Un champ d'énergie général optimise l'état du corps des alliés qui se trouvent en son sein. Les dégâts infligés par les alliés grâce à des compétences actives et spéciales actives augmentent. [Donjon] Détoxification : 3 118 % de l'attaque [Détoxification]	Les dégâts accrus pour toutes les compétences sont supprimés. L'attaque et l'attaque magique augmentent. Réduit la défense et la résistance à la magie Les données sont corrompues. Pourquoi les cobayes sont-ils aussi sensibles ? Quelle plaie ! Un champ d'énergie que les alliés et les adversaires peuvent utiliser. Le champ croissant augmente temporairement l'attaque/attaque magique des alliés et réduit la défense des adversaires. [Donjon] Détoxification : 3 118 % de l'attaque [Détoxification]

		- Dégâts des compétences actives/spéciales actives : +10 % - Durée : 15 s [JcJ] Détoxification : 742 % de l'attaque [Détoxification] - Dégâts des compétences actives/spéciales actives : +5 % - Durée : 15 s	- Attaque/attaque magique : +12 % - Défense/résistance à la magie : -15 % - Durée : 60 s [JcJ] Détoxification : 742 % de l'attaque [Détoxification] - Attaque/attaque magique : +6 % - Défense/résistance à la magie : -7,5 % - Durée : 12 s
Subjugeur	[Alternance] Accélérateur de particules : effet nocebo	Tu fouilles les environs à la recherche d'adversaires et prescris des ordonnances insensées. Après avoir utilisé cette compétence, les compétences suivantes sont activées de manière renforcée pendant 10 s : - Anesthésie/Immunité/Traitement de la douleur : en mode booster, aucun PCD n'est consommé et l'effet maximal est activé. - Stimulant/détoxification : effet bonus +25 % [Donjon] Ordonnance : plusieurs fois 1 438 % de l'attaque [JcJ]	Stimulant/détoxification : l'effet bonus +25 % est supprimé. Tu fouilles les environs à la recherche d'adversaires et prescris des ordonnances insensées. Après avoir utilisé cette compétence, les compétences suivantes sont activées de manière renforcée pendant 10 s : - Anesthésie : en mode booster, aucun PCD n'est consommé et l'effet maximal est activé.

		Ordonnance : plusieurs fois 289 % de l'attaque	[Donjon] Ordonnance : plusieurs fois 1 438 % de l'attaque [JcJ] Ordonnance : plusieurs fois 289 % de l'attaque
Subjugeur	Dilemme du tramway	[Donjon] Sélection : plusieurs fois 891 % de l'attaque Résultat : plusieurs fois 1 576 % de l'attaque [Dilemme du tramway] - Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -50 % - Consommation de PM des compétences spéciales actives : -20 % - Durée : 120 s [JcJ] Sélection : plusieurs fois 106 % de l'attaque Résultat : plusieurs fois 189 % de l'attaque [Dilemme du tramway] - Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -10 % - Consommation de PM des compétences spéciales actives : -5 % - Durée : 60 s	L'accélération du temps de rechargement des compétences spéciales actives est supprimée. Les PV max. et PM max. augmentent. [Donjon] Sélection : plusieurs fois 891 % de l'attaque Résultat : plusieurs fois 1 576 % de l'attaque [Dilemme du tramway] - PV max. : +20 % - PM max. : +60 - Consommation de PM des compétences spéciales actives : -20 % - Durée : 120 s [JcJ] Sélection : plusieurs fois

			106 % de l'attaque Résultat : plusieurs fois 189 % de l'attaque [Dilemme du tramway] - PV max. : +10 % - PM max. : +30 - Consommation de PM des compétences spéciales actives : -5 % - Durée : 60 s
Subjugeur	Neuroanatomie	Combinons les résultats des recherches de différentes branches pour obtenir des résultats optimaux. Des PDY sont générés à l'utilisation des compétences qui en génèrent même en mode configuration (booster). Les coups critiques et les ravages de certaines compétences augmentent. Compétences concernées : Appel de détresse, Radio sectio, Code jaune, Physiothérapie, Défibrillateur, [Alternance] Déchirure	Tous les dégâts bénéficient d'une augmentation supplémentaire. La durée du bonus de Neuroanatomie est ajustée. Combinons les résultats des recherches de différentes branches pour obtenir des résultats optimaux. Des PDY sont générés à l'utilisation des compétences qui en génèrent même en mode configuration (booster). Les coups critiques, le ravage et l'ensemble des dégâts de certaines compétences augmentent. Compétences concernées : Appel de détresse, Radio sectio, Code jaune, Physiothérapie, Défibrillateur, [Alternance] Déchirure spatiale : capture [Donjon] Coup critique : +20 % Ravage : +20 % Tous les dégâts : +15 % Durée : 30 s

		spatiale : capture [Donjon] Coup critique : +20 % Ravage : +20 % Durée : 20 s [JcJ] Coup critique : +20 % Ravage : +20 % Durée : 10 s	[JcJ] Coup critique : +20 % Ravage : +20 % Tous les dégâts : +7,5 % Durée : 15 s
--	--	---	--

[Lu/Ciel]

Personnage/classe	Nom de compétence	Avant la correction	Après la correction
Lu/Ciel	Emblème punitif	[Donjon] Probabilité de coup critique : +20 % Dégâts critiques : +20 % Durée : 30 s [JcJ] Probabilité de coup critique : +10 % Dégâts critiques : +10 % Durée : 15 s	Le calcul des dégâts critiques est ajusté. [Donjon] Probabilité de coup critique : +20 % Dégâts critiques : +20 % Durée : 60 s [JcJ] Probabilité de coup critique : +10 % Dégâts critiques : +10 % Durée : 15 s
Chiliarque	Puissance d'Oriax	Tu actives la puissance de ton corps démoniaque.	L'effet de Corps puissant s'applique uniquement au joueur. Tu actives la puissance de ton corps démoniaque.

Ange de la mort	Punition suprême	[Donjon] [Horde de démons] - Collision : plusieurs fois 374 % attaque Explosion : 256 % de l'attaque [Zone de mort] - Énergie de mort : plusieurs fois 493 % de l'attaque - Durée : 5 s - Dégâts subis face aux attaques physiques : +15 % - Durée : 3 s [JcJ] [Horde de démons] - Collision : plusieurs fois 120 % attaque Explosion : 81 % de l'attaque [Zone de mort] - Énergie de mort : plusieurs fois 157 % de l'attaque - Durée : 5 s - Dégâts subis face aux attaques physiques : +7,5 % - Durée : 3 s	En cas de Zone de mort, les dégâts subis face aux attaques magiques augmentent. [Donjon] [Horde de démons] - Collision : plusieurs fois 374 % attaque Explosion : 256 % de l'attaque [Zone de mort] - Énergie de mort : plusieurs fois 493 % de l'attaque - Durée : 5 s - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +12 % - Durée : 3 s [JcJ] [Horde de démons] - Collision : plusieurs fois 120 % attaque Explosion : 81 % de l'attaque [Zone de mort] - Énergie de mort : plusieurs fois 157 % de l'attaque - Durée : 5 s
-----------------	------------------	--	---

			- Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +6 % - Durée du malus : 3 s
Ange de la mort	Rédemption	[Donjon] Touche : 8 318 % de l'attaque - Si 2 adversaires sont touchés, la [Vague de mort] inflige des dégâts accrus. - Dégâts de la touche supplémentaire : 50 % de l'invocation Dégâts du coup supplémentaire par point de combinaison consommé : +5 % (+50 % au maximum) [Vague de mort] - Dégâts subis face aux coups critiques : 12 % - Durée : 15 s [JcJ] Touche : 2 137 % de l'attaque - Si 2 adversaires sont touchés, la [Vague de mort] inflige des dégâts accrus. - Dégâts de la touche supplémentaire : 20 % de	[Donjon] Touche : 8 318 % de l'attaque - Si 2 adversaires sont touchés, la [Vague de mort] inflige des dégâts accrus. - Dégâts de la touche supplémentaire : 50 % de l'invocation Dégâts du coup supplémentaire par point de combinaison consommé : +5 % (+50 % au maximum) [Vague de mort] - Dégâts subis face aux coups critiques : +8 % - Durée : 15 s [JcJ] Touche : 2 137 % de l'attaque - Si 2 adversaires sont touchés, la [Vague de mort] inflige des dégâts accrus. - Dégâts de la touche supplémentaire : 20 % de

		l'invocation Dégâts du coup supplémentaire par point de combinaison consommé : +2,5 % (+25 % au maximum) [Vague de mort] - Dégâts subis face aux coups critiques : 6 % - Durée : 7,5 s	l'invocation Dégâts du coup supplémentaire par point de combinaison consommé : +2,5 % (+25 % au maximum) [Vague de mort] - Dégâts subis face aux coups critiques : +4 % - Durée : 7,5 s
Ange de la mort	Aura de peur	Niv. 4 [Donjon] Probabilité : 30 % Dégâts critiques physiques : +15 % de l'attaque [JcJ] Probabilité d'activation : 10,5 % Dégâts critiques physiques : +7,5 %	Niv. 4 [Donjon] Probabilité : 30 % Dégâts critiques physiques : +23 % de l'attaque [JcJ] Probabilité d'activation : 10,5 % Dégâts critiques physiques : +9,2 %
Ange de la mort	Menace de terreur	Niv. 4 [Donjon] Probabilité de conserver le cumul de peur rampante : 20 % Temps de rechargement : -7 s Temps d'attente avant réactivation : 7 s [JcJ] Probabilité de conserver le cumul de peur rampante : 20 % Temps de rechargement : -3 s Temps d'attente avant réactivation : 7 s	Niv. 4 [Donjon] Probabilité de conserver le cumul de peur rampante : 20 % Temps de rechargement : -10 s Temps d'attente avant réactivation : 3 s [JcJ] Probabilité de conserver le cumul de peur rampante : 20 % Temps de rechargement : -3 s Temps d'attente avant réactivation : 3 s

Catastrophe	Idée de la peur	[Donjon] Régénération de PM pour le personnage inactif en cas de touche contre le serviteur démoniaque : +30 Point de combinaison en cas de touche contre le serviteur démoniaque : +3 Dégâts renforcés selon le nombre de cumuls de [Idée de la peur] : 40 % par cumul [JcJ] Régénération de PM pour le personnage inactif en cas de touche contre le serviteur démoniaque : +3 Point de combinaison en cas de touche contre le serviteur démoniaque : +1 Dégâts renforcés selon le nombre de cumuls d'idée de la peur : 10 % par cumul	[Donjon] Régénération de PM pour le personnage inactif en cas de touche contre le serviteur démoniaque : +30 Point de combinaison en cas de touche contre le serviteur démoniaque : +5 Dégâts renforcés selon le nombre de cumuls de [Idée de la peur] : 40 % par cumul [JcJ] Régénération de PM pour le personnage inactif en cas de touche contre le serviteur démoniaque : +3 Point de combinaison en cas de touche contre le serviteur démoniaque : +1 Dégâts renforcés selon le nombre de cumuls d'idée de la peur : 10 % par cumul
Garde royal	Ombres	Tu invoques une ombre qui diminue la valeur de K.O. de la cible puis reste encore un moment. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) Ombres - Absorbe 20 % des dégâts que tu subis. - PV : 25 % de tes PV (12,5 % en JcJ) - Les adversaires qui traversent l'ombre voient leur attaque magique et leur résistance à la magie diminuer. [Donjon] Invocation : 483 % de l'attaque magique	L'attaque magique n'est plus réduite. La défense augmente. Tu invoques une ombre qui diminue la valeur de K.O. de la cible puis reste encore un moment. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) Ombres - Absorbe 20 % des dégâts que tu subis. - PV : 25 % de tes PV

		- Valeur de K.O : -22 Ombre solide : - Attaque magique, résistance à la magie : -31 % (pendant 10 s) - Durée : 8 s [JcJ] Invocation : 121 % de l'attaque magique - En cas de touche : valeur de K.O. -22 Ombre solide : - Attaque magique, résistance à la magie : -15,5 % (pendant 5 s) - Durée : 8 s	(12,5 % en JcJ) - Les adversaires qui traversent l'ombre voient leur défense/résistance à la magie diminuer. [Donjon] Invocation : 483 % de l'attaque magique - Valeur de K.O : -22 Ombre solide : - Défense/résistance à la magie : -20 % (durée : 10 s) - Durée : 8 s [JcJ] Invocation : 121 % de l'attaque magique - En cas de touche : valeur de K.O. -22 Ombre solide : - Défense/résistance à la magie : -10 % (durée : 5 s) - Durée : 8 s
Noble	Éclair ténébreux	[Donjon] Javelot spectral : 149 % de l'attaque magique Explosion : 421 % de l'attaque magique - Nombre de javelots spectraux : 12 - Dégâts critiques : +10 % - Durée : 15 s [JcJ] Lance fantôme : 47 % de l'attaque magique Explosion : 135% de dégâts	[Donjon] Javelot spectral : 149 % de l'attaque magique Explosion : 421 % de l'attaque magique - Nombre de javelots spectraux : 12 - Dégâts subis face aux coups critiques : 12 % - Durée : 15 s [JcJ] Lance fantôme : 47 % de l'attaque magique

		magiques - Nombre de javelots spectraux : 12 - Dégâts critiques : +10 % - Durée : 7,5 s	Explosion : 135% de dégâts magiques - Nombre de javelots spectraux : 12 - Dégâts subis face aux coups critiques : 12 % - Durée : 7,5 s
Noble	Dévouement du noble	[Donjon] Nombre de javelots spectraux : +6 Dégâts : +23 % Durée : 8 s [JcJ] Nombre de javelots spectraux : +6 Dégâts : +11,5 % Durée : 8 s	[Donjon] Nombre de javelots spectraux : +6 Dégâts : +28 % Durée : 8 s [JcJ] Nombre de javelots spectraux : +6 Dégâts : +11,2 % Durée : 8 s
Noble	Pluie du chaos	Tu lances des javelots spectraux dans les airs et tu les fais pleuvoir au sol pour anéantir tes adversaires. Le temps de rechargement des compétences diminue proportionnellement aux points de combinaison consommés. Compétence de combinaison - Uniquement possible lorsque la jauge de points de combinaison est pleine [Donjon] Création de javelots spectraux : 2 367 % de l'attaque magique Lancement de javelots spectraux : plusieurs fois 338 % de l'attaque magique Temps de rechargement des compétences par point de	La défense est ignorée en cas de Lancement de javelots spectraux. Tu lances des javelots spectraux dans les airs et tu les fais pleuvoir au sol pour anéantir tes adversaires. Les javelots spirituels faisant mouche ignorent une partie de la défense adverse et infligent des dégâts. Le temps de rechargement des compétences diminue proportionnellement aux points de combinaison

		combinaison consommé : - 2,5 % (-25 % au maximum) [JcJ] Création de javelots spectraux : 433 % de l'attaque magique Lancement de javelots spectraux : plusieurs fois 40 % de l'attaque magique Temps de rechargement des compétences par point de combinaison consommé : - 1,25 % (-12,5 % au maximum)	consommés. Compétence de combinaison - Uniquement possible lorsque la jauge de points de combinaison est pleine [Donjon] Création de javelots spectraux : 2 367 % de l'attaque magique Lancement de javelots spectraux : plusieurs fois 338 % de l'attaque magique - Ignorer la défense de Javelot spectral : 40 % Temps de rechargement des compétences par point de combinaison consommé : -2,5 % (-25 % au maximum) [JcJ] Création de javelots spectraux : 433 % de l'attaque magique Lancement de javelots spectraux : plusieurs fois 40 % de l'attaque magique - Ignorer la défense de Javelot spectral : 10 % Temps de rechargement des compétences par point
--	--	---	--

			de combinaison consommé : -1,25 % (- 12,5 % au maximum)
Innocence	[Alternance] Ombres	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. [Donjon] Invocation : 651 % de l'attaque magique Ombre solide : - Attaque magique, résistance à la magie : -31 % (pendant 10 s) - Durée : 3 s [JcJ] Invocation : 231 % de l'attaque magique Ombre solide : - Attaque magique, résistance à la magie : -15,5 % (pendant 5 s) - Durée : 3 s	L'attaque magique n'est plus réduite. La défense augmente. Tu abandonnes ton ombre derrière toi et avances. Ombres - Les adversaires qui traversent l'ombre voient leur défense/résistance à la magie diminuer. [Donjon] Invocation : 651 % de l'attaque magique Ombre solide : - Défense/résistance à la magie : -20 % (durée : 10 s) - Durée : 3 s [JcJ] Invocation : 231 % de l'attaque magique Ombre solide : - Défense/résistance à la magie : -10 % (durée : 5 s) - Durée : 3 s

Innocence	Duo innocent	Si la première touche d'une compétence d'alternance touche sa cible, le temps de rechargement de toutes les compétences diminue. En cas de compétence de combinaison, l'attaque magique ainsi que la vitesse de déplacement et la rapidité augmentent pour toi et tes alliés l'espace d'un instant. [Donjon] Temps de rechargement - 15 % (sauf hypercompétence et compétence de partenaire) Ta rapidité/vitesse de déplacement : +15 % Vitesse d'attaque/vitesse de déplacement de tes alliés : +10 % Attaque magique : +12 % Durée : 15 s [JcJ] Temps de rechargement - 15 % (sauf hypercompétence et compétence de partenaire)	Les bonus des compétences de combinaison s'appliquent uniquement au joueur. Si la première touche d'une compétence d'alternance touche sa cible, le temps de rechargement de toutes les compétences diminue. En cas de compétence de combinaison, ton attaque magique ainsi que ta vitesse de déplacement et ta rapidité augmentent temporairement. [Donjon] Temps de rechargement - 15 % (sauf hypercompétence et compétence de partenaire) Vitesse de déplacement/rapidité : +15 % Attaque magique : +12 % Durée : 15 s [JcJ] Temps de rechargement - 15 % (sauf hypercompétence et compétence de partenaire)
-----------	--------------	---	--

		Ta rapidité/vitesse de déplacement : +15 % Vitesse d'attaque/vitesse de déplacement de tes alliés : +10 % Attaque magique : +6 % Durée : 15 s	Vitesse de déplacement/rapidité : +15 % Attaque magique : +6 % Durée : 15 s
Innocence	[Alternance] Éclair ténébreux	[Donjon] Lance fantôme : 4 302 % de l'attaque magique Onde de choc : 1 434 % de l'attaque magique - Dégâts critiques : +10 % - Durée : 15 s [JcJ] Javelot spectral : 1 553 % de l'attaque magique Onde de choc : 517 % de l'attaque magique - Dégâts critiques : +10 % - Durée : 7,5 s	[Donjon] Lance fantôme : 4 302 % de l'attaque magique Onde de choc : 1 434 % de l'attaque magique - Dégâts subis face aux coups critiques : 12 % - Durée : 15 s [JcJ] Javelot spectral : 1 553 % de l'attaque magique Onde de choc : 517 % de l'attaque magique - Dégâts subis face aux coups critiques : 12 % - Durée : 7,5 s
Diabla	Soif de sang	La soif de sang libère ta force et déchaîne ton énergie démoniaque. Ton corps est renforcé pendant 20 secondes et la rage destructrice prend possession de toi (8 secondes en JcJ).	La soif de sang libère ta force et déchaîne ton énergie démoniaque. Ton corps est renforcé pendant 60 secondes et la rage destructrice prend possession de toi (8 secondes en JcJ).

Diabla	Enfer d'épines	[Donjon] Épines ténébreuses : 3 727 % de l'attaque Défense/résistance à la magie : -33 % Durée : 15 s [JcJ] Épines ténébreuses : 1 419 % de l'attaque Défense/résistance à la magie : -16,5 % Durée : 15 s	[Donjon] Épines ténébreuses : 3 727 % de l'attaque Défense/résistance à la magie : -20 % Durée : 15 s [JcJ] Épines ténébreuses : 1 419 % de l'attaque Défense/résistance à la magie : -10 % Durée : 15 s
Diabla	Peur fatale	L'énergie démoniaque frénétique s'étend et finit par exploser. Les ennemis touchés par cette explosion subissent l'état d'étourdissement ainsi que des dégâts supplémentaires pendant l'effet. Explosion d'énergie démoniaque - Dégâts supplémentaire de 20 % pendant l'effet. Durée : 10 sec.	Le bonus de dégâts est supprimé. L'énergie démoniaque frénétique s'étend et finit par exploser. Les adversaires touchés subissent l'étourdissement.

Diabla	Autel du Mal	Tandis que la cohésion avec Ciel est maximisée, la force qui bouillonnait en toi est libérée, ce qui la fait rejaillir dans le corps comme au bon vieux temps. Pendant la frénésie, tu disposes de la protection K.O. et les combos et les compétences changent de manière à t'empêcher d'utiliser les combos et les compétences ordinaires comme le mana-break. En mode frénésie, la portée des dégâts de toutes les compétences augmente proportionnellement aux points de combinaison consommés. Frénésie : - Protection K.O. de tes alliés - Les combos WWWW et XXX (maintenir) sont ajoutés - Toucher mortel : tu absorbes les PM d'un adversaire. - Peur fatale : dégâts supplémentaires sur une vaste surface et attribution du malus 'étourdissement' - Enfer d'épines : attaque sur une vaste surface - Plasma ténébreux : attaque en éventail vers l'avant - Portes infernales : attaque sur une vaste surface vers l'avant - Si une interruption survient pendant la durée, tu reçois 1 point de combinaison toutes les 6 secondes. Durée : 30 s (9 s en JcJ)	Le bonus de dégâts de Peur fatale est supprimé. En cas de Plasma ténébreux, les dégâts subis face aux attaques magiques augmentent. Tandis que la cohésion avec Ciel est maximisée, la force qui sommeillait en toi est libérée, ce qui la fait rejaillir dans le corps comme au bon vieux temps. Pendant la frénésie, tu disposes de la protection K.O. et les combos et les compétences changent de manière à t'empêcher d'utiliser les combos et les compétences ordinaires comme le mana-break. En mode frénésie, la portée des dégâts de toutes les compétences augmente proportionnellement aux points de combinaison consommés. Frénésie : - Protection K.O. de tes alliés - Les combos WWWW et XXX (maintenir) sont
--------	--------------	--	--

		Compétence de combinaison - Tous les points de combinaison sont consommés.	ajoutés - Toucher mortel : tu absorbes les PM d'un adversaire. - Peur fatale : attribution du malus 'étourdissement' sur une vaste surface. - Enfer d'épines : attaque sur une vaste surface - Plasma ténébreux : attaque en éventail vers l'avant et dégâts subis accrus face aux attaques/attaques magiques pour les cibles touchées. - Portes infernales : attaque sur une vaste surface vers l'avant - Si une interruption survient pendant la durée, tu reçois 1 point de combinaison toutes les 6 secondes. Durée : 50 s (10 s en JcJ) Compétence de combinaison - Tous les points de combinaison sont consommés.
--	--	---	---

Diabla	Plasma ténébreux	Tu rassembles dans ta main toute l'énergie démoniaque contenue dans ton corps pour la faire exploser. Les adversaires touchés par le plasma ténébreux subissent des dégâts accrus pendant un certain temps. [Donjon] Plasma ténébreux : plusieurs fois 580 % de l'attaque Dégâts subis de la cible : +12 % Durée : 15 s [JcJ] Plasma ténébreux : plusieurs fois 145 % de l'attaque Dégâts subis de la cible : +12 % Durée : 15 s	Les dégâts subis face aux attaques magiques augmentent. Tu rassembles dans ta main toute l'énergie démoniaque contenue dans ton corps pour la faire exploser. Les adversaires touchés par le plasma ténébreux subissent des dégâts accrus face aux attaques/attaques magiques pendant un certain temps. [Donjon] Plasma ténébreux : plusieurs fois 580 % de l'attaque Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +12 % Durée : 15 s [JcJ] Plasma ténébreux : plusieurs fois 145 % de l'attaque Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +12 % Durée : 15 s
--------	---------------------	---	--

Diabla	[Alternance] Plasma ténébreux	Tu projettes toute l'aura démoniaque contenue en toi par la main. Les adversaires touchés par le rayon ténébreux subissent des dégâts accrus pendant un certain temps. [Donjon] Rayon ténébreux : plusieurs fois 440 % de l'attaque Dégâts subis de la cible : +12 % Durée : 15 s [JcJ] Rayon ténébreux : plusieurs fois 110 % de l'attaque Dégâts subis de la cible : +12 % Durée : 15 s	Les dégâts subis face aux attaques magiques augmentent. Tu projettes toute l'aura démoniaque contenue en toi par la main. Les adversaires touchés par le rayon ténébreux subissent des dégâts accrus face aux attaques/attaques magiques pendant un certain temps. [Donjon] Rayon ténébreux : plusieurs fois 440 % de l'attaque Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +12 % Durée : 15 s [JcJ] Rayon ténébreux : plusieurs fois 110 % de l'attaque Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +12 % Durée : 15 s
Demonio	Transcendance	- Durée : 30 s (9 s en JcJ)	Durée : 50 s (10 s en JcJ)
Demonio	Chasse brutale	Tu t'élances vers l'avant en faisant tourner tes lames. La défense des	La défense/résistance à la magie diminue en cas de touche. (Ceci ne peut pas être combiné à

		adversaires touchés diminue pendant un certain temps. Cicatrice brutale - Défense : -20 % Durée : 7 s [Donjon] Rotation : plusieurs fois 703 % de l'attaque Dernier coup : 1893 % attaque [JcJ] Rotation : plusieurs fois 254 % de l'attaque Dernier coup : 685 % attaque	l'Enfer d'épines.) Tu t'élances vers l'avant en faisant tournoyer tes lames. La défense des adversaires touchés diminue pendant un certain temps. [Donjon] Rotation : plusieurs fois 703 % de l'attaque Dernier coup : 1893 % attaque Défense/résistance à la magie : - 20 % Durée : 15 s [JcJ] Rotation : plusieurs fois 254 % de l'attaque Dernier coup : 685 % attaque Défense/résistance à la magie : - 10 % Durée : 15 s
Demonio	Frénésie : fougue	Niv. 4 [Donjon] Dégâts : +20 % Résistance aux dégâts : +12 % Vitesse de déplacement/capacité de saut : +20 % [JcJ] Attaque : +10 % Résistance aux dégâts : +6 % Vitesse de déplacement/capacité de saut : +20 %	Niv. 4 [Donjon] Attaque : +28 % Résistance aux dégâts : +12 % Vitesse de déplacement/capacité de saut : +20 % [JcJ] Attaque/attaque magique : +14 % Résistance aux dégâts : +6 % Vitesse de déplacement/capacité de saut : +20 %

Demonio	Frénésie : destruction	Niv. 4 [Donjon] Dégâts critiques : +12 % Temps de rechargement de compétences spéciales actives : -20 % Durée : 30 s	Niv. 4 [Donjon] Dégâts critiques : +12 % Temps de rechargement de compétences spéciales actives : -20 % Durée : 60 s
		[JcJ] Dégâts critiques : +6 % Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -10 % Durée : 30 s	[JcJ] Dégâts critiques : +6 % Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -10 % Durée : 30 s
Diangelion	[Alternance] Soif de sang	La soif de sang libère ta force et déchaîne ton énergie démoniaque. Ton corps est renforcé pendant 20 secondes et la rage destructrice prend possession de toi (8 secondes en JcJ). Si tu as moins de 25 % de tes PV, tu ne peux pas utiliser cette compétence.	La soif de sang libère ta force et déchaîne ton énergie démoniaque. Ton corps est renforcé pendant 60 secondes et la rage destructrice prend possession de toi (8 secondes en JcJ). Si tu as moins de 25 % de tes PV, tu ne peux pas utiliser cette compétence.
Diangelion	[Alternance] Fléau des âmes : euphorie	[Donjon] Aura démoniaque : plusieurs fois 398 % de l'attaque Ignorance de la défense par point de combinaison consommé : +3 % (+30 % au maximum) Soif de sang - Dégâts des compétences spéciales actives : +30 % - Vitesse de	[Donjon] Aura démoniaque : plusieurs fois 398 % de l'attaque Ignorance de la défense par point de combinaison consommé : +3 % (+30 % au maximum) Soif de sang - Dégâts des compétences spéciales actives : +30 % - Vitesse de rechargement des compétences : +50 %

		rechargement des compétences : +50 % - Consommation de PV par seconde : 2,5 % des PV max. - Tu es immunisé contre les effets provoquant une immobilisation. - Durée : 25 s [JcJ] Aura démoniaque : plusieurs fois 68 % de l'attaque Ignorance de la défense par point de combinaison consommé : +1,5 % (+15 % au maximum) Soif de sang - Dégâts des compétences spéciales actives : +20 % - Vitesse de rechargement des compétences : +50 % - Consommation de PV par seconde : 2,5 % des PV max. - Tu es immunisé contre les effets provoquant une immobilisation. - Durée : 10 sec.	- Consommation de PV par seconde : 2,5 % des PV max. - Tu es immunisé contre les effets provoquant une immobilisation. - Durée : 90 s [JcJ] Aura démoniaque : plusieurs fois 68 % de l'attaque Ignorance de la défense par point de combinaison consommé : +1,5 % (+15 % au maximum) Soif de sang - Dégâts des compétences spéciales actives : +20 % - Vitesse de rechargement des compétences : +50 % - Consommation de PV par seconde : 2,5 % des PV max. - Tu es immunisé contre les effets provoquant une immobilisation. - Durée : 12 s
Diangelion	[Alternance] Autel du Mal	Tandis que la cohésion avec Ciel est maximisée, la force qui sommeillait en toi est libérée, ce qui la fait rejaillir dans le	En cas de Plasma ténébreux, les dégâts subis face aux attaques magiques augmentent.

		corps comme au bon vieux temps. Pendant la frénésie, tu disposes de la protection K.O. et les combos et les compétences changent de manière à t'empêcher d'utiliser les combos et les compétences ordinaires comme le mana-break. Le rayon d'énergie contourne partiellement la défense adverse, proportionnellement aux points de combinaison consommés. Frénésie : - Protection K.O. de tes alliés - Les combos WWWW et XXX (maintenir) sont ajoutés - Toucher mortel : tu attaques plusieurs fois l'adversaire devant toi. - Peur fatale : tu attaques sur une surface réduite autour de toi. - Enfer d'épines : un éventail d'attaques vers l'avant et réduction de la défense de l'adversaire touché	- En cas d'activation ou d'interruption de la Frénésie, les dégâts critiques subis n'augmentent plus. Tandis que la cohésion avec Ciel est maximisée, la force qui sommeillait en toi est libérée, ce qui la fait rejaillir dans le corps comme au bon vieux temps. Pendant la frénésie, tu disposes de la protection K.O. et les combos et les compétences changent de manière à t'empêcher d'utiliser les combos et les compétences ordinaires comme le mana-break. Le rayon d'énergie contourne partiellement la défense adverse, proportionnellement aux points de combinaison consommés. Frénésie : - Protection K.O. de tes alliés - Les combos WWWW et XXX (maintenir) sont ajoutés - Toucher mortel : tu
--	--	---	--

		- Plasma ténébreux : attaque en éventail répétée vers l'avant et augmentation des dégâts subis par l'adversaire - Portes infernales : attaque sur une petite surface vers l'avant - En cas d'activation ou d'interruption de la Frénésie, un malus est activé : les dégâts subis face aux coups critiques augmentent pendant 10 secondes. - Si une interruption survient pendant la durée, tu reçois 1 point de combinaison toutes les 6 secondes. Durée : 30 s (9 s en JcJ) Compétence de combinaison - Uniquement possible lorsque la jauge de points de combinaison est pleine [Donjon] Émission d'énergie démoniaque : plusieurs fois 406 % de l'attaque Ignorance de la défense par point de combinaison consommé : +2 % (+20 % au maximum)	attaques plusieurs fois l'adversaire devant toi. - Peur fatale : tu attaques sur une surface réduite autour de toi. - Enfer d'épines : un éventail d'attaques vers l'avant et réduction de la défense de l'adversaire touché - Plasma ténébreux : attaque en éventail répétée vers l'avant et augmentation des dégâts subis par l'adversaire face aux attaques/attaques magiques. - Portes infernales : attaque sur une petite surface vers l'avant - Si une interruption survient pendant la durée, tu reçois 1 point de combinaison toutes les 6 secondes. Durée : 50 s (10 s en JcJ) Compétence de combinaison - Uniquement possible lorsque la jauge de points de combinaison est pleine [Donjon] Émission d'énergie démoniaque : plusieurs fois 406 % de l'attaque
--	--	---	--

		Dégâts critiques subis : +12 % Durée : 15 s [JcJ] Émission d'énergie démoniaque : plusieurs fois 123 % de l'attaque Ignorance de la défense par point de combinaison consommé : +1 % (+10 % au maximum) Dégâts critiques subis : +12 % Durée : 15 s	Ignorance de la défense par point de combinaison consommé : +2 % (+20 % au maximum) [JcJ] Émission d'énergie démoniaque : plusieurs fois 123 % de l'attaque Ignorance de la défense par point de combinaison consommé : +1 % (+10 % au maximum)
Diangelion	[Alternance] Enfer d'épines	[Donjon] Épines ténébreuses : 1 557 % de l'attaque x5 Défense/résistance à la magie : -33 % Durée : 15 s [JcJ] Épines ténébreuses : 593 % de l'attaque x5 Défense/résistance à la magie : -16,5 % Durée : 15 s	[Donjon] Épines ténébreuses : 1 557 % de l'attaque x5 Défense/résistance à la magie : -20 % Durée : 15 s [JcJ] Épines ténébreuses : 593 % de l'attaque x5 Défense/résistance à la magie : -10 % Durée : 15 s
Diangelion	Codex Gigas	[Donjon] Attaque : +15 % [Frénésie dévorante] Dégâts de toutes les compétences en état de frénésie : +23 % Temps de rechargement de toutes les compétences en état de frénésie : -50 % Dégâts subis en état de frénésie : -30 % (en donjon)	[Donjon] Attaque : +15 % [Frénésie dévorante] Dégâts de toutes les compétences en état de frénésie : +23 % Temps de rechargement de toutes les compétences en état de frénésie : -70 % Dégâts subis en état de frénésie : -30 % (en donjon)

		Durée de la frénésie : +10 s En état de frénésie, toutes les compétences peuvent être utilisées en plein saut. [JcJ] Attaque +6 % [Frénésie dévorante] Dégâts de toutes les compétences en état de frénésie : +23 % Temps de rechargement de toutes les compétences en état de frénésie : -50 % Durée de la frénésie : +3 s En état de frénésie, toutes les compétences peuvent être utilisées en plein saut.	Durée de la frénésie : +10 s En état de frénésie, toutes les compétences peuvent être utilisées en plein saut. [JcJ] Attaque +6 % [Frénésie dévorante] Dégâts de toutes les compétences en état de frénésie : +23 % Temps de rechargement de toutes les compétences en état de frénésie : -35 % Durée de la frénésie : +2 s En état de frénésie, toutes les compétences peuvent être utilisées en plein saut.
Isolatesse	Id cruel	La force d'Id trouve les adversaires proches de Lu et les attaque. Il leur inflige des dégâts et réduit leurs résistances. Il augmente en même temps les dégâts des compétences de puissance et de transcendance des alliés. [Donjon] Touche : 2 851 % de l'attaque magique Dégâts des compétences de force et de transcendance : +20 % Toutes les résistances : -150 Durée : 15 s	La caractéristique est modifiée : Plus sure (1) -> plus légère La vitesse de déplacement et la rapidité augmentent. L'augmentation des dégâts des compétences de force et de transcendance est remplacée par une augmentation des dégâts de toutes les compétences. La force d'Id trouve les adversaires proches de Lu et les attaque. Elle leur inflige des dégâts et réduit leurs résistances. Dans le même temps, les dégâts de toutes les compétences, la rapidité ainsi que la vitesse de déplacement des alliés augmente. [Donjon]

		[JcJ] Touche : 915 % de l'attaque magique Dégâts des compétences de force et de transcendance : +10 % Toutes les résistances : -75 Durée : 15 s	Touche : 2 851 % de l'attaque magique Dégâts de toutes les compétences : +12 % Rapidité : +15 % Vitesse de déplacement : +15 % Toutes les résistances : -150 Durée : 60 s [JcJ] Touche : 915 % de l'attaque magique Dégâts de toutes les compétences : +6 % Rapidité : +15 % Vitesse de déplacement : +15 % Toutes les résistances : -75 Durée : 12 s
--	--	--	--

Isolatesse	Nuage abyssal	Les sphères abyssales explosent grâce à la force d'Id et propagent l'abyssé dans l'espace. Tant que l'abyssé subsiste, les dégâts subis par les alliés sont réduits. La résistance aux dégâts augmente en fonction des points de combinaison consommés. [Donjon] Sphère abyssale : plusieurs fois 793 % de l'attaque magique Touche : 1 743 % de l'attaque magique Explosion : 1376% de l'attaque magique Résistance aux dégâts : +15 % Résistance aux dégâts par point de combinaison : +1 % (10 % au maximum) Durée : 8 s [JcJ] Sphère abyssale : plusieurs fois 226 % de l'attaque magique Touche : 500 % de l'attaque magique Explosion : 393 % attaque magique Résistance aux dégâts : +7,5 %	La description de la compétence est optimisée. La consommation de PM de toutes les compétences diminue. Les dégâts subis sont réduits au maximum, indépendamment de la consommation de points de combinaison. La réduction des dégâts subis ne s'applique plus dans une zone déterminée, au lieu de quoi elle se maintient pendant une durée de bonus définie. Les sphères abyssales explosent grâce à la force d'Id et propagent l'abyssé dans l'espace. Tant que l'abyssé subsiste, les dégâts subis par les alliés ainsi que la consommation de PM de toutes leurs compétences diminuent. La consommation de PM bénéficie d'une diminution supplémentaire en fonction des points de combinaison consommés. [Donjon] Sphère abyssale : plusieurs fois 793 % de l'attaque magique Touche : 1 743 % de l'attaque magique Explosion : 1376% de l'attaque magique Dégâts subis : -20 %
------------	---------------	--	--

		Résistance aux dégâts par point de combinaison : +0,5 % (+5 % au maximum) Durée : 8 s	Consommation de PM de toutes les compétences : - 1 % Consommation de PM de toutes les compétences par point de combinaison : - 0,5 % (-5 % max.) Durée : 60 s [JcJ] Sphère abyssale : plusieurs fois 226 % de l'attaque magique Touche : 500 % de l'attaque magique Explosion : 393 % attaque magique Dégâts subis : -10 % Consommation de PM de toutes les compétences : - 1 % Consommation de PM de toutes les compétences par point de combinaison : - 0,3 % (-3 % max.) Durée : 12 s
--	--	--	---

Tristesso	Cercle d'amorphisme	La force d'Id est déchainée et attaque tout ce qui est proche de Lu. Le temps de rechargement de compétence des alliés à portée diminue et les adversaires subissent des dégâts accrus. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Donjon] Touche : plusieurs fois 506 % de l'attaque magique Vitesse de rechargement de toutes les compétences : +25 % Dégâts subis : +12 % Durée : 15 s [JcJ] Touche : plusieurs fois 192 % de l'attaque magique Vitesse de rechargement de toutes les compétences : +25 % Dégâts subis : +12 % Durée : 7,5 s	La caractéristique est modifiée : Plus sure (1) -> plus légère Les dégâts subis n'augmentent plus. L'attaque/attaque magique augmente. La force d'Id est déchainée et attaque tout ce qui est proche de Lu. Le temps de rechargement de compétence des alliés à portée diminue et leur attaque/attaque magique augmente. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Donjon] Touche : plusieurs fois 506 % de l'attaque magique Vitesse de rechargement de toutes les compétences : +20 % Attaque/attaque magique : +12 % Durée : 60 s [JcJ] Touche : plusieurs fois 192 % de l'attaque magique Vitesse de rechargement de toutes les compétences : +20 % Attaque/attaque magique :
------------------	----------------------------	---	---

			+6 % Durée : 12 s
Tristesso	Main infernale	[Donjon] Attaque rapide : 667 % de l'attaque magique Touche : plusieurs fois 1 332 % de l'attaque magique Explosion : 1 126 % de l'attaque magique Défense/résistance à la magie : -20 % Durée : 10 s [JcJ] Attaque rapide : 240 % de l'attaque magique Touche : plusieurs fois 480 % de l'attaque magique Explosion : 361 % de l'attaque magique	La caractéristique est modifiée : Plus sûre (1) -> plus légère [Donjon] Attaque rapide : 667 % de l'attaque magique Touche : plusieurs fois 1 332 % de l'attaque magique Explosion : 1 126 % de l'attaque magique Défense/résistance à la magie : - 15 % Durée : 60 s [JcJ] Attaque rapide : 240 % de l'attaque magique Touche : plusieurs fois 480 % de l'attaque magique Explosion : 361 % de l'attaque magique Défense/résistance à la magie : - 7,5 % Durée : 12 s

		Défense/résistance à la magie : -20 % Durée : 5 s	
Tristesso	Autorité abyssale	La force d'Id génère un espace terriblement énigmatique. Pendant sa création, les dégâts subis diminuent de 70 %. Dans cet espace, tous les malus sur les alliés sont annulés. Pendant la durée, les PV et PM des alliés qui n'ont fait que passer dans l'espace sont également régénérés. La régénération de PV/PM augmente en fonction des points de combinaison. [Donjon] Touche : 6 727 % de l'attaque magique Régénération de PV/s : +5 % Régénération de PM/s : +10 %	Les PV et PM bénéficient de la régénération maximale indépendamment de la consommation de points de combinaison. La valeur de PV maximale augmente. L'immunité aux malus et la suppression de malus ne s'appliquent plus dans un champ d'action déterminé, mais pendant une durée de bonus définie. Des PV sont régénérés chaque seconde en fonction de la capacité de combat. La force d'Id génère un espace terriblement énigmatique. Pendant sa création, les dégâts subis diminuent de 70 %. Tant que cet espace s'étend, tous les malus des alliés sont levés, leurs PV et PM se régénèrent et leurs PV maximums augmentent. Les PV max. augmentent proportionnellement aux points

		Régénération de PM et PV par point de combinaison consommé : +1 % (+10 % au maximum) Durée : 5 s [JcJ] Touche : 1 708 % de l'attaque magique Régénération de PV par seconde : +0.5 % Régénération de PM/s : +1 % Régénération de PM et PV par point de combinaison consommé : +0,1 % (+1 % au maximum) Durée : 5 s	de combinaison consommés. [Donjon] Touche : 6 727 % de l'attaque magique - Régénération de PV/PM par seconde : +20 % Régénération de PV toutes les 0,5 secondes par tranche de 100 000 points en capacité de combat : 0,075 % PV max. : +5 % PV max. par point de combinaison consommé : +0,5 % (+5 % au maximum) Durée : 5 s Confère l'immunité aux malus et suppression de malus : 8 secondes [JcJ] Touche : 1 708 % de l'attaque magique - Régénération de PV/PM par seconde : +1 % Régénération de PV toutes les 0,5 secondes par tranche de 100 000 points en capacité de combat : 0,00375 % PV max. : +5 % PV max. par point de combinaison consommé : +0,5 % (+5 % au
--	--	---	---

			maximum) Durée : 5 s Confère l'immunité aux malus et suppression de malus : 8 secondes
Tristesso	Esprit d'attaque	Niv. 4 Cette compétence augmente durablement les statistiques de ravage et de touches critiques. [Donjon] Ravage : +15 % Coup critique : +15 % [JcJ] Ravage : +15 % Coup critique : +15 %	Tous les dégâts bénéficient d'une augmentation supplémentaire. Niv. 4 Les attributs ravage/coup critique/dégâts critiques augmentent durablement. [Donjon] Ravage : +15 % Coup critique : +15 % Tous les dégâts : +10 % [JcJ] Ravage : +15 %

			Coup critique : +15 % Tous les dégâts : +10 %
Demersio	Emblème	[Donjon] Touche en combat rapproché : 377 % de l'attaque magique Touche en combat à distance : 401 % de l'attaque magique Nombre d'invocations max. : 5 Point de combinaison en cas de touche : +1 Durée : 5 s [JcJ] Touche en combat rapproché : 151 % de l'attaque magique Touche en combat à distance : 160 % de l'attaque magique Nombre d'invocations max. : 5 Point de combinaison en cas de touche : +1 Durée : 5 s	[Donjon] Touche en combat rapproché : 377 % de l'attaque magique Touche en combat à distance : 401 % de l'attaque magique Nombre d'invocations max. : 5 Point de combinaison en cas de touche : +2 Durée : 5 s [JcJ] Touche en combat rapproché : 151 % de l'attaque magique Touche en combat à distance : 160 % de l'attaque magique Nombre d'invocations max. : 5 Point de combinaison en cas de touche : +2 Durée : 5 s

Demersio	[Alternance] Nuage abyssal	Tu ouvres un abysse géant et tes alliés bénéficient d'une résistance aux dégâts pendant un certain temps. Celle-ci augmente proportionnellement aux points de combinaison consommés. [Donjon] Abysse : plusieurs fois 737 % de l'attaque magique Résistance aux dégâts : +15 % Résistance aux dégâts par point de combinaison : +1 % (10 % au maximum) Durée : 10 s [JcJ] Abysse : plusieurs fois 252 % de l'attaque magique Résistance aux dégâts par point de combinaison : +0,5 % (+5 % au maximum) Durée : 10 s	La description de la compétence est optimisée. La consommation de PM de toutes les compétences diminue. La résistance aux dégâts augmente au maximum, indépendamment de la consommation de points de combinaison. La réduction des dégâts subis ne s'applique plus dans une zone déterminée, au lieu de quoi elle se maintient pendant une durée de bonus définie. Un abysse gigantesque s'ouvre et réduit temporairement les dégâts subis et la consommation de PM de tes coéquipiers. La consommation de PM bénéficie d'une diminution supplémentaire en fonction des points de combinaison consommés. [Donjon] Abysse : plusieurs fois 737 % de l'attaque magique Dégâts subis : -20 % Consommation de PM de toutes les compétences : -1 % Consommation de PM de toutes les compétences par point de combinaison : -0,5 % (-5 % max.) Durée : 60 s
----------	-------------------------------	--	--

			[JcJ] Abysses : plusieurs fois 252 % de l'attaque magique Dégâts subis : -10 % Consommation de PM de toutes les compétences : - 1 % Consommation de PM de toutes les compétences par point de combinaison : - 0,3 % (-3 % max.) Durée : 12 s
Demersio	[Alternance] Main infernale	[Donjon] Inferno : plusieurs fois 91 % de l'attaque magique Explosion : 5 063 % de l'attaque magique Défense/résistance à la magie : -20 % Durée : 10 s [JcJ] Inferno : plusieurs fois 32 % de l'attaque magique Explosion : 1 827 % de l'attaque magique	[Donjon] Inferno : plusieurs fois 91 % de l'attaque magique Explosion : 5 063 % de l'attaque magique Défense/résistance à la magie : -15 % Durée : 60 s [JcJ] Inferno : plusieurs fois 32 % de l'attaque magique Explosion : 1 827 % de l'attaque magique Défense/résistance à la

		Défense/résistance à la magie : -20 % Durée : 5 s	magie : -7,5 % Durée : 12 s
--	--	---	--------------------------------

[Rose]

Personnage/classe	Nom de compétence	Avant la correction	Après la correction
Grand calibre	Bombe à photons		La caractéristique est modifiée : Plus légère -> Mortelle
Avant-garde	Volonté déchainée : Avant-garde	[Donjon] Attaque : +15 % - Cumul du bonus [Maîtrise d'armes lourdes] avec Double frappe : +3 Durée de Double frappe : +10 s [Double frappe active] - Consommation de PM des compétences spéciales actives : -10 % - Rapidité : +15 % - Attaque de tes alliées : +20 % - Durée : 20 s [JcJ] Attaque +6 % - Cumul du bonus [Maîtrise d'armes lourdes] avec Double frappe : +3 Durée de Double frappe : +10 s [Double frappe active] - Consommation de PM des compétences spéciales actives : -	L'attaque magique augmente. [Donjon] Attaque : +15 % - Cumul du bonus [Maîtrise d'armes lourdes] avec Double frappe : +3 Durée de Double frappe : +10 s [Double frappe active] - Consommation de PM des compétences spéciales actives : -10 % - Rapidité : +15 % - Attaque/attaque magique de tes alliés : +10 % - Durée : 20 s

		10 % - Rapidité : +15 % - Attaque de tes alliées : +10 % - Durée : 20 s	[JcJ] Attaque +6 % - Cumul du bonus [Maîtrise d'armes lourdes] avec Double frappe : +3 Durée de Double frappe : +10 s [Double frappe active] - Consommation de PM des compétences spéciales actives : -10 % - Rapidité : +15 % - Attaque/attaque magique de tes alliés : +5 % - Durée : 20 s
Avant-garde	Extrusion X-1	[Donjon] Implosion : plusieurs fois 587 % de l'attaque [JcJ] Implosion : plusieurs fois 187 % de l'attaque	[Donjon] Implosion : plusieurs fois 646 % de l'attaque [JcJ] Implosion : plusieurs fois 206 % de l'attaque
Avant-garde	Radar perçant	Niv. 4 [Donjon] Utiliser le point faible : - Résistances aux attributs : -100 Tu infliges +10 % de dégâts critiques quand au moins 1 adversaire est affecté par le point faible. - Durée : 10 s [JcJ] Utiliser le point faible :	La défense/la résistance à la magie sont réduites. Niv. 4 [Donjon] Utiliser le point faible : - Résistances aux attributs : -100 - Défense/résistance à la

		- Résistances aux attributs : -100 Tu infliges +5 % de dégâts critiques quand au moins 1 adversaire est affecté par le point faible. - Durée : 10 s	magie : -10 % Tu infliges +10 % de dégâts critiques quand au moins 1 adversaire est affecté par le point faible. - Durée : 10 s [JcJ] Utiliser le point faible : - Résistances aux attributs : -100 Défense/résistance à la magie : -5 % Tu infliges +5 % de dégâts critiques quand au moins 1 adversaire est affecté par le point faible. - Durée : 10 s
Avant-garde	Coup ciblé	[Donjon] Tir rapide : 4.855 % de l'attaque [JcJ] Tir rapide : 1 752 % de l'attaque	La caractéristique est modifiée : Plus grand --> plus mortel [Donjon] Tir rapide : 5.341 % de l'attaque [JcJ] Tir rapide : 1 928 % de l'attaque
Tempête furieuse	[Alternance] Lance-flammes M-3 : flammes de choc	Le lance-flamme M-3 renforcé te permet de carboniser tous les adversaires devant toi. Les adversaires touchés par le feu subissent [Brulure] pendant 5 secondes. (Cette compétence est uniquement utilisable en plein	La défense est ignorée en cas de touche avec le feu. Cette compétence est aussi utilisable en plein saut. Le lance-flamme M-3 renforcé te permet de carboniser tous les

		saut.) Double frappe - Avec la double frappe, les dégâts de la compétence augmentent. [Donjon] Feu : plusieurs fois 1148 % de l'attaque [JcJ] Feu : plusieurs fois 218 % de l'attaque	adversaires devant toi. Les adversaires touchés par le feu subissent des dégâts qui ignorent une partie de leur défense et ils subissent [Brulure] pendant 5 secondes. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) Double frappe - Avec la double frappe, les dégâts de la compétence augmentent. [Donjon] Feu : plusieurs fois 1198 % de l'attaque Ignorer la défense : 50 % [JcJ] Feu : plusieurs fois 227 % de l'attaque Ignorer la défense : 10 %
Tempête furieuse	Grenade de flammes d'alternance	Tu tires une grenade le long du chemin et tu utilises ton arme laser pour infliger des dégâts encore plus importants dans les environs. Les grenades dispersées explosent dès qu'elles sont touchées par le laser. La défense est ignorée à 20 % (JcJ : 10 %) Double frappe - Avec la Double frappe, les dégâts de la compétence augmentent.	La vitesse d'activation de la compétence augmente de 20 %. Le moment de l'interruption de la compétence est ajusté. Tu tires une grenade le long du chemin et tu utilises ton arme laser pour infliger des dégâts encore plus importants dans les environs. Les grenades dispersées explosent dès qu'elles sont touchées par le laser. La défense est ignorée à

			40 %. (JcJ : 10 %) Double frappe - Avec la Double frappe, les dégâts de la compétence augmentent.
Tempête furieuse	[Alternance] Lanceur SW FM-92 Mk2	Tu tires une lance en l'air qui se décompose en plusieurs bombes, ce qui fait exploser le sol sur une vaste étendue. Cette zone subit un froid intense. Les adversaires qui se trouvent à l'intérieur de cette zone de froid voient leur vitesse de déplacement et leur capacité de saut diminuer et ils subissent des dégâts continus. [Donjon] Zone de froid : 665 % de l'attaque x5 Durée : 5 s Vitesse de déplacement : - 50 % Capacité de saut : -50 % Défense : -20 % [JcJ] Zone de froid : 202 % de l'attaque x5 Durée : 5 s Vitesse de déplacement : - 50 % Capacité de saut : -50 % Défense : -20 %	La défense n'est plus réduite. Tu tires une lance en l'air qui se décompose en plusieurs bombes, ce qui fait exploser le sol sur une vaste étendue. Cette zone subit un froid intense. Les adversaires qui se trouvent à l'intérieur de cette zone de froid voient leur vitesse de déplacement et leur capacité de saut diminuer et ils subissent des dégâts continus. Double frappe - Avec la double frappe, les dégâts de la compétence augmentent. [Donjon] Zone de froid : 665 % de l'attaque x5 Durée : 5 s

			Vitesse de déplacement : - 50 % Capacité de saut : -50 % [JcJ] Zone de froid : 202 % de l'attaque x5 Durée : 5 s Vitesse de déplacement : - 50 % Capacité de saut : -50 %
Tempête furieuse	Spécialité armes lourdes	[Donjon] Effet de compétence laser - Régénération des PM impossible - Dégâts subis face aux attaques physiques : +8 % - Durée : 20 s [Compétences de grenades] - Dégâts d'explosion supplémentaires. - Dégâts : 3 900 % de l'attaque - Temps d'attente avant réactivation : 3 s [JcJ] Effet de compétence laser - Régénération des PM impossible - Dégâts subis face aux attaques physiques : +4 % - Durée : 10 s [Compétences de grenades] - Dégâts d'explosion supplémentaires. - Dégâts : 195 % de l'attaque - Temps d'attente avant réactivation : 3 s	Les dégâts subis face aux attaques magiques augmentent. [Donjon] Effet de compétence laser - Régénération des PM impossible - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +8 % - Durée : 20 s [Compétences de grenades] - Dégâts d'explosion supplémentaires. - Dégâts : 3 900 % de l'attaque - Temps d'attente avant réactivation : 3 s [JcJ]

			Effet de compétence laser - Régénération des PM impossible - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +4 % - Durée : 10 s [Compétences de grenades] - Dégâts d'explosion supplémentaires. - Dégâts : 195 % de l'attaque - Temps d'attente avant réactivation : 3 s
Tempête furieuse	Concentration	En mode double frappe, tu renforces tes capacités quand tu utilises des armes lourdes. En utilisant une compétence avec des armes lourdes, tes coups critiques et tes ravages augmentent. - Ceci est valable pour les compétences suivantes : Barbecue, Mitrailleuse Gatling M-137, Lance-flammes M-3, Coup incendiaire, Lance-grenades FM-31, Arme laser, Bombe à photons, Opération destruction, Lanceur SW FM-92 Mk2, Booster pampero, Extrusion X-1, Choc plasma, Coup ciblé, Grenade incendiaire [Donjon] Probabilité de coup critique : +7 % (cumulable 3 fois max.) Probabilité de ravage : +7 % (cumulable 3 fois max.)	L'attaque augmente. En mode Double frappe, tu renforces tes capacités quand tu utilises des armes lourdes. Ceci augmente l'attaque, les coups critiques et les ravages en utilisant une compétence d'arme lourde. - Ceci est valable pour les compétences suivantes : Barbecue, Mitrailleuse Gatling M-137, Lance-flammes M-3, Coup incendiaire, Lance-grenades FM-31, Arme laser, Bombe à photons, Opération destruction, Lanceur SW FM-92 Mk2, Booster pampero, Extrusion X-1, Choc plasma, Coup ciblé, Grenade incendiaire [Donjon] Attaque : +5 % (cumulable 3 fois max.)

		Durée : 20 s [JcJ] Probabilité de coup critique : +7 % (cumulable 3 fois max.) Probabilité de ravage : +7 % (cumulable 3 fois max.) Durée : 20 s	max.) Probabilité de coup critique : +7 % (cumulable 3 fois max.) Probabilité de ravage : +7 % (cumulable 3 fois max.) Durée : 20 s [JcJ] Attaque : +2,5 % (cumulable 3 fois max.) Probabilité de coup critique : +7 % (cumulable 3 fois max.) Probabilité de ravage : +7 % (cumulable 3 fois max.) Durée : 20 s
Sanguinaire	Maitre revolver	Niv. 4 [Donjon] Vitesse de tir : +15 % Probabilité de perforation : 60 % Dégâts : +13 % Attaque : +15 % PM max. : +100 [JcJ] Vitesse de tir : +15 % Probabilité de perforation : 60 % Dégâts : +6,5 % Attaque +6 % PM max. : +100	Niv. 4 [Donjon] Vitesse de tir : +15 % Probabilité de perforation : 60 % Dégâts : +22 % Attaque : +15 % PM max. : +100 [JcJ] Vitesse de tir : +15 % Probabilité de perforation : 60 % Dégâts : +11 % Attaque +6 % PM max. : +100

Rose pourpre	Folie	[Donjon] [Folie] - Dégâts des compétences spéciales actives : +25 % - Dégâts subis : -30 % - En cas de touche réussie avec une compétence active : vitesse de rechargement des compétences spéciales actives - 30 % - Dégâts subis face aux coups critiques : +10 % - Temps d'attente avant réactivation de Folie : 3 s [JcJ] [Folie] - Dégâts des compétences spéciales actives : +12,5 % - Dégâts subis : -12 % - En cas de touche réussie avec une compétence active : vitesse de rechargement des compétences spéciales actives - 30 % - Dégâts subis face aux coups critiques : +10 % - Temps d'attente avant réactivation de folie : 30 s	Les dégâts subis face aux coups critiques n'augmentent plus. [Donjon] [Folie] - Dégâts des compétences spéciales actives : +28 % - Dégâts subis : -30 % - En cas de touche réussie avec une compétence active : vitesse de rechargement des compétences spéciales actives -30 % - Temps d'attente avant réactivation de Folie : 3 s [JcJ] [Folie] - Dégâts des compétences spéciales actives : +14 % - Dégâts subis : -12 % - En cas de touche réussie avec une compétence active : vitesse de rechargement des compétences spéciales actives -30 % - Temps d'attente avant réactivation de Folie : 30 s
--------------	-------	---	---

Rose pourpre	Ancre mortelle	Tu lances une chaîne-pistolame qui enchaîne plusieurs ennemis et réduit leur défense. Nourriture attachée - Toutes les défenses des ennemis touchés baissent pendant 1,5 sec. - La réduction de la défense augmente de 3 % par adversaire touché (max. 15 %) Pistochoaine/chaîne-pistolame - Chaque coup réussi bénéficie de la probabilité de saignement de [Maitre révolver]. Double frappe - Avec la Double frappe, les dégâts de la compétence augmentent. [Donjon] Rotation : plusieurs fois 256 % de l'attaque Lancer : 367 % de l'attaque Résistance à la magie : - 30 % [JcJ] Rotation : plusieurs fois 60 % de l'attaque	La défense/résistance à la magie n'est plus réduite. Tu lances une chaîne-pistolame qui immobilise plusieurs adversaires. Pistochoaine/chaîne-pistolame - Chaque coup réussi bénéficie de la probabilité de saignement de [Maitre révolver]. Double frappe - Avec la Double frappe, les dégâts de la compétence augmentent. [Donjon] Rotation : plusieurs fois 256 % de l'attaque Lancer : 367 % de l'attaque [JcJ] Rotation : plusieurs fois 60 % de l'attaque Lancer : 86 % de l'attaque
--------------	----------------	---	--

		Lancer : 86 % de l'attaque Défense : -15 %	
Rose pourpre	[Fort] Ancre mortelle	Renforcé : - Durée de malus des adversaires touchés +0,5 sec.	Renforcé : - Dégâts : +20 %
Rose pourpre	Scie circulaire	Niv. 4 La pistochaine/chaine-pistolame s'améliore et inflige plus de dégâts aux adversaires qui saignent. Quand tu utilises une chaine-pistolame, le temps de rechargement de toutes les compétences actuellement actives baisse (sauf hypercompétence et compétence de partenaire). Quand tu attaques un adversaire qui saigne avec une compétence enchaînée, il subit le malus déchirer la plaie. Déchirer la plaie - ta défense et ta régénération de PM baissent de 5 secondes	Niv. 4 La pistochaine/chaine-pistolame s'améliore et inflige plus de dégâts aux adversaires qui saignent. Quand tu utilises une chaine-pistolame, le temps de rechargement de toutes les compétences actuellement actives baisse (sauf hypercompétence et compétence de partenaire). Quand tu attaques un adversaire qui saigne avec une compétence enchaînée, il subit le malus déchirer la plaie. Déchirer la plaie - La défense/résistance à la magie et la régénération de PM

		en cas de touches réussies ou subies [Donjon] Temps de rechargement : -15 % [Déchirer la plaie] - Défense/résistance à la magie : -25 % - Gain de PM en cas de touche/dégâts subis : -25 % [JcJ] Temps de rechargement : -7,5 % [Déchirer la plaie] - Toutes les défenses : -10 % - Gain de PM en cas de touche/dégâts subis : -25 %	baissent de 10 secondes en cas de touches réussies ou subies. [Donjon] Temps de rechargement : -15 % [Déchirer la plaie] - Défense/résistance à la magie : -20 % - Gain de PM en cas de touche/dégâts subis : -25 % [JcJ] Temps de rechargement : -7,5 % [Déchirer la plaie] - Défense/résistance à la magie : -10 % - Gain de PM en cas de touche/dégâts subis : -25 %
Veuve noire	Ciblage	[Recherche rapide] - Vitesse de déplacement : +35 % - Condition : aucun adversaire à moins de 6 mètres [Donjon] [Vérification de la cible] - Dégâts critiques contre la cible : +10 % - Condition : tous les adversaires à moins de 12 mètres [JcJ] [Vérification de la cible] - Dégâts critiques contre la cible : +5 % - Condition : tous les adversaires à moins de 12 mètres	[Recherche rapide] - Vitesse de déplacement : +35 % - Condition : aucun adversaire à moins de 6 mètres [Donjon] [Vérification de la cible] - Dégâts critiques contre la cible : +12 % - Condition : tous les adversaires à moins de 12 mètres [JcJ] [Vérification de la cible] - Dégâts critiques contre la cible : +6 % - Condition : tous les adversaires à moins de 12 mètres

Freyja	Clé de preuve	Niv. 4 [Donjon] Attaque magique : +15 % [Renforcer les parties importantes] Dégâts : +20 % Cout en PM : -20 % [JcJ] Attaque magique : +6 % [Renforcer les parties importantes] Dégâts : +8 % Cout en PM : -10 %	Niv. 4 [Donjon] Attaque magique : +15 % [Renforcer les parties importantes] Dégâts : +25 % Cout en PM : -20 % [JcJ] Attaque magique : +6 % [Renforcer les parties importantes] Dégâts : +10 % Cout en PM : -10 %
Freyja	Einheri	Tu crées des ailes qui permettent d'assurer la stabilité du nitromoteur, mais également d'attaquer et de se déplacer dans les airs. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) Le temps de rechargement des compétences spéciales actives de tes alliés diminue. En appuyant sur la touche [X], tu lances des grenades supplémentaires sur tes adversaires. Une fois que toutes les grenades ont été lancées dans les airs, le temps de rechargement de la compétence diminue. Double frappe - Avec la double frappe, les dégâts de la compétence augmentent. [Donjon] Onde de choc : 5215 % de l'attaque magique	La réduction du temps de rechargement s'applique uniquement au joueur. Tu crées des ailes qui permettent d'assurer la stabilité du nitromoteur, mais également d'attaquer et de se déplacer dans les airs. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) Le temps de rechargement des compétences spéciales actives diminue. En appuyant sur la touche [X], tu lances des grenades supplémentaires sur tes adversaires. Une fois que toutes les grenades ont

		Grenade supplémentaire : 1 200 % de l'attaque magique ×2 Temps de rechargement des compétences spéciales actives de tes alliés : -4 sec. Temps de rechargement des grenades : -2 s Durée : 19 sec. [JcJ] Onde de choc : 1043 % de l'attaque magique Grenade supplémentaire : 60 % de l'attaque magique ×2 Temps de rechargement des compétences spéciales actives de tes alliés : -4 sec. Temps de rechargement des grenades : -2 s Durée : 19 sec.	été lancées dans les airs, le temps de rechargement de la compétence diminue. Double frappe - Avec la double frappe, les dégâts de la compétence augmentent. [Donjon] Onde de choc : 5215 % de l'attaque magique Grenade supplémentaire : 1 200 % de l'attaque magique ×2 Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -6 s Temps de rechargement des grenades : -2 s Durée : 19 sec. [JcJ] Onde de choc : 1043 % de l'attaque magique Grenade supplémentaire : 60 % de l'attaque magique ×2 Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -6 s Temps de rechargement des grenades : -2 s Durée : 19 sec.
Minerve	Renforcement par grenade	[Donjon] Si tu réussis une touche avec 2 différents types de grenades en l'espace de 10 secondes (à partir de la première touche),	En cas de Fusion, les dégâts subis face aux attaques augmentent.

		l'adversaire subit le malus [Fusion]. - Défense : -30 % - Dégâts subis face aux attaques magiques : +15 % Durée : 15 s - Compétences concernées : Grenade éclair G-35L, Grenade de glace G-18C, Grenade chauffante G-96 Lancer de grenade - Temps de rechargement des compétences spéciales actives en cas de consommation de toutes les grenades : -30 % [JcJ] Si tu réussis une touche avec 2 différents types de grenades en l'espace de 10 secondes (à partir de la première touche), l'adversaire subit le malus [Fusion]. - Défense : -15 % - Dégâts subis face aux attaques magiques : +7,5 % Durée : 5 s - Compétences concernées : Grenade éclair G-35L, Grenade de glace G-18C, Grenade chauffante G-96 Lancer de grenade - Temps de rechargement des compétences spéciales actives en cas de consommation de toutes les grenades : -9 %	[Donjon] Si tu réussis une touche avec 2 différents types de grenades en l'espace de 10 secondes (à partir de la première touche), l'adversaire subit le malus [Fusion]. - Défense/résistance à la magie : -20 % - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +12 % Durée : 15 s - Compétences concernées : Grenade éclair G-35L, Grenade de glace G-18C, Grenade chauffante G-96 Lancer de grenade - Temps de rechargement des compétences spéciales actives en cas de consommation de toutes les grenades : -30 % [JcJ] Si tu réussis une touche avec 2 différents types de grenades en l'espace de 10 secondes (à partir de la première touche), l'adversaire subit le malus
--	--	---	--

			[Fusion]. - Défense/résistance à la magie : -10 % - Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +6 % - Durée : 5 s - Compétences concernées : Grenade éclair G-35L, Grenade de glace G-18C, Grenade chauffante G-96 Lancer de grenade - Temps de rechargement des compétences spéciales actives en cas de consommation de toutes les grenades : -9 %
Cœur d'acier	Synergie	Le noyau G activé renforce toutes les compétences et améliore tes compétences G pendant un certain temps. Les dégâts de la compétence augmentent et les compétences G bénéficient d'un effet supplémentaire. (Sauf hyper compétences) La limite de G est levée. - Méca géant G-0 : 10 missiles à tête chercheuse	Le noyau G activé renforce toutes les compétences et améliore tes compétences G pendant un certain temps. Les dégâts de la compétence augmentent et les compétences G bénéficient d'un effet supplémentaire. (Sauf hyper compétences) La limite de G est levée. - Méca géant G-0 : 10 missiles à tête chercheuse

		supplémentaires - Couronne G-1 : vitesse de feu +50 % - Grondement de tonnerre G-2 : temps de chargement -50 % - Raptor G-3 : valeur de K.O. réduite - Frisbee G-4 : portée d'attaque +30 % Cette compétence consomme de l'EMC. - Tu consommes de l'EMC au lieu des PM. [Donjon] Durée : 30 s Force d'attaque des compétences (sauf hyper compétence) : +12 % [JcJ] Durée : 15 s Force d'attaque des compétences (sauf hyper compétence) : +8 %	supplémentaires - Couronne G-1 : vitesse de feu +50 % - Grondement de tonnerre G-2 : temps de chargement -50 % - Raptor G-3 : valeur de K.O. réduite - Frisbee G-4 : portée d'attaque +30 % Cette compétence consomme de l'EMC. - Tu consommes de l'EMC au lieu des PM. [Donjon] Durée : 30 s Force d'attaque des compétences (sauf hypercompétences) : +22 % [JcJ] Durée : 15 s Force d'attaque des compétences (sauf hypercompétences) : +11 %
Optimus	Protecteur d'aimant	Tu appelles un assistant pour protéger tes alliés et toi pendant 20 s. L'attaque magique et la résistance aux dégâts de tes alliés et toi augmentent alors et la vitesse de rechargement des compétences spéciales actives augmente.	L'accélération du temps de rechargement s'applique uniquement au joueur. L'attaque augmente. Tu appelles un assistant

		Cette compétence consomme de l'EMC. - Tu consommes de l'EMC au lieu des PM. [Donjon] Attaque magique : +5 % Résistance aux dégâts : +5 % Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : - 30 % [JcJ] Attaque magique : +2,5 % Résistance aux dégâts : +2,5 % Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : - 30 %	pour protéger tes alliés et toi pendant 20 s. L'attaque/attaque magique et la résistance aux dégâts de tes alliés augmentent pendant 20 s et la vitesse de rechargement de tes propres compétences spéciales actives augmente. Cette compétence consomme de l'EMC. - Tu consommes de l'EMC au lieu des PM. [Donjon] Attaque/attaque magique : +3 % Résistance aux dégâts : +5 % Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +60 % [JcJ] Attaque/attaque magique : +1,5 % Résistance aux dégâts : +2,5 % Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +30 %
--	--	--	---

Prime opératrice	Contrôle de méca	[Donjon] Renforcement de Double frappe - Durée de Double frappe : +10 s - Durée du bonus de Double frappe en utilisant une compétence spéciale active de méca en état de Double frappe : +1 s - Compétences concernées : - Coureur terrestre RX-78, Méca aérien (tornade), Compte à rebours Ez-8, Vipère Ex-S, Usine de javelots, Méca géant G-0, Tempête blindée, [Alternance] Barbecue : grillade intégrale, [Alternance] Lance-flammes M-3 : cercle de flammes Renforcement du Pistolet automatique - Force d'attaque des combos avec pistolet automatique : +100 %. - Probabilité d'activer un malus de stigmates si touché par un combo avec pistolet automatique : 100 %	[Donjon] Renforcement de Double frappe - Durée de Double frappe : +10 s - Durée du bonus de Double frappe en utilisant une compétence spéciale active de méca en état de Double frappe : +1 s - Compétences concernées : - Coureur terrestre RX-78, Méca aérien (tornade), Compte à rebours Ez-8, Vipère Ex-S, Usine de javelots, Méca géant G-0, Tempête blindée, [Alternance] Barbecue : grillade intégrale, [Alternance] Lance-flammes M-3 : cercle de flammes Renforcement du Pistolet automatique - Force d'attaque des combos avec pistolet automatique : +100 %. - Probabilité d'activer un malus de stigmates si touché par un combo avec pistolet automatique : 100 %

	Les dégâts en cas de touche avec concentration augmentent. - Durée du stigmaté : +2 s - Défense en cas de malus de stigmates : -30 % [JcJ] Double frappe améliorée - Durée de Double frappe : +10 s - Durée du bonus de Double frappe en utilisant une compétence spéciale active de méca en état de Double frappe : +1 s - Compétences concernées : - Coureur terrestre RX-78, Méca aérien (tornade), Compte à rebours Ez-8, Vipère Ex-S, Usine de javelots, Méca géant G-0, Tempête blindée, [Alternance] Barbecue : grillade intégrale, [Alternance] Lance-flammes M-3 : cercle de flammes Renforcement du Pistolet automatique - Force d'attaque des combos avec Pistolet automatique augmente :	Les dégâts en cas de touche avec concentration augmentent. - Durée du stigmaté : +2 s - Défense/résistance à la magie en cas de malus de stigmates : -20 % [JcJ] Double frappe améliorée - Durée de Double frappe : +10 s - Durée du bonus de Double frappe en utilisant une compétence spéciale active de méca en état de Double frappe : +1 s - Compétences concernées : - Coureur terrestre RX-78, Méca aérien (tornade), Compte à rebours Ez-8, Vipère Ex-S, Usine de javelots, Méca géant G-0, Tempête blindée, [Alternance] Barbecue : grillade intégrale, [Alternance] Lance-flammes M-3 : cercle de flammes Renforcement du Pistolet automatique - Force d'attaque des combos avec Pistolet automatique : +10 %
--	--	---

		+10 % - Activation du malus de stigmates si touché par un combo avec Pistolet automatique : 10 % Les dégâts en cas de touche avec concentration augmentent. - Durée du stigmate : +2 s - Défense en cas de malus de stigmates : -20 %	- Activation du malus de stigmates si touché par un combo avec Pistolet automatique : 10 % Les dégâts en cas de touche avec concentration augmentent. - Durée du stigmate : +2 s - Défense/résistance à la magie en cas de malus de stigmates : -10 %
--	--	--	---

Prime opératrice	[Alternance] Couronne G-1	Le noyau G est activé et peut être transformé. Quand la compétence est active et qu'elle est utilisée une nouvelle fois, couronne G-1 intervient. Transformation - L'activation consomme 15 EMC - Une nouvelle utilisation pendant la transformation coûte 80 PM et utilise [Couronne G-1]. - Suite à l'utilisation de la compétence, tu reçois le bonus 'Extension G'. Couronne G-1 - Des grenades énergétiques sont continuellement lancées derrière toi. - Les adversaires touchés subissent momentanément des dégâts accrus face aux attaques magiques. Double frappe - Avec la double frappe, les dégâts de la compétence augmentent. [Donjon] Projectile d'énergie : 2 478 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques magiques : +12 % Durée : 20 s [JcJ] Projectile d'énergie : 795 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques	Les dégâts subis face aux attaques physiques augmentent de surcroît. Le noyau G est activé et peut être transformé. Quand la compétence est active et qu'elle est utilisée une nouvelle fois, couronne G-1 intervient. Transformation - L'activation consomme 15 EMC - Une nouvelle utilisation pendant la transformation coûte 80 PM et utilise [Couronne G-1]. - Suite à l'utilisation de la compétence, tu reçois le bonus 'Extension G'. Couronne G-1 - Des grenades énergétiques sont continuellement lancées derrière toi. - Les adversaires touchés subissent momentanément des dégâts accrus face aux attaques/attaques magiques. Double frappe - Avec la Double frappe,
-------------------------	--------------------------------------	--	--

		magiques : +6 % Durée : 10 s	les dégâts de la compétence augmentent. [Donjon] Projectile d'énergie : 2 478 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +8 % Durée : 20 s [JcJ] Projectile d'énergie : 795 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +4 % Durée : 10 s
--	--	---------------------------------	---

[Ain]

Personnage/class e	Nom de compétence	Avant la correction	Après la correction
Ain	Forare Sursum Glacies	Un projectile d'énergie d'Eldrit te permet de freiner la course des adversaires devant toi et de les geler. Compétence de champ - Réaction aux [Serments]. Champ rotatif : gel - La cible touchée est gelée pendant 3 secondes.	L'effet de [Paralyse] est remplacé par [Gel]. Un projectile d'énergie d'Eldrit te permet de freiner la course des adversaires devant toi et de les geler. Compétence de champ - Réaction aux [Serments].

		[Donjon] Contrôle de particules d'Eldrit : 623 % de l'attaque magique Gel éclair : plusieurs fois 121 % de l'attaque magique Explosion glaciale : 1 039 % de l'attaque magique [JcJ] Contrôle de particules d'Eldrit : 190 % de l'attaque magique Gel éclair : plusieurs fois 37 % de l'attaque magique Explosion glaciale en chaîne : 315 % de l'attaque magique	Champ rotatif : gel - La cible touchée est gelée pendant 3 secondes. [Donjon] Contrôle de particules d'Eldrit : 623 % de l'attaque magique Gel éclair : plusieurs fois 121 % de l'attaque magique Explosion glaciale : 1 039 % de l'attaque magique [JcJ] Contrôle de particules d'Eldrit : 190 % de l'attaque magique Gel éclair : plusieurs fois 37 % de l'attaque magique Explosion glaciale en chaîne : 315 % de l'attaque magique
Ain	[Fort] Forare Sursum Glacies	Renforcé : - [Paralyse] Durée +2 s	Renforcé : - [Gel] Durée +2 s
Prodigium	Autosuggestio	[Donjon] Tempête magique : plusieurs fois 414 % de l'attaque Autosuggestion - Toi et tes coéquipiers bénéficiez de l'autosuggestion. - Attaque : +22 % - PM max. : +60 - Vitesse de déplacement : +30 % - Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +30 % (+20 % pour les coéquipiers) - Durée : 15 s	Autosuggestion augmente l'attaque magique. L'accélération du temps de rechargement déclenchée par Autosuggestion s'applique uniquement au joueur. [Donjon] Tempête magique : plusieurs fois 414 % de l'attaque Autosuggestion - Toi et tes coéquipiers bénéficiez de l'autosuggestion.

		[Jc] Tempête magique : plusieurs fois 93 % de l'attaque Autosuggestion - Toi et tes coéquipiers bénéficiez de l'autosuggestion. - Attaque : +8,8 % - PM max. : +60 - Vitesse de déplacement : +30 % - Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +30 % (+20 % pour les coéquipiers) - Durée : 7,5 s	- Attaque/attaque magique : +20 % - PM max. : +60 - Vitesse de déplacement : +30 % - Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +30 % - Durée : 15 s [Jc] Tempête magique : plusieurs fois 93 % de l'attaque Autosuggestion - Toi et tes coéquipiers bénéficiez de l'autosuggestion. - Attaque/attaque magique : +8 % - PM max. : +60 - Vitesse de déplacement : +30 % - Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +30 % - Durée : 7,5 s
--	--	---	---

Prodigium	Puissance de création	Niv. 4	
		[Donjon] Dégâts critiques : +15 %	
		[Renforcement du mode création] Dégâts spéciaux actifs : +20 % Dégâts des coups supplémentaires : +50 % Gain de PM : +35 % Probabilité d'activation : 15 %	Niv. 4 [Donjon] Dégâts critiques : +20 % [Renforcement du mode création] Dégâts spéciaux actifs : +20 % Dégâts des coups supplémentaires : +50 % Gain de PM : +35 % Probabilité d'activation : 15 %
		[En cas d'utilisation de la compétence d'émission 'Puissance des dieux'] Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -3 s	[En cas d'utilisation de la compétence d'émission 'Puissance des dieux'] Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -3 s
		[JcJ] Dégâts critiques : +7,5 %	[JcJ] Dégâts critiques : +10 %
		[Renforcement du mode création] Dégâts spéciaux actifs : +10 % Dégâts des coups supplémentaires : +25 % Gain de PM : +35 % Probabilité d'activation : 15 %	[Renforcement du mode création] Dégâts spéciaux actifs : +10 % Dégâts des coups supplémentaires : +25 % Gain de PM : +35 % Probabilité d'activation : 15 %
		[En cas d'utilisation de la compétence d'émission 'Puissance des dieux'] Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -1,5 s	[En cas d'utilisation de la compétence d'émission 'Puissance des dieux'] Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -1,5 s

Aptare	Ventus	Tu génères une sphère d'Eldrit et la lances vers l'avant. La sphère d'Eldrit fonce droit devant et génère un champ pour une certaine durée. Ventus - La vitesse de déplacement des cibles à portée du [Champ ouvert] est réduite de 25 %. - Appuie à nouveau sur la [Touche de compétence] pour étourdir, pendant 5 secondes, les cibles entrées en contact avec le [Champ détruit]. Elkaim étincelant - Les cibles touchées par le [Champ ouvert] subissent le malus [Elkaim]. [Donjon] Champ ouvert : plusieurs fois 137 % de l'attaque magique Champ détruit : 1.146 % de l'attaque magique [JcJ] Champ ouvert : plusieurs fois 33 % de l'attaque magique Champ détruit : 278 % de l'attaque magique	La vitesse de déplacement n'est plus réduite. L'effet [Paralysie] est ajouté. Tu génères une sphère d'Eldrit et la lances vers l'avant. La sphère d'Eldrit fonce droit devant et génère un champ pour une certaine durée. Ventus - Les adversaires à portée du [Champ ouvert] sont gelés. - Appuie à nouveau sur la [Touche de compétence] pour étourdir, pendant 5 secondes, les cibles entrées en contact avec le [Champ détruit]. Elkaim étincelant - Les cibles touchées par le [Champ ouvert] subissent le malus [Elkaim]. [Donjon] Champ ouvert : plusieurs fois 137 % de l'attaque magique - Paralysé - Durée : 5 s Champ détruit : 1.146 % de l'attaque magique [JcJ] Champ ouvert : plusieurs fois 33 % de l'attaque magique
--------	--------	---	--

			- Paralysé - Durée : 5 s Champ détruit : 278 % de l'attaque magique
Aptare	[Fort] Ventus	Renforcé : - Toutes les résistances des adversaires touchés par [Champ ouvert] diminuent de 150 pendant 10 s.	Renforcé : - Temps de rechargement -3 s

Aptare	Folium Flos	Champ rotatif : métamorphose - Tu peux également l'utiliser sans [Serment d'Édèle]. Serment d'Édèle (Animus) : braises de bravoure - Dégâts critiques des coéquipiers à portée : +10 % (+5 % en JcJ) - Durée : 30 s [Serment d'Édèle : Purus] : loi de la nature - Tous les coéquipiers à l'intérieur du champ sont débarrassés de l'ensemble de leurs malus et immunisés contre les malus. - Dans les donjons, les PV et PM des membres du groupe à portée sont régénérés en continu de 9 %. - En JcJ, tous les coéquipiers à portée bénéficient continuellement d'une régénération de PV/PM de 0,9 %. - Durée : 10 s	Le Serment d'Édèle : Animus ignore la défense adverse au lieu d'augmenter les dégâts critiques. Le Serment d'Édèle : Voluntas attire les adversaires au lieu de réduire la défense/résistance à la magie. L'immunité aux malus et la suppression de malus ne s'appliquent plus dans un champ d'action déterminé, mais pendant une durée de bonus définie. Des PV sont régénérés chaque seconde en fonction de la capacité de combat. Champ rotatif : métamorphose - Tu peux également l'utiliser sans [Serment d'Édèle]. Serment d'Édèle : Animus (colère rentrée) - [Colère rentrée] attaque l'adversaire et ignore 50 % (25 % en JcJ) de sa défense. [Serment d'Édèle : Purus] : loi de la nature - Immunité aux malus et suppression de malus pour tous les coéquipiers pendant 8 s. - Donjon : régénération de PV/PM par seconde 20 % - Donjon : régénération de PV toutes les 0,5 secondes par tranche de 100 000 points en capacité de combat : 0,075 % - JcJ : régénération de PV/PM
--------	-------------	---	---

		Serment d'Édèle (Voluntas) : volonté pénétrante - La défense/résistance à la magie des adversaires à portée diminue de 20 % (15 % en JcJ). - Durée : 20 s	par seconde : 1 % - JcJ : régénération de PV toutes les 0,5 secondes par tranche de 100 000 points en capacité de combat : 0,00375 % - Durée : 5 s Serment d'Édèle (Voluntas) : volonté pénétrante - Attire les adversaires proches
Vigere	Credere Modi	Credere Modi - [Onde atmosphérique] étend la [Bénédiction de l'Eldrit] sur les coéquipiers à portée. - Chaque membre du groupe bénéficiant de la [Bénédiction de l'Eldrit] régénère 5 PM (15 PM max.). - La [Bénédiction de l'Eldrit] augmente l'attaque/attaque magique de tes alliés de 7 % (3,5 % en JcJ) et réduit leurs dégâts subis de 20 % (10 % en JcJ) pendant 20 s.	La caractéristique est modifiée : Plus sûr (1) --> plus rapide Plus sure (2) -> Renforcée La portée d'Onde atmosphérique augmente. L'attaque/attaque magique accrue de la Bénédiction de l'Eldrit est remplacée par un bouclier. La résistance aux dégâts accrue ne s'applique plus dans une zone déterminée, au lieu de quoi elle se maintient pendant une durée de bonus définie. Credere Modi - [Onde atmosphérique] étend la [Bénédiction de l'Eldrit] sur les coéquipiers à portée. - Pour chaque membre du groupe bénéficiant de la

			bénédiction de l'Eldrit, tu régénères 5 PM (15 PM max.). - Bénédiction de l'Eldrit - Dégâts subis : -20 % (10 % en JcJ) - Génération d'un bouclier doté de 10 % de tes PV max - Durée : 60 s (12 s en JcJ)
Vigere	Liquefacere	Tu manies le flux d'Eldrit et crées un champ de liaison vers les adversaires proches. [Donjon] Onde de choc : 288 % de l'attaque magique Cercle de douleur : 83 % de l'attaque magique Cercle de douleur (explosion) : 153 % de l'attaque magique Maillons fermes : 14 % de l'attaque magique Maillons fermes (explosion) : 650 % de l'attaque magique [JcJ] Onde de choc : 114 % de l'attaque magique Cercle de douleur : 33 % de l'attaque magique Cercle de douleur (explosion) : 61 % de l'attaque magique Maillons fermes : 6 % de l'attaque magique	La portée d'Onde de choc augmente. Toutes les résistances diminuent. Tu manies le flux d'Eldrit et crées un champ de liaison vers les adversaires proches. Toutes les résistances des adversaires touchées diminuent. [Donjon] Onde de choc : 288 % de l'attaque magique - Toutes les résistances adverses : -150 - Durée : 60 s Cercle de douleur : 83 % de l'attaque magique Cercle de douleur (explosion) : 153 % de l'attaque magique

		Maillons fermes (explosion) : 260 % de l'attaque magique	Maillons fermes : 14 % de l'attaque magique Maillons fermes (explosion) : 650 % de l'attaque magique [JcJ] Onde de choc : 114 % de l'attaque magique - Toutes les résistances adverses : -75 - Durée : 12 s Cercle de douleur : 33 % de l'attaque magique Cercle de douleur (explosion) : 61 % de l'attaque magique Maillons fermes : 6 % de l'attaque magique Maillons fermes (explosion) : 260 % de l'attaque magique
Vigere	Canticum Nobilis	Domaine d'El - Un champ rotatif génère le [Domaine d'El]. - Tu peux également l'utiliser sans [Serment d'Édèle]. Serment d'Édèle : Animus (colère rentrée) - [Colère rentrée] attaque l'adversaire et ignore 50 % (25 % en JcJ) de sa défense. Serment D'Édèle : Purus (jugement de la justice) - Des sphères d'Eldrit tombent du ciel et attaquent les différents adversaires. [Serment D'Édèle : Voluntas] : tremblements	Le Serment d'Édèle : Voluntas n'augmente plus les dégâts subis. Domaine d'El - Un champ rotatif génère le [Domaine d'El]. - Tu peux également l'utiliser sans [Serment d'Édèle]. Serment d'Édèle : Animus (colère rentrée) - [Colère rentrée] attaque l'adversaire et ignore 50 % (25 % en JcJ) de sa défense. Serment D'Édèle : Purus

		incontrôlables - Tu lances [Tremblements incontrôlables] vers l'avant et attaques les adversaires. - Les adversaires subissent 10 % de dégâts supplémentaires pendant 10 s en cas de coup.	(jugement de la justice) - Des sphères d'Eldrit tombent du ciel et attaquent les différents adversaires. [Serment D'Édèle : Voluntas] : tremblements incontrôlables - Tu lances [Tremblements incontrôlables] vers l'avant et attaques les adversaires.
Vigere	Requiem	[Serment d'Édèle (Animus)] : Ténèbres envahissantes - Les [Ténèbres envahissantes] absorbent les environs avant d'exploser. [Serment d'Édèle (Purus)] : Lumière de la nuit des temps - La [Lumière de l'appel] est reliée deux fois à la [Lumière de la nuit des temps]. - En cas de touche, la [Lumière de la nuit des temps] déclenche [Étourdissement] pendant 5 secondes. [Serment d'Édèle (Voluntas)] : Vent glacial - La [Fleur de glace] transforme le [Vent glacial] et le guide en direction des ennemis proches. - En cas de touche, [Vent glacial] inflige le malus [Ralentissement].	Le moment de l'interruption du mouvement est ajusté. [Serment d'Édèle (Animus)] : Ténèbres envahissantes - Les [Ténèbres envahissantes] absorbent les environs avant d'exploser. [Serment d'Édèle (Purus)] : Lumière de la nuit des temps - La [Lumière de l'appel] est reliée deux fois à la [Lumière de la nuit des temps]. - En cas de touche, la [Lumière de la nuit des temps] déclenche [Étourdissement] pendant 5 secondes. [Serment d'Édèle (Voluntas)] : Vent glacial - La [Fleur de glace] transforme le [Vent glacial] et le guide en direction des ennemis proches. - En cas de touche, [Vent glacial] inflige le malus [Ralentissement]. Elkaim étincelant - Les adversaires touchés subissent le malus [Elkaim].

		Elkaim étincelant - Les adversaires touchés subissent le malus [Elkaim].	
Vigere	Familiarité décontractée	Niv. 4 [Donjon] Dégâts critiques : +10 % Durée du booster : 3 s [JcJ] Dégâts critiques : +4 % Durée du booster : 3 s	Niv. 4 [Donjon] Dégâts critiques : +25 % Durée du booster : 3 s [JcJ] Dégâts critiques : +10 % Durée du booster : 3 s
Florere	[Alternance] Noir requiem	Serment d'Édèle (Animus) : Ténèbres - Les [ténèbres] provoquent une explosion qui laisse la place au [Crépuscule]. Serment d'Édèle (Purus) : Lumière harmonieuse - La [Lumière harmonieuse] s'étend vers la gauche et vers la droite. Serment d'Édèle (Voluntas) : Froid glacial - Un [Froid glacial] attaque et inflige en même temps [Paralysie] pendant 5 secondes. Elkaim étincelant	L'effet Paralysie est supprimé du Serment d'Édèle : Voluntas. Réduction de la rapidité Serment d'Édèle (Animus) : Ténèbres - Les [ténèbres] provoquent une explosion qui laisse la place au [Crépuscule]. Serment d'Édèle (Purus) : Lumière harmonieuse - La [Lumière harmonieuse] s'étend vers la gauche et vers la droite. Serment d'Édèle (Voluntas) : Froid glacial - Les adversaires touchés subissent une rapidité réduite de 20 % (10 % en JcJ) pendant 10 s (5 s en JcJ). Elkaim étincelant

		- Les adversaires touchés subissent le malus [Elkaim].	- Les adversaires touchés subissent le malus [Elkaim].
Florere	[Alternance] Turbo	Turbo - Le temps de rechargement des compétences actives/spéciales actives des alliés à l'intérieur du maelström accélère. - Les adversaires à l'intérieur du maelström subissent le malus Saignement. [Donjon] Tourbillon dimensionnel : plusieurs fois 906 % de l'attaque magique [Turbo] - Vitesse de rechargement : +20 % - Durée : 7 s	L'emplacement où le Tourbillon dimensionnel se forme est ajusté. La description de compétence est optimisée. La défense/la résistance à la magie sont réduites. Les dégâts de toutes les compétences augmentent. Turbo - Les alliés au sein du maelström bénéficient d'un temps de rechargement de compétences accéléré et de dégâts de compétences accrus. - Les adversaires à l'intérieur du maelström subissent une défense/résistance à la magie réduite et le malus Saignement. [Donjon] Tourbillon dimensionnel : plusieurs fois 906 % de l'attaque magique [Turbo] - Vitesse de rechargement de toutes les compétences : +20 % - Dégâts de toutes les compétences : +12 % - Défense/résistance à la magie : -15 %

		[JcJ] Tourbillon dimensionnel : plusieurs fois 203 % de l'attaque magique [Turbo] - Vitesse de rechargement : +20 % - Durée : 7 s	- Durée : 60 s [JcJ] Tourbillon dimensionnel : plusieurs fois 203 % de l'attaque magique [Turbo] - Vitesse de rechargement de toutes les compétences : +20 % - Dégâts de toutes les compétences : +6 % - Défense/résistance à la magie : - 7,5 % - Durée : 12 s
--	--	--	---

Florere	Influence positive	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 valeurs de tes alliés augmentent également. Révélation du serment d'Édèle - La force d'attaque augmente en cas de serment d'Édèle : Animus - Serment d'Édèle (Purus) : gain de PM en cas de touche/augmentation des dégâts - Toutes les vitesses augmentent en cas de serment d'Édèle : Voluntas Force de rotation - Quand [puissance : magie de la rotation] est activée, les statistiques de tes alliés augmentent.	Les cibles touchées par la Force de rotation ne subissent plus des vitesses et une résistance aux dégâts réduites. La description de compétence est optimisée. Une partie de l'effet de [Révélation du serment d'Édèle] s'applique à tous les alliés. En cas d'activation de [Puissance : magie de la rotation], la [Force de rotation] s'applique à tous les alliés sauf toi. [Donjon] [Révélation du serment d'Édèle] - S'applique à tous les alliés - Attaque/attaque magique en utilisant le [Serment d'Édèle : Animus] : +12 % - Gain de PM en utilisant le [Serment d'Édèle : Purus] : +40 % - Toutes les vitesses en utilisant le [serment d'Édèle : Voluntas] : +15 %. - Durée : 60 s [Force de rotation] - Statistiques des membres du groupe (sauf toi-même) : +5 % - Statistiques : vitesse de déplacement, capacité de saut, bonus de dégâts, vitesse de rechargement du booster, durée du booster, régénération de PV
---------	--------------------	--	--

		[Donjon] [Révélation du serment d'Édèle] - Ta force d'attaque augmente de +10 % en cas d'utilisation de [Serment d'Édèle : Animus]. - Gain de PM en consommant [Serment d'Édèle : Purus] : +100 % - Toutes les défenses augmentent de +10 % en cas de consommation du [serment d'Édèle : Voluntas]. - Durée : 10 s [Force de rotation] - Toutes les statistiques des coéquipiers : +5 % - Les statistiques suivantes augmentent en cas de touche ou de dégâts subis : bonus de dégâts, toutes les vitesses, résistance aux dégâts, vitesse	et PM en cas de touche ou de dégâts subis. [JcJ] [Révélation du serment d'Édèle] - S'applique à tous les alliés - Attaque/attaque magique en utilisant le [Serment d'Édèle : Animus] : +6 % - Gain de PM en consommant [Serment d'Édèle : Purus] : +20 % - Toutes les vitesses en utilisant le [serment d'Édèle : Voluntas] : +15 %. - Durée : 12 s [Force de rotation] - Statistiques des membres du groupe (sauf toi-même) : +5 % - Statistiques : vitesse de déplacement, capacité de saut, bonus de dégâts, vitesse de rechargement du booster, durée du booster, régénération de PV et PM en cas de touche ou de dégâts subis.
--	--	---	--

		de rechargement du booster, durée du booster, régénération de PV et PM. [Jc] [Révélation du serment d'Édèle] - Ta force d'attaque augmente de +10 % en cas d'utilisation de [Serment d'Édèle : Animus]. - Gain de PM en consommant [Serment d'Édèle : Purus] : +20 % - Toutes les défenses augmentent de +10 % en cas de consommation du [serment d'Édèle : Voluntas]. - Durée : 5 s [Force de rotation] - Toutes les statistiques des coéquipiers : +5 % - Statistiques : bonus de dégâts, toutes les vitesses, résistance aux dégâts, vitesse de rechargement du booster, durée du booster, régénération de PV et PM en cas de	
--	--	--	--

		touche ou de dégâts subis.	
Florere	Adsertor (3 niveaux)	Des serments d'énergie s'éveillent et fleurissent le long des flux énergétiques de l'El avant d'infliger des dégâts à tes adversaires. [Donjon] Éveil du serment : plusieurs fois 2 076 % de l'attaque magique [JcJ] Éveil du serment :	Certaines ressources spéciales données se régénèrent. Des serments d'énergie s'éveillent et fleurissent le long des flux énergétiques de l'El avant d'infliger des dégâts à tes adversaires. Les alliés proches régénèrent un temps les ressources spéciales suivantes : EN, obus, énergie spectrale, points de conversion de dynamo, points de combinaison, points de puissance, points de sensibilité, gemmes.) [Donjon]

		plusieurs fois 292 % de l'attaque magique	Éveil du serment : plusieurs fois 2 076 % de l'attaque magique Régénération des ressources spéciales par seconde : +20 % Durée : 15 s [JcJ] Éveil du serment : plusieurs fois 292 % de l'attaque magique Régénération des ressources spéciales par seconde : +20 % Durée : 3 s
Florere	Adsertor (4 niveaux)	Des serments d'énergie s'éveillent et fleurissent le long des flux énergétiques de l'El avant d'infliger des dégâts à tes adversaires. Lorsque l'énergie de l'El arrête de circuler, les serments explosent ce qui fait pleuvoir l'énergie de l'El sur le sol. [Donjon] Éveil du serment : plusieurs fois 4 238 % de l'attaque magique Pluie d'énergie : 2 228 % de l'attaque magique [JcJ] Éveil du serment : plusieurs fois 529 % de l'attaque magique Pluie d'énergie : 278 % de l'attaque magique	Certaines ressources spéciales données se régénèrent. Des serments d'énergie s'éveillent et fleurissent le long des flux énergétiques de l'El avant d'infliger des dégâts à tes adversaires. Lorsque l'énergie de l'El arrête de circuler, les serments explosent ce qui fait pleuvoir l'énergie de l'El sur le sol. Les alliés proches régénèrent un temps les ressources spéciales suivantes : EN, obus, énergie spectrale, points de conversion de dynamo, points de combinaison, points de puissance, points de sensibilité, gemmes.) [Donjon] Éveil du serment : plusieurs fois 4 238 % de l'attaque magique Pluie d'énergie : 2 228 % de l'attaque magique Régénération des ressources spéciales par seconde : +20 % Durée : 15 s

			[JcJ] Éveil du serment : plusieurs fois 529 % de l'attaque magique Pluie d'énergie : 278 % de l'attaque magique Régénération des ressources spéciales par seconde : +20 % Durée : 3 s
Florere	[Alternance] Inviolatus Conculcare : Solemnis	Tu crées un champ rotatif. L'énergie de l'Eldrit explose et attaque des adversaires situés dans le champ. La durée de l'effet [Révélation du serment d'Édèle] de tes alliés augmente.	Tu crées un champ rotatif. L'énergie de l'Eldrit explose et attaque des adversaires situés dans le champ. La durée de l'effet [Adsertor] de tes alliés augmente.
Viator	[Fort] Ingenium Regnum	Renforcé : - Défense/résistance à la magie : -15 % supplémentaires (-6 % en JcJ)	Les effets [Forts] sont modifiés en durée de malus prolongée. Renforcé - Durée du bonus +10 secondes

Regnator	Cercle d'enchantement du chaos	[Donjon] Toutes les résistances : -100 Dégâts critiques de l'utilisateur : +20 % Dégâts critiques de tes alliés : +20 % Durée : 10 s [JcJ] Toutes les résistances : -100 Dégâts critiques de l'utilisateur : +20 % Dégâts critiques de tes alliés : +10 % Durée : 10 s	[Donjon] Toutes les résistances : -100 Dégâts critiques de l'utilisateur : +28 % Dégâts critiques de tes alliés : +16 % Durée : 10 s [JcJ] Toutes les résistances : -100 Dégâts critiques de l'utilisateur : +14 % Dégâts critiques de tes alliés : +8 % Durée : 10 s
Adoleo	Benedictio	[Donjon] Force déployée : 1 479 % de l'attaque [Benedictio] - Attaque des alliés : +10 % - Attaque/attaque magique des adversaires : -10 % - Durée : 10 s [JcJ] Force déployée : 353 % de l'attaque [Benedictio] - Attaque des alliés : +5 % - Attaque/attaque magique des adversaires : -5 % - Durée : 10 s	L'attaque magique des alliés augmente. [Donjon] Force déployée : 1 479 % de l'attaque [Benedictio] - Attaque/attaque magique des alliés : +6 % - Attaque/attaque magique des adversaires : -10 % - Durée : 10 s [JcJ] Force déployée : 353 % de l'attaque [Benedictio] - Attaque/attaque magique des alliés : +3 % - Attaque/attaque magique des

			adversaires : -5 % - Durée : 10 s
Captura	Vexare	Je vais retrouver et anéantir tous ceux qui se sont opposés à la volonté de la déesse. Tu te téléportes devant l'adversaire le plus proche pour le châtier. Les adversaires touchés par Châtiment subissent pendant un certain temps des dégâts d'attaque accrus. Imperfectus - Dégâts : +[10x niveau imperfectus] % [Donjon] Châtiment : plusieurs fois 784 % de l'attaque [Vexare] - Dégâts subis face	Les malus de Vexare sont supprimés. Je vais retrouver et anéantir tous ceux qui se sont opposés à la volonté de la déesse. Tu te téléportes devant l'adversaire le plus proche pour le châtier. Imperfectus - Dégâts : +[10x niveau imperfectus] % [Donjon] Châtiment : plusieurs fois 784 % de l'attaque [JcJ] Châtiment : plusieurs fois 298 % de l'attaque

		aux attaques physiques : +10 % - Durée : 15 s [JcJ] Châtiment : plusieurs fois 298 % de l'attaque [Vexare] - Dégâts subis face aux attaques physiques : +5 % - Durée : 15 s	
Captura	Aratio		La vitesse d'activation de la compétence augmente d'environ 35 %.
Captura	Ressentiment	[Donjon] Rapidité : +[3x niveau d'imperfectus] % Temps de rechargement des compétences spéciales actives : - [8x niveau d'imperfectus] % [JcJ] Rapidité : +[3x niveau d'imperfectus] % Temps de rechargement des compétences	[Donjon] Rapidité : +[5x niveau d'imperfectus] % Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -[12x niveau d'imperfectus] % [JcJ] Rapidité : +[5x niveau d'imperfectus] % Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -[4,8x niveau d'imperfectus] %

		spéciales actives : - [3,2x niveau d'imperfectus] %	
Captura	Antecedere	Ça ne suffit pas pour interpeler la déesse. Tu redoubles d'effort pour générer toujours plus vite de l'énergie de l'Eldrit. Le flux d'énergie accélère le temps de rechargement des hypercompétences ainsi que des compétences de maitre et spéciales actives à l'intérieur du champ. Omnis - Ta rapidité à l'intérieur de la zone d'accélération augmente de [5x niveau d'omnis] %. [Donjon] Accélération : 2 761 % de l'attaque [Antecedere] - Vitesse de rechargement : +20 % - Durée : 10 s [JcJ] Accélération : 657 % de l'attaque	L'accélération du temps de rechargement des hypercompétences/compétences de maitre est supprimée. L'accélération du temps de rechargement des compétences spéciales actives s'applique uniquement au joueur. Ça ne suffit pas pour interpeler la déesse. Tu redoubles d'effort pour générer toujours plus vite de l'énergie de l'Eldrit. Le flux d'énergie accélère le temps de rechargement de tes compétences spéciales actives. Omnis - Ta rapidité à l'intérieur de la zone d'accélération augmente de [5x niveau d'omnis] %. [Donjon] Accélération : 2 761 % de

		[Antecedere] - Vitesse de rechargement : +20 % - Durée : 5 s	l'attaque [Antecedere] - Vitesse de rechargement : +60 % - Durée : 10 s [JcJ] Accélération : 657 % de l'attaque [Antecedere] - Vitesse de rechargement : +60 % - Durée : 5 s
Sacratus	[Alternance] Vexare	Je vais retrouver et anéantir tous ceux qui se sont opposés à la volonté de la déesse. Tu génères des projectiles acérés et les décoches. Les adversaires touchés par Châtiment subissent pendant un certain temps des dégâts d'attaque accrus. Imperfectus - Dégâts : +[10x niveau imperfectus] % [Donjon] Punition : plusieurs fois 1 723 % de	Les malus de Vexare sont supprimés. La vitesse d'activation de la compétence augmente d'environ 50 %. Je vais retrouver et anéantir tous ceux qui se sont opposés à la volonté de la déesse. Tu génères des projectiles acérés et les décoches. Imperfectus - Dégâts : +[10x niveau imperfectus] % [Donjon] Punition : plusieurs fois 1 723 % de l'attaque [JcJ]

		l'attaque [Vexare] - Dégâts subis face aux attaques physiques : +10 % - Durée : 15 s [JcJ] Punition : plusieurs fois 623 % de l'attaque [Vexare] - Dégâts subis face aux attaques physiques : +5 % - Durée : 15 s	Punition : plusieurs fois 623 % de l'attaque
Sacratus	[Alternance] Antecedere	Ça ne suffit pas pour interpeler la déesse. Tu accumules rapidement de l'énergie et fonces devant toi à toute vitesse. L'énergie de l'Eldrit condensée accélère le temps de rechargement des compétences spéciales actives de tes alliés. Omnis - Pendant la durée du bonus, ta rapidité augmente de [5x niveau d'omnis] %. [Donjon] Accélération : 3 838 % de	L'accélération du temps de rechargement des compétences spéciales actives s'applique uniquement au joueur. Ça ne suffit pas pour interpeler la déesse. Tu accumules rapidement de l'énergie et fonces devant toi à toute vitesse. L'énergie de l'Eldrit condensée accélère le temps de rechargement de tes compétences spéciales actives. Omnis

		l'attaque [Antecedere] - Vitesse de rechargement : +30 % - Durée : 10 s [JcJ] Accélération : 913 % de l'attaque [Antecedere] - Vitesse de rechargement : +30 % - Durée : 5 s	- Pendant la durée du bonus, ta rapidité augmente de [5x niveau d'omnis] %. [Donjon] Accélération : 3 838 % de l'attaque [Antecedere] - Vitesse de rechargement : +60 % - Durée : 10 s [JcJ] Accélération : 913 % de l'attaque [Antecedere] - Vitesse de rechargement : +60 % - Durée : 5 s
Sacratus	[Alternance] Inviolatus Conculcare : Interitus	Le messenger divin laisse s'échapper la haine mêlée à l'avarice. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) Imperfectus - Dégâts : +[10x niveau imperfectus] % [Donjon] Destruction : plusieurs fois 1 202 % de l'attaque	La vitesse d'activation de la compétence augmente d'environ 50 %. La défense est ignorée en cas de Destruction. Le messenger divin laisse s'échapper la haine mêlée à l'avarice. Tu infliges des dégâts qui ignorent en partie la défense. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) Imperfectus - Dégâts : +[10x niveau imperfectus] % [Donjon] Destruction : plusieurs fois 1 202 % de l'attaque

		[JcJ] Destruction : plusieurs fois 183 % de l'attaque	Ignorer la défense adverse : 50 % [JcJ] Destruction : plusieurs fois % de l'attaque destruction : plusieurs fois % de l'attaque (destruction : plusieurs fois % de l'attaque destruction : plusieurs fois % de l'attaque) : plusieurs fois 183 % Ignorer la défense adverse : 10 %
Sacratus	Haine	[Donjon] Probabilité de dégâts critiques : +[6x niveau d'imperfectus] % Ignorer la défense : +[3x niveau d'imperfectus] % [JcJ] Probabilité de dégâts critiques : +[2,4x niveau d'imperfectus] % Ignorer la défense : +[1,2x niveau d'imperfectus] %	[Donjon] Probabilité de dégâts critiques : +[9x niveau d'imperfectus] % Ignorer la défense : +[3x niveau d'imperfectus] % [JcJ] Probabilité de dégâts critiques : +[3,6x niveau d'imperfectus] % Ignorer la défense : +[1,2x niveau d'imperfectus] %
Sacratus	Destruction	[Donjon] Attaque : +20 % Durée : 20 s [JcJ] Attaque : +8 % Durée : 20 s	[Donjon] Attaque : +25 % Durée : 20 s [JcJ] Attaque : +10 % Durée : 20 s

[Laby]

Personnage/classe	Nom de compétence	Avant la correction	Après la correction
Bébé étincelle	Poing puissant	[Donjon] Boule d'énergie gigantesque : plusieurs fois 534 % de l'attaque Détonation assourdissante : plusieurs fois 535 % de l'attaque [JcJ] Boule d'énergie gigantesque : plusieurs fois 158 % de l'attaque Détonation assourdissante : plusieurs fois 157 % de l'attaque	[Donjon] Boule d'énergie gigantesque : plusieurs fois 507 % de l'attaque Détonation assourdissante : plusieurs fois 508 % de l'attaque [JcJ] Boule d'énergie gigantesque : plusieurs fois 150 % de l'attaque Détonation assourdissante : plusieurs fois 149 % de l'attaque
Bébé étincelle	Sphère de Laby	[Donjon] Boule d'énergie : plusieurs fois 1 401 % de l'attaque [JcJ] Boule d'énergie : plusieurs fois 354 % de l'attaque	[Donjon] Boule d'énergie : plusieurs fois 1 331 % de l'attaque [JcJ] Boule d'énergie : plusieurs fois 336 % de l'attaque

Bébé cyclone	Sacoche de Nisha	[Donjon] Pacotille : plusieurs fois 992 % de l'attaque [Aïe !] Défense : -20 % Dégâts subis face aux attaques physiques : +15 % Durée du malus : 15 s [JcJ] Pacotille : plusieurs fois 206 % de l'attaque [Aïe !] Défense : -20 % Dégâts subis face aux attaques physiques : +7,5 % Durée du malus : 7,5 s	Avec [Aïe !] la résistance à la magie diminue et les dégâts subis face aux attaques magiques augmentent. [Donjon] Pacotille : plusieurs fois 992 % de l'attaque [Aïe !] Défense/résistance à la magie : -20 % Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +12 % Durée du malus : 15 s [JcJ] Pacotille : plusieurs fois 206 % de l'attaque [Aïe !] Défense/résistance à la magie : -20 % Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +6 % Durée du malus : 7,5 s
Championne éonienne	Nouvelle Laby		Le mouvement d'interruption de l'exécution de la compétence est supprimé.
Championne éonienne	[Alternance] Poing puissant	[Donjon] Détonation assourdissante : plusieurs fois 630 % de	[Donjon] Détonation assourdissante : plusieurs fois 594 % de l'attaque

		l'attaque [JcJ] Détonation assourdissante : plusieurs fois 133 % de l'attaque	[JcJ] Détonation assourdissante : plusieurs fois 125 % de l'attaque
Bébé paillette	Voie lactée	[Je vais t'aider, Laby !] L'attaque et la défense des adversaires touchés diminuent pendant un certain temps. [Donjon] Lumière stellaire : plusieurs fois 1 078 % de l'attaque magique [JcJ] Lumière stellaire : plusieurs fois 295 % de l'attaque magique [Je vais t'aider, Laby !] [Donjon] Lumière stellaire : plusieurs fois 1 058 % de l'attaque magique Attaque/attaque magique : -15 % Défense/résistance à la magie : -30 % Durée : 10 s [JcJ] Lumière stellaire : plusieurs fois 286 % de l'attaque magique Attaque/attaque magique : -15 % Défense/résistance à la	La défense/la résistance à la magie ne sont plus réduites. [Je vais t'aider, Laby !] L'attaque/attaque magique des adversaires touchés diminue pendant un certain temps. [Donjon] Lumière stellaire : plusieurs fois 1 078 % de l'attaque magique [JcJ] Lumière stellaire : plusieurs fois 295 % de l'attaque magique [Je vais t'aider, Laby !] [Donjon] Lumière stellaire : plusieurs fois 1 058 % de l'attaque magique Attaque/attaque magique : -15 % Durée : 60 s [JcJ] Lumière stellaire : plusieurs fois 286 % de l'attaque magique Attaque/attaque magique : -15 % Durée : 12 s

		magie : -15 % Durée : 10 s	
Bébé paillette	Rou-la-la-la-de	Nisha lance une bulle blop blop qui génère une rou-la-la-la-de. [Je vais t'aider, Laby !] La bulle diminue toutes les résistances de l'adversaire touché. [Donjon] Bulle blop blop : plusieurs fois 996 % de l'attaque magique [JcJ] Bulle blop blop : plusieurs fois 340 % de l'attaque magique	La défense/la résistance à la magie sont réduites. Nisha lance une bulle blop blop qui génère une rou-la-la-la-de. [Je vais t'aider, Laby !] La bulle diminue toutes les résistances et la défense/résistance à la magie de l'adversaire touché. [Donjon] Bulle blop blop : plusieurs fois 996 % de l'attaque magique [JcJ] Bulle blop blop : plusieurs fois 340 % de l'attaque magique

		[Je vais t'aider, Laby !] [Donjon] Bulle blop blop : plusieurs fois 992 % de l'attaque magique Toutes les résistances : -150 Durée : 10 s [JcJ] Bulle blop blop : plusieurs fois 339 % de l'attaque magique Toutes les résistances : -150 Durée : 10 s	[Je vais t'aider, Laby !] [Donjon] Bulle blop blop : plusieurs fois 992 % de l'attaque magique Défense/résistance à la magie : -15 % Toutes les résistances : -150 Durée : 60 s [JcJ] Bulle blop blop : plusieurs fois 339 % de l'attaque magique Défense/résistance à la magie : -7,5 % Toutes les résistances : -75 Durée : 12 s
Bébé paillette	Ensemble	Niv. 4 [Donjon] PM max. : +100 En cas d'utilisation de compétences avec [Je vais t'aider, Laby !], la consommation de PM de la compétence spéciale active suivante diminue : -20 %. En cas d'utilisation de compétences avec [Je vais t'aider, Laby], tu reçois des points [Salut Nisha !]. Après avoir reçu 3 points [Salut, Nisha], tu peux activer [Salut, Laby] avec la touche spéciale. [Salut Laby !] En cas d'activation, le temps de rechargement des	Suppression de l'augmentation de l'attaque/attaque magique Niv. 4 [Donjon] PM max. : +100 En cas d'utilisation de compétences avec [Je vais t'aider, Laby !], la consommation de PM de la compétence spéciale active suivante diminue : -20 %. En cas d'utilisation de compétences avec [Je vais t'aider, Laby], tu reçois des points [Salut Nisha !]. Après avoir reçu 3 points [Salut, Nisha], tu peux activer [Salut, Laby] avec la touche spéciale. [Salut Laby !] En cas d'activation, le temps de

		compétences spéciales actives est réinitialisé (sauf hypercompétence, compétence active de force et de partenaire). Attaque/attaque magique : +20 % Gain de PM : +50 % Durée : 15 s [JcJ] PM max. : +100 En cas d'utilisation de compétences avec [Je vais t'aider, Laby !], la consommation de PM de la compétence spéciale active suivante diminue de -10 %. En cas d'utilisation de compétences avec [Je vais t'aider, Laby], tu reçois des points [Salut Nisha !]. Après avoir reçu 3 points [Salut, Nisha], tu peux activer [Salut, Laby] avec la touche spéciale. [Salut Laby !] En cas d'activation, le temps de rechargement des compétences spéciales actives est réinitialisé (sauf hypercompétence, compétence active de force et de partenaire). Attaque/attaque magique : +20 % Gain de PM : +50 % Durée : 6 s	rechargement des compétences spéciales actives est réinitialisé (sauf hypercompétence, compétence active de force et de partenaire). Gain de PM : +50 % Durée : 40 s [JcJ] PM max. : +100 En cas d'utilisation de compétences avec [Je vais t'aider, Laby !], la consommation de PM de la compétence spéciale active suivante diminue de -10 %. En cas d'utilisation de compétences avec [Je vais t'aider, Laby], tu reçois des points [Salut Nisha !]. Après avoir reçu 3 points [Salut, Nisha], tu peux activer [Salut, Laby] avec la touche spéciale. [Salut Laby !] En cas d'activation, le temps de rechargement des compétences spéciales actives est réinitialisé (sauf hypercompétence, compétence active de force et de partenaire). Gain de PM : +50 % Durée : 12 s
--	--	--	--

Auralice	Volonté déchainée : Auralice	En cas d'utilisation de compétences avec [Je vais t'aider, Laby !], le ravage et les coups critiques augmentent. [Donjon] Les secours arrivent !/Compte sur nous ! Tant que l'effet est activé, la vitesse de déplacement et la capacité de saut augmentent de +20 %. En cas d'utilisation de compétences avec [Je vais t'aider, Laby !], le ravage et les coups critiques augmentent de +20 %. Durée : 20 s [JcJ] Les secours arrivent !/Compte sur nous ! Tant que l'effet est activé, la vitesse de déplacement et la capacité de saut augmentent de +20 %. En cas d'utilisation de compétences avec [Je vais t'aider, Laby !], le ravage et les coups critiques augmentent	En cas d'utilisation de compétences avec [Je vais t'aider, Laby !], tous les dégâts augmentent. En cas d'utilisation de compétences avec [Je vais t'aider, Laby !], les coups critiques, le ravage et l'ensemble des dégâts augmentent un certain temps. [Donjon] Les secours arrivent !/Compte sur nous ! Tant que l'effet est activé, la vitesse de déplacement et la capacité de saut augmentent de +20 %. En cas d'utilisation de compétences avec [Je vais t'aider, Laby !], le ravage et les coups critiques augmentent de +20 %. En cas d'utilisation de compétences avec [Je vais t'aider, Laby !], tous les dégâts augmentent de +20 %. Durée : 20 s [JcJ] Les secours arrivent !/Compte sur nous ! Tant que l'effet est activé, la vitesse de déplacement et la capacité de
----------	---------------------------------	--	--

		de +20 %. Durée : 20 s	saut augmentent de +20 %. En cas d'utilisation de compétences avec [Je vais t'aider, Laby !], le ravage et les coups critiques augmentent de +20 %. En cas d'utilisation de compétences avec [Je vais t'aider, Laby !], tous les dégâts augmentent de +10 %. Durée : 20 s
Auralice	Amitié	[Donjon] Durée de [Salut Laby !] : +5 s Temps de rechargement de [Salut Laby !] : -20 s Tu régénères 1 point de [Salut Nisha !] quand tu utilises [Salut Laby !]. [JcJ] Durée de [Salut Laby !] : +2 s Temps de rechargement de [Salut Laby !] : -20 s Tu régénères 1 point de [Salut Nisha !] quand tu utilises [Salut Laby !].	La réduction du temps de rechargement de [Salut Laby !] a été supprimée. [Donjon] Durée de [Salut Laby !] : +5 s Tu régénères 1 point de [Salut Nisha !] quand tu utilises [Salut Laby !]. [JcJ] Durée de [Salut Laby !] : +2 s Tu régénères 1 point de [Salut Nisha !] quand tu utilises [Salut Laby !].

Auralice	Le vent souffle !	[Je vais t'aider, Laby !] Toutes les vitesses des alliés à proximité du vent augmentent pendant un certain temps. [Donjon] Vent frais : plusieurs fois 584 % de l'attaque magique [JcJ] Vent frais : plusieurs fois 177 % de l'attaque magique [Je vais t'aider, Laby !] [Donjon] Vent frais : plusieurs fois 543 % de l'attaque magique Vitesse de déplacement et capacité de saut : +20 % Rapidité : +10 % Durée : 20 s [JcJ] Vent frais : plusieurs fois 147 % de l'attaque magique Vitesse de déplacement et capacité de saut : +20 % Rapidité : +10 % Durée : 20 s	L'attaque/attaque magique augmente. Les dégâts de toutes les compétences augmentent. [Je vais t'aider, Laby !] Toutes les vitesses, attaques/attaques magiques et dégâts de toutes les compétences des alliés à proximité du vent augmentent pendant un certain temps. [Donjon] Vent frais : plusieurs fois 584 % de l'attaque magique [JcJ] Vent frais : plusieurs fois 177 % de l'attaque magique [Je vais t'aider, Laby !] [Donjon] Vent frais : plusieurs fois 543 % de l'attaque magique Vitesse de déplacement et capacité de saut : +20 % Rapidité : +15 % Attaque/attaque magique : +12 % Dégâts de toutes les compétences : +12 % Durée : 60 s [JcJ] Vent frais : plusieurs fois 147 %
----------	-------------------	--	--

			de l'attaque magique Vitesse de déplacement et capacité de saut : +20 % Rapidité : +15 % Attaque/attaque magique : +6 % Dégâts de toutes les compétences : +6 % Durée : 12 s
Auralice	Reflet de Nisha	[Je vais t'aider, Laby !] L'illusion repousse plus fortement les adversaires qui approchent. Tes coéquipiers dans le champ d'action subissent moins de dégâts et leurs malus sont supprimés. [Donjon] Projection : plusieurs fois 2 595 % de l'attaque magique Illusion : plusieurs fois 265 % de l'attaque magique [JcJ] Projection : plusieurs fois 838 % de l'attaque magique Illusion : plusieurs fois 86 % de l'attaque magique [Je vais t'aider, Laby !] [Donjon] Projection : plusieurs fois 2 451 % de l'attaque magique Illusion : plusieurs fois 251 % de l'attaque magique Dégâts subis des membres	La vitesse de rechargement de toutes les compétences accélère. Optimisation de l'infobulle La réduction des dégâts subis ainsi que l'immunité aux malus et la suppression de malus ne s'appliquent plus dans un champ d'action déterminé, mais pendant une durée de bonus définie. [Je vais t'aider, Laby !] Les adversaires dans le champ d'action sont repoussés plus fortement. Pendant que la lumière se propage, les alliés bénéficient d'une réduction des dégâts, de l'immunité/suppression des malus et d'une vitesse de rechargement accrue pour toutes les compétences. [Donjon] Projection : plusieurs fois 2 595 % de l'attaque magique

		du groupe à l'intérieur du périmètre de l'illusion : - 20 % Durée : 10 sec. [JcJ] Projection : plusieurs fois 703 % de l'attaque magique Illusion : plusieurs fois 72 % de l'attaque magique Dégâts subis des membres du groupe à l'intérieur du périmètre de l'illusion : - 10 % Durée : 10 sec.	Illusion : plusieurs fois 265 % de l'attaque magique [JcJ] Projection : plusieurs fois 838 % de l'attaque magique Illusion : plusieurs fois 86 % de l'attaque magique [Je vais t'aider, Laby !] [Donjon] Projection : plusieurs fois 2 451 % de l'attaque magique Illusion : plusieurs fois 251 % de l'attaque magique Vitesse de rechargement de toutes les compétences : +20 % Dégâts subis : -20 % Durée : 60 s Durée de l'immunité/suppression de malus : 8 s [JcJ] Projection : plusieurs fois 703 % de l'attaque magique Illusion : plusieurs fois 72 % de l'attaque magique Vitesse de rechargement de toutes les compétences : +20 % Dégâts subis : -10 % Durée : 12 s Durée de l'immunité/suppression de malus : 8 s
--	--	--	--

Auralice	Pluie de Laby	[Donjon] Pluie de Laby : plusieurs fois 762 % de l'attaque magique [JcJ] Pluie de Laby : plusieurs fois 231 % de l'attaque magique [Je vais t'aider, Laby !] [Donjon] Pluie de Laby : plusieurs fois 708 % de l'attaque magique Tous les coéquipiers à portée bénéficient continuellement d'une régénération de PV/PM de 21 %. Durée : 5 s [JcJ] Pluie de Laby : plusieurs fois 191 % de l'attaque magique Tous les coéquipiers à portée bénéficient continuellement d'une régénération de PV/PM de 1 %. Durée : 5 s	La description de compétence est optimisée. Des PV sont régénérés chaque seconde en fonction de la capacité de combat. [Donjon] Pluie de Laby : plusieurs fois 762 % de l'attaque magique [JcJ] Pluie de Laby : plusieurs fois 231 % de l'attaque magique [Je vais t'aider, Laby !] [Donjon] Pluie de Laby : plusieurs fois 708 % de l'attaque magique - Régénération de PV/PM par seconde : +20 % Régénération de PV toutes les 0,5 secondes par tranche de 100 000 points en capacité de combat : 0,075 % Durée : 5 s [JcJ] Pluie de Laby : plusieurs fois 191 % de l'attaque magique - Régénération de PV/PM par seconde : +1 % Régénération de PV toutes les 0,5 secondes par tranche de 100 000 points en capacité de
----------	---------------	--	--

			combat : 0,00375 % Durée : 5 s
Lumière	Pour toujours	[Donjon] Temps de rechargement des compétences spéciales actives par point de [Salut Nisha !] : -10 % Dégâts sur les boss et boss intermédiaires pendant que [Salut Laby !] est activé : +18 % [JcJ] Temps de rechargement des compétences spéciales actives par point de [Salut Nisha !] : -5 % Dégâts sur les boss et boss intermédiaires pendant que [Salut Laby !] est activé : +18 %	Les dégâts accrus sur les boss et boss intermédiaires pendant [Salut Laby !] s'appliquent uniquement au joueur. [Donjon] Temps de rechargement des compétences spéciales actives par point de [Salut Nisha !] : -10 % Dégâts sur les boss et boss intermédiaires pendant que [Salut Laby !] est activé : +18 % [JcJ] Temps de rechargement des compétences spéciales actives par point de [Salut Nisha !] : -5 % Dégâts sur les boss et boss intermédiaires pendant que [Salut Laby !] est activé : +18 %

Lumière	[Alternance] Le vent souffle	[Je vais t'aider, Laby !] Toutes les vitesses des alliés à proximité du vent augmentent pendant un certain temps. [Donjon] Vent frais : plusieurs fois 724 % de l'attaque magique Bourrasque : plusieurs fois 606 % de l'attaque magique [JcJ] Vent frais : plusieurs fois 197 % de l'attaque magique Bourrasque (magie) : plusieurs fois 166 % [Je vais t'aider, Laby !] [Donjon] Vent frais : plusieurs fois 684 % de l'attaque magique Bourrasque : plusieurs fois 573 % de l'attaque magique Vitesse de déplacement et capacité de saut : +20 % Rapidité : +10 % Durée : 20 s [JcJ] Vent frais : plusieurs fois 181 % de l'attaque magique Bourrasque : plusieurs fois 151 % de l'attaque magique Vitesse de déplacement et capacité de saut : +20 % Rapidité : +10 % Durée : 20 s	L'attaque/attaque magique augmente. Les dégâts de toutes les compétences augmentent. [Je vais t'aider, Laby !] Toutes les vitesses, attaques/attaques magiques et dégâts de toutes les compétences des alliés à proximité du vent augmentent pendant un certain temps. [Donjon] Vent frais : plusieurs fois 724 % de l'attaque magique Bourrasque : plusieurs fois 606 % de l'attaque magique [JcJ] Vent frais : plusieurs fois 197 % de l'attaque magique Bourrasque : plusieurs fois 166 % de l'attaque magique [Je vais t'aider, Laby !] [Donjon] Vent frais : plusieurs fois 684 % de l'attaque magique Bourrasque : plusieurs fois 573 % de l'attaque magique Vitesse de déplacement et capacité de saut : +20 % Rapidité : +15 % Attaque/attaque magique : +12 %
---------	---------------------------------	---	--

			Dégâts de toutes les compétences : +12 % Durée : 60 s [JcJ] Vent frais : plusieurs fois 181 % de l'attaque magique Bourrasque : plusieurs fois 151 % de l'attaque magique Vitesse de déplacement et capacité de saut : +20 % Rapidité : +15 % Attaque/attaque magique : +6 % Dégâts de toutes les compétences : +6 % Durée : 12 s
Lumière	[Alternance] Voie lactée	[Je vais t'aider, Laby !] L'attaque et la défense des adversaires touchés diminuent pendant un certain temps. [Donjon] Lumière stellaire : plusieurs fois 878 % de l'attaque magique Étoile brillante : 475 % de l'attaque magique Étoile fuyante : 272 % de l'attaque magique [JcJ] Lumière stellaire : plusieurs fois 316 % de l'attaque magique Étoile brillante : 171 % de l'attaque magique Étoile fuyante : 98 % de l'attaque magique	La défense/la résistance à la magie ne sont plus réduites. [Je vais t'aider, Laby !] L'attaque/attaque magique des adversaires touchés diminue pendant un certain temps. [Donjon] Lumière stellaire : plusieurs fois 878 % de l'attaque magique Étoile brillante : 475 % de l'attaque magique Étoile fuyante : 272 % de l'attaque magique [JcJ] Lumière stellaire : plusieurs fois

		[Je vais t'aider, Laby !] [Donjon] Lumière stellaire : plusieurs fois 860 % de l'attaque magique Étoile brillante : 470 % de l'attaque magique Étoile fuyante : 267 % de l'attaque magique Attaque/attaque magique : - 15 % Défense/résistance à la magie : -30 % Durée : 10 s [JcJ] Lumière stellaire : plusieurs fois 311 % de l'attaque magique Étoile brillante : 170 % de l'attaque magique Étoile fuyante : 96 % de l'attaque magique Attaque/attaque magique : - 15 % Défense/résistance à la magie : -15 % Durée : 10 s	316 % de l'attaque magique Étoile brillante : 171 % de l'attaque magique Étoile fuyante : 98 % de l'attaque magique [Je vais t'aider, Laby !] [Donjon] Lumière stellaire : plusieurs fois 860 % de l'attaque magique Étoile brillante : 470 % de l'attaque magique Étoile fuyante : 267 % de l'attaque magique Attaque/attaque magique : - 15 % Durée : 60 s [JcJ] Lumière stellaire : plusieurs fois 311 % de l'attaque magique Étoile brillante : 170 % de l'attaque magique Étoile fuyante : 96 % de l'attaque magique Attaque/attaque magique : - 15 % Durée : 12 s
Bébé obscur	Ronces, venez à moi !	[Donjon] Ronces : plusieurs fois 396 % de l'attaque [JcJ] Ronces : plusieurs fois 135 % de l'attaque	[Donjon] Ronces : plusieurs fois 416 % de l'attaque [JcJ] Ronces : plusieurs fois 142 % de l'attaque

Rêveuse diurne	Bouclier miroir	[Donjon] Bouclier : 2 291 % de l'attaque Dégâts subis : -20 % Attaque : +20 % [JcJ] Bouclier : 545 % de l'attaque Dégâts subis : -8 % Attaque : +4 %	[Donjon] Bouclier : 2 291 % de l'attaque Dégâts subis : -20 % Attaque : +25 % [JcJ] Bouclier : 545 % de l'attaque Dégâts subis : -8 % Attaque : +5 %
Rêveuse diurne	Bibby !	Laby se rappelle de Bibby, le monstre du Bosquet des ténèbres. - Nisha, tu te souviens ? Il était si mignon que Laby a eu envie de le caresser. Mais il a bien failli mordre Laby ! [Esprits du bosquet] - Quand tu utilises la compétence [L'ami de Laby ?], ton esprit du bosquet grandit et réagit à sa manière). - Quand il apparaît, il grignote les adversaires à proximité qui subissent un malus faisant diminuer leur défense. - Quand il riposte, ton esprit du bosquet se téléporte vers l'adversaire pour le mordre. Ton adversaire subit un malus de saignement. - Le nombre de cumuls du malus augmente à chaque stade de croissance.	Grignotage réduit la résistance à la magie. Laby se rappelle de Bibby, le monstre du Bosquet des ténèbres. - Nisha, tu te souviens ? Il était si mignon que Laby a eu envie de le caresser. Mais il a bien failli mordre Laby ! [Esprits du bosquet] - Quand tu utilises la compétence [L'ami de Laby ?], ton esprit du bosquet grandit et réagit à sa manière). - Quand il apparaît, il grignote les adversaires à proximité qui subissent un malus faisant diminuer leur défense/résistance à la magie. - Quand il riposte, ton esprit du bosquet se téléporte vers

		Au revoir ! - Si tu réutilises cette compétence, ton esprit du bosquet se téléporte vers l'adversaire et explose. (En JcJ, la distance de téléportation est réduite.) - Les dégâts de l'explosion augmentent de 10 % à chaque stade de croissance. [Donjon] Grignotage : 1 055 % de l'attaque - Défense : -30 % - Durée : 25 s 729 % de l'attaque Au revoir ! : 465 % de l'attaque x5 [JcJ] Grignotage : 374 % de l'attaque - Défense : -10 % - Durée : 10 s Morsure : 245 % de l'attaque Au revoir ! : 157 % de l'attaque x5	l'adversaire pour le mordre. Ton adversaire subit un malus de saignement. - Le nombre de cumuls du malus augmente à chaque stade de croissance. Au revoir ! - Si tu réutilises cette compétence, ton esprit du bosquet se téléporte vers l'adversaire et explose. (En JcJ, la distance de téléportation est réduite.) - Les dégâts de l'explosion augmentent de 10 % à chaque stade de croissance. [Donjon] Grignotage : 1 055 % de l'attaque - Défense/résistance à la magie : -10 % - Durée : 25 s 729 % de l'attaque Au revoir ! : 465 % de l'attaque x5 [JcJ] Grignotage : 374 % de l'attaque - Défense/résistance à la magie : -3,3 % - Durée : 10 s Morsure : 245 % de l'attaque Au revoir ! : 157 % de l'attaque x5
--	--	---	---

Rêveuse diurne	Fantaisie	[Donjon] Fourré de ronces : plusieurs fois 1 555 % de l'attaque [JcJ] Fourré de ronces : plusieurs fois 561 % de l'attaque	[Donjon] Fourré de ronces : plusieurs fois 1 633 % de l'attaque [JcJ] Fourré de ronces : plusieurs fois 589 % de l'attaque
Rêveuse diurne	Jardin de Laby	[Donjon] Liane de ronces : plusieurs fois 826 % de l'attaque Éclosion : plusieurs fois 352 % de l'attaque [JcJ] Liane de ronces : plusieurs fois 149 % de l'attaque Éclosion : plusieurs fois 63 % de l'attaque	[Donjon] Liane de ronces : plusieurs fois 857 % de l'attaque Éclosion : plusieurs fois 366 % de l'attaque [JcJ] Liane de ronces : plusieurs fois 155 % de l'attaque Éclosion : plusieurs fois 66 % de l'attaque

Labyrinthe de Nisha	Force de Nisha	La force de Nisha influence tes esprits du bosquet. L'invocation des esprits du bosquet confère à tes alliés un bonus et améliore les réactions de ces esprits quand tu utilises la compétence [L'ami de Laby ?]. Pokko : - Pendant l'invocation, force de Pokko est activée. Pendant un certain temps, les dégâts infligés par les boss sur tes alliés diminuent de 10 %. - 2 projectiles à tête chercheuse infligent des dégâts multiples aux adversaires. Ookiee : - Pendant l'invocation, force d'Ookiee est activée. Pendant un certain temps, l'attaque de tes alliés augmente de 20 % (8 % en JcJ). - Réduction du temps de rechargement améliorée Jimyu : - Pendant l'invocation, [Force de Jimyu] est activée. Pendant un certain temps, cet effet augmente de 30 % la vitesse de rechargement des compétences spéciales actives de tes alliés à proximité. - Augmentation des dégâts de l'attaque spirale Bibby : - Pendant l'invocation,	La [Force d'Ookiee] augmente l'attaque magique. [Force de Jimyu] s'applique uniquement au joueur. La force de Nisha influence tes esprits du bosquet. L'invocation des esprits du bosquet confère à tes alliés et toi un bonus et améliore les réactions de ces esprits quand tu utilises des compétences [L'ami de Laby ?]. Pokko : - Pendant l'invocation, force de Pokko est activée. Pendant un certain temps, les dégâts infligés par les boss sur tes alliés diminuent de 10 %. - 2 projectiles à tête chercheuse infligent des dégâts multiples aux adversaires. Ookiee : - Pendant l'invocation, force d'Ookiee est activée. Pendant un certain temps, l'attaque/attaque magique de tes alliés augmente de 20 % (8 % en JcJ). - Réduction du temps de rechargement améliorée Jimyu : - Pendant l'invocation, [Force
---------------------	----------------	---	---

		force de Bibby est activée. Du coup, tes alliés peuvent régénérer 12 % de leurs PV par seconde (1,2 % en JcJ). - Augmentation des dégâts de saignement	de Jimyu] est activée. Cela augmente la vitesse de rechargement de tes compétences spéciales actives de 30 %. - Augmentation des dégâts de l'attaque spirale Bibby : - Pendant l'invocation, force de Bibby est activée. Du coup, tes alliés peuvent régénérer 12 % de leurs PV par seconde (1,2 % en JcJ). - Augmentation des dégâts de saignement
Labyrinthe de Nisha	Illusia	[Donjon] Dégâts des compétences spéciales actives : +10 % Durée : 20 s (temps de rechargement : 20 s) [JcJ] Dégâts des compétences spéciales actives : +3 % Durée : 10 s (temps de rechargement : 20 s)	[Donjon] Dégâts des compétences spéciales actives : +20 % Durée : 30 s (temps de rechargement : 20 s) [JcJ] Dégâts des compétences spéciales actives : +6 % Durée : 15 s (temps de rechargement : 20 s)
Labyrinthe de Nisha	[Alternance] Splish, splash : cauchemar	[Donjon] Cauchemar : plusieurs fois 428 % de l'attaque [JcJ] Cauchemar : plusieurs fois 81 % de l'attaque	[Donjon] Cauchemar : plusieurs fois 446 % de l'attaque [JcJ] Cauchemar : plusieurs fois 84 % de l'attaque

Labyrinthe de Nisha	[Alternance] Fantaisie	[Donjon] Fourré de ronces : plusieurs fois 787 % de l'attaque [JcJ] Fourré de ronces : plusieurs fois 177 % de l'attaque	[Donjon] Cauchemar : plusieurs fois 826 % de l'attaque [JcJ] Cauchemar : plusieurs fois 186 % de l'attaque
Filoute	Strifflet	[Donjon] Tireli : 2 502 % de l'attaque magique [Bien fait !] Tu peux passer à travers l'adversaire. Dégâts subis : -80 % Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +100 % Durée : 3 s L'effet est levé après 5 touches subies. [Aïe !] Dégâts subis face aux attaques magiques : +20 % Durée : 12 s [JcJ] Tireli : 810 % de l'attaque magique [Bien fait !] Tu peux passer à travers l'adversaire. Dégâts subis : -16 % Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +100 % Durée : 2,1 s	[Aïe] accroît les dégâts subis face aux attaques. [Donjon] Tireli : 2 502 % de l'attaque magique [Bien fait !] Tu peux passer à travers l'adversaire. Dégâts subis : -80 % Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +100 % Durée : 3 s L'effet est levé après 5 touches subies. [Aïe !] Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +20 % Durée : 12 s [JcJ]

		L'effet est levé après 5 touches subies. [Aïe !] Dégâts subis face aux attaques magiques : +10 % Durée : 12 s	Tireli : 810 % de l'attaque magique [Bien fait !] Tu peux passer à travers l'adversaire. Dégâts subis : -16 % Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +100 % Durée : 2,1 s L'effet est levé après 5 touches subies. [Aïe !] Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +10 % Durée : 12 s
--	--	---	---

[Noah]

Personnage/classe	Nom de compétence	Avant la correction	Après la correction
Ombre silencieuse	Arrêt des souvenirs	Niv. 4 [Donjon] Attaque : +15 % Dégâts des compétences activées grâce à [Obscurité profonde] : +15 % [JcJ] Attaque +6 % Dégâts des compétences activées grâce à [Obscurité profonde] : +7,5 %	Niv. 4 [Donjon] Attaque : +15 % Dégâts des compétences activées grâce à [Obscurité profonde] : +20 % [JcJ] Attaque +6 % Dégâts des compétences activées grâce à [Obscurité profonde] : +10 %

Ombre silencieuse	Mirage	Tu effectues des mouvements rapides et silencieux qui, tel un mirage, restent insaisissables. La défense des cibles touchées diminue pendant un certain temps. Si tu appuies à nouveau sur la touche de compétence, tu sautes en avant et contiens ton adversaire. [Donjon] Mirage : plusieurs fois 485 % de l'attaque Défense en cas de touche avec illusion : -10 % Durée : 10 s Distraction : plusieurs fois 77 % de l'attaque [JcJ] Mirage : plusieurs fois 184 % de l'attaque Défense en cas de touche avec illusion : -10 % Durée : 10 s Distraction : plusieurs fois 29 % de l'attaque	La résistance à la magie diminue. Tu effectues des mouvements rapides et silencieux, aussi insaisissable qu'un mirage. La défense/résistance à la magie des cibles touchées diminue pendant un certain temps. Si tu appuies à nouveau sur la touche de compétence, tu sautes en avant et contiens ton adversaire. [Donjon] Mirage : plusieurs fois 485 % de l'attaque Défense/résistance à la magie en cas de touche avec illusion : -7 % Durée : 10 s Distraction : plusieurs fois 77 % de l'attaque [JcJ] Mirage : plusieurs fois 184 % de l'attaque Défense/résistance à la magie en cas de touche avec illusion : -7 % Durée : 10 s Distraction : plusieurs fois 29 % de l'attaque
-------------------	--------	--	---

Ombre silencieuse	Nuit blanche	[Donjon] [Nuit blanche] Dégâts contre les boss intermédiaires et les boss en cas d'activation : +10 % [Seigneur des ombres] Attaque : +15 % Rapidité : +10 % Portée de compétences avec [obscurité profonde] : +10 % Ignorer la défense de Touche ténébreuse avec [Obscurité profonde] : 50 % Durée : 30 s	[Donjon] [Nuit blanche] Dégâts contre les boss intermédiaires et les boss en cas d'activation : +8 % [Seigneur des ombres] Attaque : +15 % Rapidité : +10 % Portée de compétences avec [obscurité profonde] : +10 % Ignorer la défense de Touche ténébreuse avec [Obscurité profonde] : 50 % Durée : 30 s
		[JcJ] [Nuit blanche] Dégâts contre les boss intermédiaires et les boss en cas d'activation : +10 % [Seigneur des ombres] Attaque : +12,5 % Rapidité : +10 % Portée de compétences avec [obscurité profonde] : +10 % Ignorer la défense de Touche ténébreuse avec [Obscurité profonde] : 25 % Durée : 30 s	[JcJ] [Nuit blanche] Dégâts contre les boss intermédiaires et les boss en cas d'activation : +8 % [Seigneur des ombres] Attaque : +12,5 % Rapidité : +10 % Portée de compétences avec [obscurité profonde] : +10 % Ignorer la défense de Touche ténébreuse avec [Obscurité profonde] : 25 % Durée : 30 s
Libérateur	Crépuscule lunaire	Point d'obsidienne en mode booster : +2 [Donjon] Probabilité qu'une touche combo laisse une marque : 50 % Blessure d'ombre : 1 519 % de l'attaque Dégâts subis face aux coups critiques : +6 % (cumulable 3 fois max)	Point d'obsidienne en mode booster : +2 [Donjon] Probabilité qu'une touche combo laisse une marque : 50 % Blessure d'ombre : 1 519 % de l'attaque Dégâts subis face aux coups critiques : +4 % (cumulable 3 fois max) Durée : 15 s

		Durée : 15 s [JcJ] Probabilité qu'une touche combo laisse une marque : 50 % Blessure d'ombre : 151 % de l'attaque Dégâts subis face aux coups critiques : +3 % (cumulable 3 fois max) Durée : 15 s	[JcJ] Probabilité qu'une touche combo laisse une marque : 50 % Blessure d'ombre : 151 % de l'attaque Dégâts subis face aux coups critiques : +2 % (cumulable 3 fois max) Durée : 15 s
Libérateur	Renouveau	[Donjon] Suppression de malus en cas de booster nouvelle lune : +1 Probabilité de supprimer tous les malus en cas de booster nouvelle lune : 5 % Temps de rechargement des compétences spéciales actives pendant un booster nouvelle lune : -20 % Si tu utilises cette compétence avec [Obscurité profonde], la vitesse de rechargement des compétences spéciales actives augmente de 30 %. Temps de rechargement : -5 s Dégâts de tous les dégâts quand tu utilises des compétences avec [Obscurité profonde] : +8 % (cumulable 2x max.) Tous les dégâts augmentent pendant 10 s. [JcJ] Suppression de malus en cas de booster nouvelle lune : +1 Probabilité de supprimer tous les malus en cas de booster nouvelle lune : 5 % Temps de rechargement des	[Donjon] Suppression de malus en cas de booster nouvelle lune : +1 Probabilité de supprimer tous les malus en cas de booster nouvelle lune : 5 % Temps de rechargement des compétences spéciales actives pendant un booster de nouvelle lune : -25 % Si tu utilises cette compétence avec [Obscurité profonde], la vitesse de rechargement des compétences spéciales actives augmente de 30 %. Temps de rechargement : -5 s Dégâts de tous les dégâts quand tu utilises des compétences avec [Obscurité profonde] : +8 % (cumulable 2x max.) Tous les dégâts augmentent pendant 10 s. [JcJ] Suppression de malus en cas de booster nouvelle lune : +1 Probabilité de supprimer tous les malus en cas de booster nouvelle lune : 5 % Temps de rechargement des compétences spéciales actives

		compétences spéciales actives pendant un booster nouvelle lune : -20 % Si tu utilises cette compétence avec [Obscurité profonde], la vitesse de rechargement des compétences spéciales actives augmente de 30 %. Temps de rechargement : -5 s Dégâts de tous les dégâts quand tu utilises des compétences avec [Obscurité profonde] : +4 % (cumulable 2x max.) Tous les dégâts augmentent pendant 10 s.	pendant un booster nouvelle lune : -20 % Si tu utilises cette compétence avec [Obscurité profonde], la vitesse de rechargement des compétences spéciales actives augmente de 30 %. Temps de rechargement : -5 s Dégâts de tous les dégâts quand tu utilises des compétences avec [Obscurité profonde] : +4 % (cumulable 2x max.) Tous les dégâts augmentent pendant 10 s.
Destinator	Interprétation des étoiles	Niv. 4 La lune reste en phase de demi-lune. Tu apprends l'astrologie qui permet de tracer des constellations sur des cartes. Tu peux utiliser le système de cycle et la carte du Verseau est à ta disposition. [Cycle] En cliquant sur la touche spéciale et une flèche, tu actives la compétence d'une carte. L'activation de la carte du Verseau génère des symboles du Verseau quand tu touches tes adversaires avec des compétences horoscopiques. Chaque fois que tu reçois un symbole du Verseau, ton attaque magique est renforcée.	Attaque magique accrue en obtenant des symboles du Verseau. Niv. 4 La lune reste en phase de demi-lune. Tu apprends l'astrologie qui permet de tracer des constellations sur des cartes. Tu peux utiliser le système de cycle et la carte du Verseau est à ta disposition. [Cycle] En cliquant sur la touche spéciale et une flèche, tu actives la compétence d'une carte.

		Les dégâts de toutes les compétences d'attaque deviennent des dégâts d'attaque magique. [Donjon] Attaque magique à la réception de symboles du Verseau : +1 % (+10 % max.) Durée : 15 s 3 cumuls seront enlevés ensuite. [JcJ] Attaque magique à la réception de symboles du Verseau : +0,5 % (+5 % max.) Durée : 15 s 3 cumuls seront enlevés ensuite.	L'activation de la carte du Verseau génère des symboles du Verseau quand tu touches tes adversaires avec des compétences horoscopiques. À chaque fois que tu reçois un symbole du Verseau, ton attaque/attaque magique est renforcée. Les dégâts de toutes les compétences d'attaque deviennent des dégâts d'attaque magique. [Donjon] Attaque/attaque magique, par symbole du Verseau : +1 % (+7 % max.) Durée : 15 s 3 cumuls seront enlevés ensuite. [JcJ] Attaque/attaque magique, par symbole du Verseau : +0,5 % (+3,5 % max.) Durée : 15 s Une fois l'effet épuisé, le nombre de cumuls diminue de 3.
--	--	--	---

Destinator	Horoscope originel	Tu observes le passage des constellations et prends en main l'avenir de ton adversaire. Tes alliés bénéficient pendant 40 secondes au hasard de l'effet destinée ou karma. En plus, un effet mystérieux peut être activé. [Donjon] [Destinée] Tu bénéficies d'un booster de 15 secondes. La vitesse de rechargement de tes compétences spéciales actives et de celles de tes alliés augmentent de 10 %. [Karma] Ton corps rétrécit de 15 %. Augmentation de la régénération des PM de +5 %/s pour toi et tes alliés Les deux effets ne sont pas cumulables. [JcJ] [Destinée] Tu bénéficies d'un booster de 15 secondes. La vitesse de rechargement de tes compétences spéciales actives et de celles de tes alliés augmentent de 10 %. [Karma] Ton corps rétrécit de 15 %. Augmentation de la régénération des PM de +0,25 %/s pour toi et tes alliés	Les effets de toutes les compétences s'appliquent uniquement au joueur. Tu observes le passage des constellations et prends en main l'avenir de ton adversaire. Tu bénéficies au hasard de l'effet [Destinée] ou [Karma] pendant 40 secondes.En plus, un effet mystérieux peut être activé. [Donjon] [Destinée] Booster forcé pendant 15 secondes Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +10 % [Karma] Tu rétrécis de 15 % Régénération de PM par seconde : 5 % Les deux effets ne sont pas cumulables. [JcJ] [Destinée] Booster forcé pendant 15 secondes Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +10 % [Karma]
------------	-----------------------	---	--

		Les deux effets ne sont pas cumulables.	Tu rétrécis de 15 % Régénération de PM par seconde : 0,25 % Les deux effets ne sont pas cumulables.
Lanceur d'étoiles	Univers	Niv. 4 [Donjon] Dégâts des compétences horoscopiques : +12 % Cumuls max. des symboles du Verseau : 10 -> 20 [JcJ] Dégâts des compétences horoscopiques : +4,8 % Cumuls max. des symboles du Verseau : 10 -> 20	Niv. 4 [Donjon] Dégâts des compétences horoscopiques : +24 % Cumuls max. des symboles du Verseau : 7 -> 10 [JcJ] Dégâts des compétences horoscopiques : +9,6 % Cumuls max. des symboles du Verseau : 7 -> 10

Lanceur d'étoiles	Horar	[Donjon] Colonne du destin : 6 146 % de l'attaque magique [Amas de lumière] Tous les dégâts de tes alliés : +12 % Durée : 10 s [Pause lunaire] La colonne du destin inflige des dégâts multiples aux adversaires et ignore 100 % de leur Défensive et défense. Durée : 1 s [Sentence] Tes alliés ne consomment pas de ressources spéciales. EN/obus/énergie spectrale/points de conversion de dynamo/points de combinaison/points de puissance/points de sensibilité/gemmes Durée : 8 s [JcJ] Colonne du destin : 1 665 % de l'attaque magique [Amas de lumière] Tous les dégâts de tes alliés : +6 % Durée : 10 s [Pause lunaire] La colonne du destin inflige des dégâts multiples aux adversaires et ignore 10 % de leur Défensive et défense. Durée : 1 s	Les ressources spéciales sont désormais régénérées pendant la durée d'effet au lieu de n'être pas consommées. [Donjon] Colonne du destin : 7.682 % de l'attaque magique [Amas de lumière] Tous les dégâts de tes alliés : +8 % Durée : 10 s [Pause lunaire] La colonne du destin inflige des dégâts multiples aux adversaires et ignore 100 % de leur Défensive et défense. Durée : 1 s [Sentence] Tes alliés régénèrent des ressources spéciales pendant une certaine durée. EN/obus/énergie spectrale/points de conversion de dynamo/points de combinaison/points de puissance/points de sensibilité/gemmes Régénération des ressources spéciales par seconde : +20 % Durée : 8 s [JcJ] Colonne du destin : 2.081 % de l'attaque magique
-------------------	-------	--	--

		[Sentence] Tes alliés ne consomment pas de ressources spéciales. EN/obus/énergie spectrale/points de conversion de dynamo/points de combinaison/points de puissance/points de sensibilité/gemmes Durée : 2 s	[Amas de lumière] Tous les dégâts de tes alliés : +4 % Durée : 10 s [Pause lunaire] La colonne du destin inflige des dégâts multiples aux adversaires et ignore 10 % de leur Défensive et défense. Durée : 1 s [Sentence] Tes alliés régénèrent des ressources spéciales pendant une certaine durée. EN/obus/énergie spectrale/points de conversion de dynamo/points de combinaison/points de puissance/points de sensibilité/gemmes Régénération des ressources spéciales par seconde : +20 % Durée : 2 s
Lanceur d'étoiles	Nébuleuse	[Donjon] Nébuleuse violette : résistance à la magie -15 % Nébuleuse violette : 1 887 % de l'attaque magique Durée du malus : 10 s Nébuleuse jaune : tes alliés dans le champ bénéficient de +8 % de régénération de PV par seconde. Nébuleuse jaune : plusieurs fois 516 % de l'attaque magique Nébuleuse bleue : dégâts subis par coup critique -10 %	La Nébuleuse violette réduit la défense. [Donjon] Nébuleuse violette : défense/résistance à la magie -15 % Nébuleuse violette : 1 887 % de l'attaque magique Durée du malus : 10 s Nébuleuse jaune : tes alliés dans le champ bénéficient de +9,6 % de régénération de PV par seconde.

		Nébuleuse bleue : 1 636 % de l'attaque magique Durée du malus : 10 s [JcJ] Nébuleuse violette : résistance à la magie -15 % Nébuleuse violette : 718 % de l'attaque magique Durée du malus +5 s Nébuleuse jaune : tes alliés dans le champ bénéficient de +0,8 % de régénération de PV par seconde. Nébuleuse jaune : plusieurs fois 196 % de l'attaque magique Nébuleuse bleue : dégâts subis par coup critique -10 % Nébuleuse bleue : 623 % de l'attaque magique Durée du malus +5 s	Nébuleuse jaune : plusieurs fois 516 % de l'attaque magique Nébuleuse bleue : dégâts subis par coup critique +4 % Nébuleuse bleue : 1 636 % de l'attaque magique Durée du malus : 10 s [JcJ] Nébuleuse violette : défense/résistance à la magie -7,5 % Nébuleuse violette : 718 % de l'attaque magique Durée du malus : 5 s Nébuleuse jaune : tes alliés dans le champ bénéficient de +0,96 % de régénération de PV par seconde. Nébuleuse jaune : plusieurs fois 196 % de l'attaque magique Nébuleuse bleue : dégâts subis par coup critique +2 % Nébuleuse bleue : 623 % de l'attaque magique Durée du malus : 5 s
Lanceur d'étoiles	[Fort] Nébuleuse	Renforcé : - Effets des nébuleuses : +20 %	Renforcé : - Temps de rechargement - 3 s
Lanceur d'étoiles	Univers observable	[Donjon] [Carte du Verseau] : coup critique/ravage +20 % [Carte du Scorpion] : dégâts infligés aux boss +12 % [Carte du Lion] : dégâts subis - 12 % [JcJ] [Carte du Verseau] : coup	[Donjon] [Carte du Verseau] : coup critique/ravage +20 % [Carte du Scorpion] : dégâts infligés aux boss +20 % [Carte du Lion] : dégâts subis - 12 % [JcJ] [Carte du Verseau] : coup

		critique/ravage +20 % [Carte du Scorpion] : dégâts infligés aux boss +12 % [Carte du Lion] : dégâts subis - 12 %	critique/ravage +20 % [Carte du Scorpion] : dégâts infligés aux boss +20 % [Carte du Lion] : dégâts subis - 12 %
Célestia	Navigateur céleste	La vérité éternelle est devant toi et tu souhaites la connaître. La [carte des Gémeaux] est à ta disposition. L'activation de la carte des Gémeaux génère des symboles des Gémeaux quand tu touches tes adversaires avec des compétences horoscopiques. Le symbole des Gémeaux diminue de 80 % pendant une courte durée les dégâts subis et réduit le temps de rechargement des compétences spéciales actives. (Les dégâts touchant une partie de tes PV max. ne peuvent être diminués.) [Donjon] Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -0,5 s [JcJ] Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -0,5 s	La réduction du temps de rechargement des compétences spéciales actives s'applique uniquement au joueur. La vérité éternelle est devant toi et tu souhaites la connaître. La carte des Gémeaux est à ta disposition. L'activation de la carte des Gémeaux génère des symboles des Gémeaux quand tu touches tes adversaires avec des compétences horoscopiques. Le symbole des Gémeaux diminue de 80 % pendant une courte durée les dégâts subis et réduit le temps de rechargement des compétences spéciales actives. (Les dégâts touchant une partie de tes PV max. ne peuvent être diminués.) [Donjon] Temps de rechargement des

			compétences spéciales actives : -1 s [JcJ] Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -0,5 s
Célestia	[Alternance] Nébuleuse	[Donjon] Nébuleuse violette : résistance à la magie -18 % Nébuleuse violette : 1 905 % de l'attaque magique Durée du malus : 10 s Nébuleuse jaune : tes alliés dans le champ bénéficient de +9,6 % de régénération de PV par seconde. Nébuleuse jaune : plusieurs fois 521 % de l'attaque magique Nébuleuse bleue : dégâts subis par coup critique +12 % Nébuleuse bleue : 1 651 % de l'attaque magique Durée du malus : 10 s [JcJ] Nébuleuse violette : résistance à la magie -18 % Nébuleuse violette : 725 % de l'attaque magique Durée du malus +5 s Nébuleuse jaune : tes alliés	Le temps de rechargement est modifié. 15 s ->12 s La Nébuleuse violette réduit la défense. [Donjon] Nébuleuse violette : défense/résistance à la magie -15 % Nébuleuse violette : 1 905 % de l'attaque magique Durée du malus : 10 s Nébuleuse jaune : tes alliés dans le champ bénéficient de +9,6 % de régénération de PV par seconde. Nébuleuse jaune : plusieurs fois 521 % de l'attaque magique Nébuleuse bleue : dégâts subis par coup critique +4 % Nébuleuse bleue : 1 651 % de

		dans le champ bénéficient de +0,96 % de régénération de PV par seconde. Nébuleuse jaune : plusieurs fois 197 % de l'attaque magique Nébuleuse bleue : dégâts subis par coup critique +12 % Nébuleuse bleue : 629 % de l'attaque magique Durée du malus +5 s	l'attaque magique Durée du malus : 10 s [JcJ] Nébuleuse violette : défense/résistance à la magie -7,5 % Nébuleuse violette : 725 % de l'attaque magique Durée du malus : 5 s Nébuleuse jaune : tes alliés dans le champ bénéficient de +0,96 % de régénération de PV par seconde. Nébuleuse jaune : plusieurs fois 197 % de l'attaque magique Nébuleuse bleue : dégâts subis par coup critique +2 % Nébuleuse bleue : 629 % de l'attaque magique Durée du malus : 5 s
Célestia	[Alternance] Lune noire : quasar	[Horoscope] Un quasar, l'étoile la plus lumineuse, est invoqué. À chaque fois que le quasar touche un adversaire, il grossit et ses dégâts augmentent. [Donjon] Quasar : plusieurs fois 583 % de l'attaque magique Dégâts +2 % (max. +20 %) Portée : +6 % (60 % max.) [JcJ] Quasar : plusieurs fois 104 % de l'attaque magique Dégâts +1 % (max. +10 %) Portée : +3 % (30 % max.)	La défense est ignorée en cas de touche. [Horoscope] Un quasar, l'étoile la plus lumineuse, est invoqué. À chaque fois que le quasar touche un adversaire, il grossit et ses dégâts augmentent, tandis qu'il ignore en partie la défense adverse. [Donjon] Quasar : plusieurs fois 583 % de l'attaque magique

			Ignorer la défense : 40 % Dégâts +3 % (max. +30 %) Portée : +6 % (60 % max.) [JcJ] Quasar : plusieurs fois 104 % de l'attaque magique Ignorer la défense : 10 % Dégâts +1,5 % (max. +15 %) Portée : +3 % (30 % max.)
Célestia	[Alternance] Géante rouge	[Donjon] Fragments : plusieurs fois 401 % de l'attaque magique [JcJ] Fragments : plusieurs fois 144 % de l'attaque magique	[Donjon] Fragments : plusieurs fois 446 % de l'attaque magique [JcJ] Fragments : plusieurs fois 161 % de l'attaque magique

Lune soucieuse	Sentence	Une lueur lunaire sacrée rayonne à proximité de la relique de la pénitence. Les adversaires touchés par la lueur lunaire subissent 'Confession'. Les dégâts de certaines compétences de tes alliés augmentent quand ces derniers sont touchés par le clair de lune. [Confession] La relique de la pénitence juge les adversaires. [Bénédiction de la lune] Pendant le booster, un effet de compétence est renforcé en fonction de la forme de la lune. [Donjon] Jugement : 1 669 % de l'attaque Confession éclairée : plusieurs fois 758 % de l'attaque Dégâts des compétences de transcendance : +10 % Durée : 15 s [Bénédiction de la lune : pleine lune]	L'augmentation des dégâts des compétences de force et de transcendance est remplacée par une augmentation des dégâts de toutes les compétences. La Bénédiction de la lune est supprimée. Une lueur lunaire sacrée rayonne à proximité de la relique de la pénitence. Les adversaires touchés par la lueur lunaire subissent 'Confession'. Les dégâts infligés par certaines compétences de tes alliés touchés par le clair de lune augmentent. [Confession] La relique de la pénitence juge les adversaires. [Donjon] Jugement : 1 669 % de l'attaque Confession éclairée : plusieurs fois 758 % de l'attaque Dégâts de toutes les compétences : +12 % Durée : 60 s [JcJ] Jugement : 564 % de l'attaque Confession éclairée : plusieurs fois 256 % de l'attaque Dégâts de toutes les
----------------	----------	--	--

		Dégâts des compétences de force et de transcendance : +10 % [Bénédiction de la lune : demi-lune] Durée : 20 s [JcJ] Jugement : 564 % de l'attaque Confession éclairée : plusieurs fois 256 % de l'attaque Dégâts provoqués par des compétences de transcendance +7,5 % Durée : 15 s [Bénédiction de la lune : pleine lune] Dégâts des compétences de force et de transcendance : +7.5 % [Bénédiction de la lune : demi-lune] Durée : 20 s	compétences : +6 % Durée : 12 s
--	--	--	--

Lune soucieuse	Tesson lunaire	Tu invoques une pierre de lune grâce à la relique de la pénitence. La gigantesque pierre de lune tombe à terre. Sa chute fait diminuer toutes les défenses des adversaires touchés. Les fragments au sol infligent des dégâts supplémentaires aux adversaires. [Confession] La relique de la pénitence juge les adversaires. [Bénédictio de la lune] Pendant le booster, un effet de compétence est renforcé en fonction de la forme de la lune. [Donjon] Impact : 1 267 % de l'attaque x3 Fragments : plusieurs fois 500 % de l'attaque Défense/résistance à la magie : -15 % Durée : 15 s [Bénédictio de la lune : nouvelle lune] Défense/résistance à la	La Bénédiction de la lune est supprimée. Toutes les résistances diminuent. Tu invoques une pierre de lune grâce à la relique de la pénitence. La gigantesque pierre de lune tombe à terre. Sa chute fait diminuer toutes les défenses/résistances à la magie des adversaires touchés. Les fragments au sol infligent des dégâts supplémentaires aux adversaires. [Confession] La relique de la pénitence juge les adversaires. [Donjon] Impact : 1 267 % de l'attaque x3 Fragments : plusieurs fois 500 % de l'attaque Défense/résistance à la magie : -15 % Toutes les résistances : -150 Durée : 60 s [JcJ] Impact : 482 % de l'attaque x3
----------------	----------------	--	---

		magie : -20 % [Bénédiction de la lune : demi-lune] Durée : 20 s [JcJ] Impact : 482 % de l'attaque x3 Fragments : plusieurs fois 190 % de l'attaque Défense/résistance à la magie : -15 % Durée : 15 s [Bénédiction de la lune : nouvelle lune] Défense/résistance à la magie : -20 % [Bénédiction de la lune : demi-lune] Durée : 20 s	Fragments : plusieurs fois 190 % de l'attaque Défense/résistance à la magie : -7,5 % Toutes les résistances : -75 Durée : 12 s
Pèlerin lunaire	Mer paisible	Niv. 4 [Donjon] En mode booster pendant la Pleine lune : cout en PM des compétences spéciales actives -10 % En mode booster pendant la Pleine lune : temps de rechargement des compétences de #C00FFF6[Bénédiction de la lune]#CX -20 % [JcJ] En mode booster pendant la Pleine lune : cout en PM des compétences spéciales actives -4 %	La cible de la réduction du temps de rechargement est modifiée. Niv. 4 [Donjon] En mode booster pendant la Pleine lune : cout en PM des compétences spéciales actives - 10 % En mode booster pendant la Pleine lune : temps de rechargement de toutes les compétences -20 % [JcJ] En mode booster pendant la Pleine lune : cout en PM des compétences spéciales actives -

		En mode booster pendant la Pleine lune : temps de rechargement des compétences de #C00FFF6[Bénédiction de la lune]#CX -8 %	4 % En mode booster pendant la Pleine lune : temps de rechargement de toutes les compétences -8 %
Pèlerin lunaire	Marée	Une vague paisible se forme. Plus la vague emporte d'adversaires, plus la lune gagne en force. Il en résulte un raz-de-marée gigantesque. Toutes les résistances des adversaires touchés diminuent. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Confession] La relique de la pénitence juge les adversaires. [Bénédiction de la lune] Pendant le booster, un effet de compétence est renforcé en fonction de la forme de la lune. [Donjon] Vague paisible : plusieurs fois 240 % de l'attaque	La Bénédiction de la lune est supprimée. La réduction de toutes les résistances est supprimée. Une vague paisible se forme. Plus la vague emporte d'adversaires, plus la lune gagne en force. Il en résulte un raz-de-marée gigantesque. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Confession] La relique de la pénitence juge les adversaires. [Donjon] Vague paisible : plusieurs fois 240 % de l'attaque Raz-de-marée gigantesque : plusieurs fois 418 % de l'attaque Les dégâts et la taille de 'Raz-de-marée gigantesque'

		Raz-de-marée gigantesque : plusieurs fois 418 % de l'attaque Les dégâts et la taille de 'Raz-de-marée gigantesque' dépendent du nombre d'adversaires touchés par 'Vague paisible' : +10 % (max. 50 %). Toutes les résistances : - 75 Durée : 15 s [Bénédictio de la lune : nouvelle lune] Toutes les résistances : - 150 [Bénédictio de la lune : demi-lune] Durée : 20 s [JcJ] Vague paisible : plusieurs fois 87 % de l'attaque Raz-de-marée gigantesque : plusieurs fois 150 % de l'attaque Les dégâts et la taille de 'Raz-de-marée gigantesque' dépendent du nombre d'adversaires touchés par 'Vague paisible' : +10 % (max. 50 %). Toutes les résistances : -	dépendent du nombre d'adversaires touchés par 'Vague paisible' : +10 % (max. 50 %). [JcJ] Vague paisible : plusieurs fois 87 % de l'attaque Raz-de-marée gigantesque : plusieurs fois 150 % de l'attaque Les dégâts et la taille de 'Raz-de-marée gigantesque' dépendent du nombre d'adversaires touchés par 'Vague paisible' : +10 % (max. 50 %).
--	--	--	---

		75 Durée : 15 s [Bénédiction de la lune : nouvelle lune] Toutes les résistances : - 150 [Bénédiction de la lune : demi- lune] Durée : 20 s	
--	--	---	--

Pèlerin lunaire	Cri lunaire	La baleine de lune est attirée par le Cri lunaire. Une fois invoquée, elle protège tes alliés. La baleine de lune diminue les dégâts subis des alliés à portée et augmente leur rapidité. [Donjon] Lune protectrice : plusieurs fois 608 % de l'attaque Dégâts subis : -10 % Durée du champ aux dégâts subis réduits : 10 secondes Rapidité : +15 % Durée : 15 s [Bénédiction de la lune : pleine lune] Dégâts subis : -20 % [JcJ] Lune protectrice : plusieurs fois 184 % de l'attaque Dégâts subis : -5 % dégâts subis durée du champ : 10 s Rapidité : +7,5 % Durée : 10 s [Bénédiction de la lune : pleine lune] Dégâts subis : -10 %	La réduction des dégâts subis ne s'applique plus dans un champ d'action déterminé, mais pendant une durée de bonus définie. L'immunité aux malus et la suppression de malus sont ajoutées. La baleine de lune est attirée par le Cri lunaire. Une fois invoquée, elle protège tes alliés. Quand la lune protectrice est croissante, la baleine de lune réduit les dégâts subis des alliés, augmente leur rapidité et supprime leurs malus ou les immunise contre les malus. [Donjon] Lune protectrice : plusieurs fois 608 % de l'attaque - Dégâts subis : -20 % Rapidité : +15 % - Durée : 60 s Durée de l'immunité/suppression de malus : 8 s [Bénédiction de la lune : pleine lune] Portée de la protection lunaire : +20 % [JcJ] Lune protectrice : plusieurs fois 184 % de l'attaque Dégâts subis : -10 %
-----------------	-------------	---	---

			Rapidité : +15 % - Durée : 12 s Durée de l'immunité/suppression de malus : 8 s [Bénédictio de la lune : pleine lune] Portée de la protection lunaire : +20 %
--	--	--	---

Pèlerin lunaire	Naine blanche	Peu avant de disparaître, l'énergie de l'étoile s'accumule pour former un dernier rayon qui explose vers l'avant. En utilisant la compétence, le temps de rechargement de la compétence spéciale active du lanceur accélère temporairement. Les malus des coéquipiers touchés par le rayon sont supprimés. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Confession] La relique de la pénitence juge les adversaires. [Bénédiction de la lune] Pendant le booster, un effet de compétence est renforcé en fonction de la forme de la lune. [Donjon] Explosion de lumière : plusieurs fois 219 % de l'attaque Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +20 %	Les malus des alliés ne sont plus supprimés. La vitesse de rechargement de toutes les compétences des alliés accélère. Peu avant de disparaître, l'énergie de l'étoile s'accumule pour former un dernier rayon qui explose vers l'avant. En utilisant la compétence, le temps de rechargement de toutes les compétences de tes alliés accélère. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Confession] La relique de la pénitence juge les adversaires. [Bénédiction de la lune] Pendant le booster, un effet de compétence est renforcé en fonction de la forme de la lune. [Donjon] Explosion de lumière : plusieurs fois 219 % de l'attaque Vitesse de rechargement de toutes les compétences : +20 % Durée : 60 s [Bénédiction de la lune :
-----------------	---------------	--	--

		Durée : 3 s [Bénédictio de la lune : pleine lune] Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +30 % [Bénédictio de la lune : demi-lune] Durée : 5 s [JcJ] Explosion de lumière : plusieurs fois 74 % de l'attaque Spéciale active vitesse de rechargement : +10 % Durée : 3 s [Bénédictio de la lune : pleine lune] Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +20 % [Bénédictio de la lune : demi-lune] Durée : 5 s	pleine lune] Vitesse de rechargement de toutes vos compétences personnelles : +30 % Durée : 60 s [JcJ] Explosion de lumière : plusieurs fois 74 % de l'attaque Vitesse de rechargement de toutes les compétences : +20 % Durée : 12 s [Bénédictio de la lune : pleine lune] Vitesse de rechargement de toutes vos compétences personnelles : +30 % Durée : 12 s
--	--	--	---

Pèlerin lunaire	Destruction	Tu invoques des fragments de lune grâce à la relique de la pénitence. Les adversaires touchés par les fragments et le clair de lune subissent des dégâts plus élevés pendant un certain temps. Après quoi, les fragments retombent et éliminent l'adversaire. [Bénédiction de la lune] Pendant le booster, un effet de compétence est renforcé en fonction de la forme de la lune. [Donjon] Fragment de lune : plusieurs fois 488 % de l'attaque Clair de lune : 1 107 % de l'attaque Pluie de fragments : 835 % de l'attaque Dégâts subis : +10 % Durée : 10 s [Bénédiction de la lune : nouvelle lune] Dégâts subis : +14 % [Bénédiction de la lune : demi-lune] Durée : 20 s	La Bénédiction de la lune est supprimée. Les dégâts subis n'augmentent plus. Le moment de l'interruption de la compétence est ajusté. Tu invoques des fragments de lune grâce à la relique de la pénitence. Après quoi, les fragments retombent et éliminent l'adversaire. [Donjon] Fragment de lune : plusieurs fois 488 % de l'attaque Clair de lune : 1 107 % de l'attaque Pluie de fragments : 835 % de l'attaque [JcJ] Fragment de lune : plusieurs fois 140 % de l'attaque Clair de lune : 317 % de l'attaque Pluie de fragments : 239 % de l'attaque
-----------------	-------------	---	---

		[JcJ] Fragment de lune : plusieurs fois 140 % de l'attaque Clair de lune : 317 % de l'attaque Pluie de fragments : 239 % de l'attaque Dégâts subis par les adversaires touchés : +5 % Durée : 10 s [Bénédictio de la lune : nouvelle lune] Dégâts subis : +7 % [Bénédictio de la lune : demi-lune] Durée : 20 s	
--	--	---	--

Pèlerin lunaire	Nova lunaire	La force de la lune te protège. Les PV et les PM des alliés à portée de la lune sont en partie restaurés sur-le-champ. Les alliés profitent pendant un certain temps du bonus [Nova lunaire] qui régénère des PV et des PM supplémentaires (cumulable 2 fois max.). [Silence] La relique du silence te protège. [Bénédictio de la lune] Pendant le booster, un effet de compétence est renforcé en fonction de la forme de la lune. [Donjon] Lune de la Genèse : plusieurs fois 1 404 % de l'attaque Les PV/PM des alliés sont restaurés à hauteur de 20 %. [Nova lunaire] Régénération de PV/PM par seconde : 11 % Absorption de PV en cas de touche grâce à des combos ou à des	La régénération de PV/PM est ajustée. L'absorption de PV en cas de touche grâce à des combos ou à des compétences actives est supprimée. La Bénédiction de la lune est supprimée. Des PV sont régénérés chaque seconde en fonction de la capacité de combat. La force de la lune te protège. Les PV et les PM des alliés à portée de la lune sont se régénèrent. [Silence] La relique du silence te protège. [Donjon] Lune de la Genèse : plusieurs fois 1 404 % de l'attaque [Nova lunaire] - Régénération de PV/PM par seconde : +20 % Régénération de PV toutes les 0,5 secondes par tranche de 100 000 points en capacité de combat : 0,075 % Durée : 5 s
-----------------	--------------	---	---

		compétences actives : 1 % Durée : 4 s [Bénédiction de la lune : pleine lune] Les PV/PM des alliés sont restaurés à hauteur de 30 %. [Bénédiction de la lune : demi-lune] Durée de [nova lunaire] : 6 s [JcJ] Lune de la Genèse : plusieurs fois 450 % de l'attaque Les PV/PM des alliés sont restaurés à hauteur de 2 %. [Nova lunaire] Régénération de PV/PM par seconde : 1,1 % Absorption de PV en cas de touche grâce à des combos ou des compétences actives : 0,5 % Durée : 4 s [Bénédiction de la lune : pleine lune] Les PV/PM des alliés sont restaurés à hauteur de 3 %.	[JcJ] Lune de la Genèse : plusieurs fois 450 % de l'attaque [Nova lunaire] - Régénération de PV/PM par seconde : +1 % Régénération de PV toutes les 0,5 secondes par tranche de 100 000 points en capacité de combat : 0,00375 % Durée : 5 s
--	--	--	--

		[Bénédictiion de la lune : demi-lune] Durée de [nova lunaire] : 6 s	
--	--	--	--

Nyx Pieta	[Alternance] Marée	Une vague paisible se forme. Plus la vague emporte d'adversaires, plus la lune gagne en force. Il en résulte un raz-de-marée gigantesque. Toutes les résistances des adversaires touchés diminuent. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Confession] La relique de la pénitence juge les adversaires. [Bénédictio de la lune] Pendant le booster, un effet de compétence est renforcé en fonction de la forme de la lune. [Donjon] Vague paisible : plusieurs fois 240 % de l'attaque Raz-de-marée gigantesque : plusieurs fois 587 % de l'attaque Les dégâts et la taille de 'Raz-de-marée gigantesque' dépendent du nombre d'adversaires touchés par 'Vague	La Bénédiction de la lune est supprimée. La réduction de toutes les résistances est supprimée. Une vague paisible se forme. Plus la vague emporte d'adversaires, plus la lune gagne en force. Il en résulte un raz-de-marée gigantesque. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Confession] La relique de la pénitence juge les adversaires. [Donjon] Vague paisible : plusieurs fois 240 % de l'attaque Raz-de-marée gigantesque : plusieurs fois 587 % de l'attaque Les dégâts et la taille de 'Raz-de-marée gigantesque' dépendent du nombre d'adversaires touchés par 'Vague paisible' : +10 % (max. 50 %). [JcJ] Vague paisible : plusieurs
-----------	-----------------------	---	---

		paisible' : +10 % (max. 50 %). Toutes les résistances : - 75 Durée : 15 s [Bénédictio de la lune : nouvelle lune] Toutes les résistances : - 150 [Bénédictio de la lune : demi-lune] Durée : 20 s [JcJ] Vague paisible : plusieurs fois 87 % de l'attaque Raz-de-marée gigantesque : plusieurs fois 211 % de l'attaque Les dégâts et la taille de 'Raz-de-marée gigantesque' dépendent du nombre d'adversaires touchés par 'Vague paisible' : +10 % (max. 50 %). Toutes les résistances : - 75 Durée : 15 s [Bénédictio de la lune : nouvelle lune] Toutes les résistances : - 150 [Bénédictio de la lune : demi-	fois 87 % de l'attaque Raz-de-marée gigantesque : plusieurs fois 211 % de l'attaque Les dégâts et la taille de 'Raz-de-marée gigantesque' dépendent du nombre d'adversaires touchés par 'Vague paisible' : +10 % (max. 50 %).
--	--	--	---

		lune] Durée : 20 s	
--	--	--	--

Nyx Pieta	[Alternance] Naine blanche	L'énergie de l'étoile s'accumule pour lancer rayon vers l'avant. En utilisant la compétence, le temps de rechargement de la compétence spéciale active du lanceur accélère temporairement. Les malus des coéquipiers touchés par le rayon sont supprimés. [Confession] La relique de la pénitence juge les adversaires. [Bénédiction de la lune] Pendant le booster, un effet de compétence est renforcé en fonction de la forme de la lune. [Donjon] Explosion de lumière : plusieurs fois 1154 % de l'attaque Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +20 % Durée : 3 s [Bénédiction de la lune : pleine lune] Vitesse de rechargement	Les malus des alliés ne sont plus supprimés. La vitesse de rechargement de toutes les compétences des alliés accélère. L'énergie de l'étoile s'accumule pour lancer rayon vers l'avant. En utilisant la compétence, le temps de rechargement de toutes les compétences de tes alliés accélère. [Confession] La relique de la pénitence juge les adversaires. [Bénédiction de la lune] Pendant le booster, un effet de compétence est renforcé en fonction de la forme de la lune. [Donjon] Explosion de lumière : plusieurs fois 1154 % de l'attaque Vitesse de rechargement de toutes les compétences : +20 % Durée : 60 s [Bénédiction de la lune : pleine lune] Vitesse de rechargement de toutes vos compétences
------------------	---	---	---

		des compétences spéciales actives : +30 % [Bénédiction de la lune : demi-lune] Durée : 5 s [JcJ] Explosion de lumière : plusieurs fois 394 % de l'attaque Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +10 % Durée : 3 s [Bénédiction de la lune : pleine lune] Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives : +20 % [Bénédiction de la lune : demi-lune] Durée : 5 s	personnelles : +30 % Durée : 60 s [JcJ] Explosion de lumière : plusieurs fois 394 % de l'attaque Vitesse de rechargement de toutes les compétences : +20 % Durée : 12 s [Bénédiction de la lune : pleine lune] Vitesse de rechargement de toutes vos compétences personnelles : +30 % Durée : 12 s
Nyx Pieta	Lune rayonnante	[Donjon] [Chuchotis de la lune] Dégâts subis : -10 % Vitesse de déplacement : +10 % Capacité de saut : +10 % Rapidité : +5 % Dégâts critiques : +10 % Durée : 10 s Probabilité d'activation : +50 % [JcJ] [Chuchotis de la lune] Dégâts subis : -10 % Vitesse de déplacement : +10 % Capacité de saut : +10 %	[Donjon] [Chuchotis de la lune] Dégâts subis : -10 % Vitesse de déplacement : +10 % Capacité de saut : +10 % Rapidité : +5 % Dégâts critiques : +25 % Durée : 60 s Probabilité d'activation : +50 % [JcJ] [Chuchotis de la lune] Dégâts subis : -10 % Vitesse de déplacement : +10 % Capacité de saut : +10 % Rapidité : +5 % Dégâts critiques : +10 %

		Rapidité : +5 % Dégâts critiques : +10 % Durée : 10 s Probabilité : 25 %	Durée : 30 s Probabilité : 25 %
Nyx Pieta	Mer déchainée	[Donjon] [Confession] Attaque/attaque magique : +12 % Durée : 10 s [Silence] Défense/résistance à la magie : +20 % Durée : 15 s [JcJ] [Confession] Attaque/attaque magique : +6 % Durée : 10 s [Silence] Défense/résistance à la magie : +8 % Durée : 15 s	[Donjon] [Confession] Attaque/attaque magique : +12 % Durée : 60 s [Silence] Défense/résistance à la magie : +20 % Durée : 60 s [JcJ] [Confession] Attaque/attaque magique : +6 % Durée : 12 s [Silence] Défense/résistance à la magie : +10 % Durée : 12 s

Nyx Pieta	[Alternance : Destruction]	Tu invoques une plaque de givre grâce à la relique de la pénitence. Les adversaires qui se trouvent à portée subissent des dégâts plus élevés. Les fragments de lune retombent sur les surfaces et détruisent la zone. [Donjon] Plaque de givre : plusieurs fois 209 % de l'attaque Pluie de fragments : 1 002 % de l'attaque Destruction de zone : 2 097 % de l'attaque Dégâts subis : +10 % Durée : 10 s [Bénédiction de la lune : nouvelle lune] Dégâts subis : +14 % [Bénédiction de la lune : demi-lune] Durée : 20 s [JcJ] Plaque de givre : plusieurs fois 59 % de l'attaque Pluie de fragments : 287 % de l'attaque Destruction de zone : 601 % de l'attaque Dégâts subis par les	La Bénédiction de la lune est supprimée. Les dégâts subis n'augmentent plus. Le moment de l'interruption de la compétence est ajusté. Tu invoques une plaque de givre grâce à la relique de la pénitence. Les fragments de lune retombent sur les surfaces et détruisent la zone. [Donjon] Plaque de givre : plusieurs fois 209 % de l'attaque Pluie de fragments : 1 002 % de l'attaque Destruction de zone : 2 097 % de l'attaque [JcJ] Plaque de givre : plusieurs fois 59 % de l'attaque Pluie de fragments : 287 % de l'attaque Destruction de zone : 601 % de l'attaque
-----------	-------------------------------	---	---

		adversaires touchés : +5 % Durée : 10 s [Bénédiction de la lune : nouvelle lune] Dégâts subis : +7 % [Bénédiction de la lune : demi-lune] Durée : 20 s	
Nyx Pieta	Chimère (niveau 1)	[Donjon] Lune désirée : plusieurs fois 476 % de l'attaque [Souhait] Durée : 30 s Vitesse du temps de rechargement des hyper compétences et des compétences de maître : x2 Durée de l'accélération du temps de rechargement : 5 s [JcJ] Lune désirée : plusieurs fois 66 % de l'attaque [Souhait] Durée : 15 s Vitesse du temps de rechargement des hyper compétences et des compétences de maître : x2 Durée de l'accélération du temps de rechargement : 5 s	[Donjon] Lune désirée : plusieurs fois 476 % de l'attaque [Souhait] Durée : 30 s Vitesse de rechargement des hypercompétences et des compétences de maitre : +50 % Durée de l'accélération du temps de rechargement : 5 s [JcJ] Lune désirée : plusieurs fois 66 % de l'attaque [Souhait] Durée : 15 s Vitesse de rechargement des hypercompétences et des compétences de maitre : +50 % Durée de l'accélération du temps de rechargement : 5 s

Nyx Pieta	Chimère (niveau 2)	[Donjon] Lune désirée : plusieurs fois 600 % de l'attaque Énergie de la lune : plusieurs fois 1 357 % de l'attaque [Souhait] Durée : 30 s Vitesse du temps de rechargement des hyper compétences et des compétences de maître : x2 Durée de l'accélération du temps de rechargement : 5 s	[Donjon] Lune désirée : plusieurs fois 600 % de l'attaque Énergie de la lune : plusieurs fois 1 357 % de l'attaque [Souhait] Durée : 30 s Vitesse de rechargement des hypercompétences et des compétences de maitre : +50 % Durée de l'accélération du temps de rechargement : 5 s
		[JcJ] Lune désirée : plusieurs fois 66 % de l'attaque Énergie de la lune : plusieurs fois 169 % de l'attaque [Souhait] Durée : 15 s Vitesse du temps de rechargement des hyper compétences et des compétences de maître : x2 Durée de l'accélération du temps de rechargement : 5 s	[JcJ] Lune désirée : plusieurs fois 66 % de l'attaque Énergie de la lune : plusieurs fois 169 % de l'attaque [Souhait] Durée : 15 s Vitesse de rechargement des hypercompétences et des compétences de maitre : +50 % Durée de l'accélération du temps de rechargement : 5 s
Nyx Pieta	Chimère (niveau 3)	[Donjon] Lune désirée : plusieurs fois 653 % de l'attaque Énergie de la lune : plusieurs fois 1 086 % de l'attaque Fleur désirée : plusieurs fois 899 % de l'attaque [Souhait] Durée : 30 s Vitesse du temps de rechargement des hyper compétences et des compétences de maître : x2 Durée de l'accélération du temps de rechargement : 5 s	[Donjon] Lune désirée : plusieurs fois 653 % de l'attaque Énergie de la lune : plusieurs fois 1 086 % de l'attaque Fleur désirée : plusieurs fois 899 % de l'attaque [Souhait] Durée : 30 s Vitesse de rechargement des hypercompétences et des compétences de maitre : +50 % Durée de l'accélération du temps de rechargement : 5 s
		[JcJ] Lune désirée : plusieurs fois 62 % de l'attaque	[JcJ] Lune désirée : plusieurs fois 62 % de l'attaque Énergie de la lune : plusieurs fois

		Énergie de la lune : plusieurs fois 118 % de l'attaque Fleur désirée : plusieurs fois 97 % de l'attaque [Souhait] Durée : 15 s Vitesse du temps de rechargement des hypercompétences et des compétences de maître : x2 Durée de l'accélération du temps de rechargement : 5 s	118 % de l'attaque Fleur désirée : plusieurs fois 97 % de l'attaque [Souhait] Durée : 15 s Vitesse de rechargement des hypercompétences et des compétences de maître : +50 % Durée de l'accélération du temps de rechargement : 5 s
Nyx Pieta	Chimère (niveau 4)	[Donjon] Lune désirée : plusieurs fois 815 % de l'attaque Énergie de la lune : plusieurs fois 1 356 % de l'attaque Fleur désirée : plusieurs fois 4 679 % de l'attaque Clair de lune déferlant : plusieurs fois 1 478 % de l'attaque Éclosion du souhait : plusieurs fois 372 % de l'attaque [Souhait] Durée : 30 s Vitesse du temps de rechargement des hypercompétences et des compétences de maître : x2 Durée de l'accélération du temps de rechargement : 5 s [JcJ] Lune désirée : plusieurs fois 62 % de l'attaque Énergie de la lune : plusieurs fois 117 % de l'attaque Fleur désirée : plusieurs fois 407 % de l'attaque Clair de lune déferlant : plusieurs fois 128 % de l'attaque	[Donjon] Lune désirée : plusieurs fois 815 % de l'attaque Énergie de la lune : plusieurs fois 1 356 % de l'attaque Fleur désirée : plusieurs fois 4 679 % de l'attaque Clair de lune déferlant : plusieurs fois 1 478 % de l'attaque Éclosion du souhait : plusieurs fois 372 % de l'attaque [Souhait] Durée : 30 s Vitesse de rechargement des hypercompétences et des compétences de maître : +50 % Durée de l'accélération du temps de rechargement : 5 s [JcJ] Lune désirée : plusieurs fois 62 % de l'attaque Énergie de la lune : plusieurs fois 117 % de l'attaque Fleur désirée : plusieurs fois 407 % de l'attaque Clair de lune déferlant : plusieurs fois 128 % de l'attaque Éclosion du souhait : plusieurs fois 31 % de l'attaque [Souhait] Durée : 15 s

		Écllosion du souhait : plusieurs fois 31 % de l'attaque [Souhait] Durée : 15 s Vitesse du temps de rechargement des hypercompétences et des compétences de maître : x2 Durée de l'accélération du temps de rechargement : 5 s	Vitesse de rechargement des hypercompétences et des compétences de maître : +50 % Durée de l'accélération du temps de rechargement : 5 s
Incandesonge	Brume de fer	Une brume assez épaisse pour tout dissimuler enveloppe les choses. Où suis-je ? Il y a quelqu'un ? Seul un oiseau triste pousse un cri en réponse. Un mur de brume impénétrable se dresse devant toi et attaque tes adversaires. Si un adversaire subit des dégâts, un oiseau inconnu survient et attaque les adversaires proches. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Heure de la lune sanglante] À l'utilisation de la compétence en mode booster Lune sanglante,	Heure de la lune sanglante augmente l'attaque des alliés. Une brume assez épaisse pour tout dissimuler enveloppe les choses. Où suis-je ? Il y a quelqu'un ? Seul un oiseau triste pousse un cri en réponse. Un mur de brume impénétrable se dresse devant toi et attaque tes adversaires. Si un adversaire subit des dégâts, un oiseau inconnu survient et attaque les adversaires proches. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Heure de la lune sanglante] À l'utilisation de la compétence en mode booster Lune sanglante, la portée de la brume et les dégâts augmentent. L'attaque/attaque magique de tes coéquipiers pris dans la brume augmente temporairement. [Donjon] Brume : plusieurs fois 1 263 % de l'attaque magique Oiseau esseulé : plusieurs fois 536 % de l'attaque magique

	la portée de la brume et les dégâts augmentent. L'attaque magique de tes coéquipiers pris dans la brume augmente temporairement. [Donjon] Brume : plusieurs fois 1 263 % de l'attaque magique Oiseau esseulé : plusieurs fois 536 % de l'attaque magique [Heure de la lune sanglante] Dégâts : +20 % Portée de la brume : +20 % Attaque magique : +25 % Durée de l'attaque magique accrue : 15 s [JcJ] Brume : plusieurs fois 505 % de l'attaque magique Oiseau esseulé : plusieurs fois 213 % de l'attaque magique [Heure de la lune sanglante]	[Heure de la lune sanglante] Dégâts : +20 % Portée de la brume : +20 % Attaque/attaque magique : +20 % Durée de l'attaque/attaque magique accrue : 15 s [JcJ] Brume : plusieurs fois 505 % de l'attaque magique Oiseau esseulé : plusieurs fois 213 % de l'attaque magique [Heure de la lune sanglante] Dégâts : +10 % Portée de la brume : +20 % Attaque/attaque magique : +10 % Durée de l'attaque/attaque magique accrue : 15 s
--	---	---

		Dégâts : +10 % Portée de la brume : +20 % Attaque magique : +12,5 % Durée de l'attaque magique accrue : 15 s	
Incandesonge	Volonté déchainée : Incandesonge	[Donjon] Cout en PM des compétences spéciales actives : -20 % Durée de réduction du cout des PM : 20 s Spéciale active vitesse de rechargement : +30 % Durée de l'accélération du temps de rechargement : 5 s [JcJ] Cout en PM des compétences spéciales actives : -10 % Durée de réduction du cout des PM : 20 s Spéciale active vitesse de rechargement : +15 %	[Donjon] Cout en PM des compétences spéciales actives : -20 % Durée de réduction du cout des PM : 20 s Spéciale active vitesse de rechargement : +50 % Durée de l'accélération du temps de rechargement : 5 s [JcJ] Cout en PM des compétences spéciales actives : -10 % Durée de réduction du cout des PM : 20 s Spéciale active vitesse de rechargement : +25 %

		Durée de l'accélération du temps de rechargement : 5 s	Durée de l'accélération du temps de rechargement : 5 s
Incandesonge	Cœur désespéré	Niv. 4 [Donjon] Dégâts de compétence : +20 % Temps de rechargement des compétences : -20 % [JcJ] Dégâts de compétence : +10 % Temps de rechargement des compétences : -10 %	Niv. 4 [Donjon] Dégâts de compétence : +25 % Temps de rechargement des compétences : -25 % [JcJ] Dégâts de compétence : +12.5 % Temps de rechargement des compétences : -12.5 %
Morphée	[Alternance] Brume de fer	Des traces de cauchemar apparaissent un peu partout et explosent. Un brouillard épais se répand et masque tout. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Heure de la lune sanglante] À l'utilisation de la compétence en booster lune sanglante actif, les dégâts augmentent et la défense adverse est en partie ignorée. L'attaque magique de tes	Heure de la lune sanglante augmente l'attaque des alliés proches. Des traces de cauchemar apparaissent un peu partout et explosent. Un brouillard épais se répand et masque tout. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Heure de la lune sanglante] À l'utilisation de la compétence en booster lune sanglante actif, les dégâts augmentent et la défense adverse est en partie ignorée.

		coéquipiers proches augmente temporairement. [Donjon] Brume de fer : plusieurs fois 853 % de l'attaque magique [Heure de la lune sanglante] Dégâts : +20 % Ignorer la défense : 20 % Attaque magique : +25 % Durée de l'attaque magique accrue : 15 s [JcJ] Brume de fer : plusieurs fois 324 % de l'attaque magique [Heure de la lune sanglante] Dégâts : +10 % Ignorer la défense : 10 % Attaque magique : +12,5 % Durée de l'attaque magique accrue : 15 s	L'attaque/attaque magique de tes coéquipiers proches augmente temporairement. [Donjon] Brume de fer : plusieurs fois 853 % de l'attaque magique [Heure de la lune sanglante] Dégâts : +20 % Ignorer la défense : 20 % Attaque/attaque magique : +20 % Durée de l'attaque/attaque magique accrue : 15 s [JcJ] Brume de fer : plusieurs fois 324 % de l'attaque magique [Heure de la lune sanglante] Dégâts : +10 % Ignorer la défense : 10 % Attaque/attaque magique : +10 % Durée de l'attaque/attaque magique accrue : 15 s
Morphée	[Alternance] Lune noire : rêve confus	Tu te souviens d'une lune redoutable. La lune maléfique perd en importance et s'estompe progressivement. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Heure de la lune sanglante]	L'utilisation de compétences pendant [Heure de la lune sanglante] ignore la défense. Tu te souviens d'une lune redoutable. La lune maléfique perd en importance et s'estompe

		À l'utilisation de la compétence en mode booster Lune sanglante, la portée et les dégâts de la lune éparse augmentent. [Donjon] Lune maléfique : plusieurs fois 1 645 % de l'attaque magique Lune éparse : plusieurs fois 500 % de l'attaque magique [Heure de la lune sanglante] Dégâts : +20 % Portée de Lune éparse : +20 % [JcJ] Lune maléfique : plusieurs fois 296 % de l'attaque magique Lune éparse : plusieurs fois 90 % de l'attaque magique [Heure de la lune sanglante] Dégâts : +10 % Portée de Lune éparse : +20 %	progressivement. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Heure de la lune sanglante] À l'utilisation de la compétence en mode booster Lune sanglante, la portée et les dégâts de la lune éparse augmentent et la défense adverse est partiellement ignorée. [Donjon] Lune maléfique : plusieurs fois 1 645 % de l'attaque magique Lune éparse : plusieurs fois 500 % de l'attaque magique [Heure de la lune sanglante] Dégâts : +20 % Portée de Lune éparse : +20 % Ignorer la défense : 40 % [JcJ] Lune maléfique : plusieurs fois 296 % de l'attaque magique Lune éparse : plusieurs fois 90 % de l'attaque magique [Heure de la lune sanglante] Dégâts : +10 % Portée de Lune éparse : +20 % Ignorer la défense : 10 %
--	--	---	---

[Lithia]

Personnage/class e	Nom de compétenc e	Avant la correction	Après la correction
Minéralista	Force puissante	Tu puises dans la force du minerais pour attaquer des adversaires proches et accordes en parallèle un bonus qui augmente la vitesse de rechargement des compétences spéciales actives (sauf force puissante) et l'attaque de tes alliés. [Compétence de gemme] - Tu peux utiliser 2 gemmes pour augmenter l'effet du bonus de 22 %. [Donjon] Minerais : 2 217 % de l'attaque Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -3 s Attaque : +12 % - Durée : 20 s [JcJ] Minerais : 787 % de l'attaque Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -3 s	L'attaque magique augmente. La réduction du temps de rechargement des compétences spéciales actives est supprimée. Tu puises dans la force du minerais pour attaquer des adversaires proches et accordes en parallèle un bonus qui augmente l'attaque/attaque magique des alliés proches. [Compétence de gemme] - Tu peux utiliser 2 gemmes pour augmenter l'effet du bonus de 20 %. [Donjon] Minerais : 2 217 % de l'attaque Attaque/attaque magique : +10 % - Durée : 20 s [JcJ] Minerais : 787 % de

		Attaque : +12 % - Durée : 10 s	l'attaque Attaque/attaque magique : +10 % - Durée : 10 s
Cristalina	Protection majeure	Tu puises dans la force du minéral pour attaquer des adversaires proches et accordes, à tes alliés, un buff qui réduit leurs dégâts subis. [Compétence de gemme] - En utilisant 3 gemmes, le bonus ne consomme plus de ressource spéciale. EN, obus, énergie spectrale, points de conversion de dynamo, points de combinaison, points de puissance, points de sensibilité, gemmes.)	La consommation de gemmes est remplacée par la régénération de ressources spéciales. Tu puises dans la force du minéral pour attaquer des adversaires proches et accordes à tes alliés un bonus qui augmente leur résistance aux dégâts. [Compétence de gemme] - En utilisant 3 gemmes, le bonus régénère 20 % des ressources spéciales par seconde. EN/obus/énergie spectrale/points de conversion de dynamo/points de combinaison/points de puissance/points de sensibilité/gemmes

Jadoyante	Serment doré	Appuie sur la case de raccourci pour sélectionner un coéquipier et conclure un contrat avec lui. Si tu appuies sur la case de raccourci 1 ou ne sélectionne pas de coéquipier, un allié aléatoire est sélectionné. Tu ne peux conclure de contrat qu'avec une seule personne. Tu bénéficies d'une protection K.O. pendant l'exécution de la compétence. La défense/résistance à la magie du partenaire de serment augmente. [Donjon] Serment doré : 799 % de l'attaque Défense/résistance à la magie du partenaire de serment : +20 % [JcJ] Serment doré : 303 % de l'attaque Défense/résistance à la magie du partenaire de serment : +10 %	La défense/résistance à la magie accrue du partenaire de serment est supprimée. Appuie sur la case de raccourci pour sélectionner un coéquipier et conclure un contrat avec lui. Si tu appuies sur la case de raccourci 1 ou ne sélectionne pas de coéquipier, un allié aléatoire est sélectionné. Tu ne peux conclure de contrat qu'avec une seule personne. Tu bénéficies d'une protection K.O. pendant l'exécution de la compétence. [Donjon] Serment doré : 799 % de l'attaque [JcJ] Serment doré : 303 % de l'attaque
-----------	--------------	---	---

Jadoyante	Inspiration	De la magie dorée s'accumule autour de toi. Ceci accélère le temps de rechargement des compétences actives et spéciales actives des alliés à portée. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Volonté de l'experte] - La vitesse de rechargement du lanceur et du partenaire de serment augmente. [Donjon] Câlin : plusieurs fois 523 % de l'attaque Vitesse de rechargement : +10 % Durée : 5 s [Volonté de l'experte] Vitesse de rechargement : +30 % Durée : 5 s [JcJ] Câlin : plusieurs fois 209 % de l'attaque Vitesse de rechargement : +5 % Durée : 5 s [Volonté de l'experte] Vitesse de rechargement :	L'effet de Volonté de l'experte est supprimé. L'augmentation de vitesse de rechargement de toutes les compétences est supprimée. De la magie dorée s'accumule autour de toi. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Donjon] Câlin : plusieurs fois 523 % de l'attaque [JcJ] Câlin : plusieurs fois 209 % de l'attaque
-----------	-------------	--	---

		+15 % Durée : 5 s	
Jadoyante	Vol floral	Il pleut des pétales ! Les pétales magiques se répandent toujours plus, suppriment les malus des alliés à portée et leur octroient l'immunité aux malus. [Volonté de l'experte] - L'immunité aux malus du lanceur et du partenaire de serment se maintient un certain temps. [Donjon] Chute de fleurs : plusieurs fois 204 % de l'attaque [Volonté de l'experte] Durée de l'immunité contre les malus : 8 s [JcJ]	Immunité aux malus est supprimée. Volonté de l'experte est supprimée. Il pleut des pétales ! Il pleut des pétales ! Les pétales magiques s'étendent toujours plus. [Donjon] Chute de fleurs : plusieurs fois 204 % de l'attaque [JcJ] Chute de fleurs : plusieurs fois 74 % de l'attaque

		Chute de fleurs : plusieurs fois 74 % de l'attaque [Volonté de l'experte] Durée de l'immunité contre les malus : 8 s	
Adamantine	Salaire mérité	Niv. 4 [Donjon] [Salaire] Cout en PM des compétences spéciales actives par salaire : -0,2 % [Salaire et pause] PM max. : +12 Durée : 30 s [Salaire mérité] Inspiration : vitesse de rechargement +20 % Harmattant : attaque/attaque magique +10 % Générosité : dégâts subis -18 % Durée : 30 s [JcJ] [Salaire] Cout en PM des compétences spéciales actives par salaire : -0,1 % [Salaire et pause] PM max. : +1,2 Durée : 30 s [Salaire mérité]	Le Renforcement de la Volonté de l'experte déclenché par Salaire mérité est remplacé par une augmentation de la défense/résistance à la magie. Niv. 4 [Donjon] [Salaire] Cout en PM des compétences spéciales actives par salaire : -0,2 % [Salaire et pause] PM max. : +12 Durée : 30 s [Salaire mérité] Défense/résistance à la

		Inspiration : vitesse de rechargement +10 % Harmattant : attaque/attaque magique +5 % Générosité : dégâts subis -9 % Durée : 30 s	magie : +20 % Durée : 30 s [JcJ] [Salaire] Cout en PM des compétences spéciales actives par salaire : -0,1 % [Salaire et pause] PM max. : +1,2 Durée : 30 s [Salaire mérité] Défense/résistance à la magie : +10 % Durée : 30 s
--	--	---	--

Adamantine	Miracle	Le soleil doré se lève sur le désert et sa lumière radieuse l'emplit d'énergie vitale. Les PV et PM des alliés se régénèrent en continu pendant un certain temps. [Volonté de l'experte] - L'activation de compétences du lanceur et du partenaire de serment entraîne une régénération immédiate des PM et PV. [Donjon] Miracle : plusieurs fois 1 137 % de l'attaque Tous les coéquipiers à portée bénéficient continuellement d'une régénération de PV/PM de 15 %. Durée : 6 s [Volonté de l'experte] Régénération de PV/PM immédiate : 30 % [JcJ] Miracle : plusieurs fois 366 % de l'attaque Tous les coéquipiers à portée bénéficient continuellement d'une régénération de PV/PM de 0,75 %. Durée : 6 s	La description de compétence est optimisée. Des PV sont régénérés chaque seconde en fonction de la capacité de combat. L'immunité aux malus et la suppression de malus sont ajoutées. Volonté de l'experte est supprimée. Le soleil doré se lève sur le désert et sa lumière radieuse l'emplit d'énergie vitale. Les PV et PM des alliés se régénèrent en continu pendant un certain temps. Pendant la durée de l'effet, les malus des alliés sont supprimés et ils y sont immunisés. [Donjon] Miracle : plusieurs fois 1 137 % de l'attaque - Régénération de PV/PM par seconde : +20 % Régénération de PV toutes les 0,5 secondes par tranche de 100 000 points en capacité de combat : 0,075 % Durée : 5 s Immunité aux malus et suppression de malus Durée : 8 s
------------	---------	---	---

		[Volonté de l'experte] Régénération de PV/PM immédiate : 3 %	[JcJ] Miracle : plusieurs fois 366 % de l'attaque - Régénération de PV/PM par seconde : +1 % Régénération de PV toutes les 0,5 secondes par tranche de 100 000 points en capacité de combat : 0,00375 % Durée : 5 s Immunité aux malus et suppression de malus Durée : 8 s
--	--	--	--

Adamantine	Harmattan	Un tourbillon de sable rempli de magie dorée avance droit devant. Quand le tourbillon touche un adversaire, il le soulève et le fait tourbillonner. L'attaque/attaque magique des alliés touchés par le tourbillon augmente. [Volonté de l'experte] - L'attaque/attaque magique du lanceur et du partenaire de serment augmente. [Donjon] Tourbillon de sable : plusieurs fois 1 520 % de l'attaque Tourbillon de poussière : plusieurs fois 487 % de l'attaque Attaque/attaque magique : +8 % Durée : 15 s [Volonté de l'experte] Attaque/attaque magique : +12 % [JcJ] Tourbillon de sable : plusieurs fois 579 % de l'attaque Tourbillon de poussière : plusieurs fois 186 % de	L'attaque/attaque magique accrue pour le lanceur et le partenaire de serment octroyée par Volonté de l'experte est remplacée par la protection K.O. Les dégâts subis diminuent. Un tourbillon de sable rempli de magie dorée avance droit devant. Quand le tourbillon touche un adversaire, il le soulève et le fait tourbillonner. En touchant des alliés, il augmente leur attaque/attaque magique et réduit leurs dégâts subis. [Volonté de l'experte] - Le lanceur et son partenaire de serment bénéficient temporairement de la protection K.O. [Donjon] Tourbillon de sable : plusieurs fois 1 520 % de l'attaque Tourbillon de poussière : plusieurs fois 487 % de l'attaque Attaque/attaque magique : +12 %
------------	-----------	---	--

		l'attaque Attaque/attaque magique : +4 % Durée : 15 s [Volonté de l'experte] Attaque/attaque magique : +6 %	Dégâts subis : -20 % Durée : 60 s [Volonté de l'experte] Tu bénéficies de la protection K.O. Durée : 10 s [JcJ] Tourbillon de sable : plusieurs fois 579 % de l'attaque Tourbillon de poussière : plusieurs fois 186 % de l'attaque Attaque/attaque magique : +6 % Dégâts subis : -10 % Durée : 12 s [Volonté de l'experte] Tu bénéficies de la protection K.O. Durée : 5 s
Adamantine	Générosité	Tu invoques un temple doré. Les dégâts subis par les alliés diminuent au sein du temple. [Volonté de l'experte] - Les dégâts subis par le lanceur et le partenaire de serment diminuent. [Donjon] Temple lumineux : plusieurs fois 477 % de l'attaque Dégâts subis : -15 %	L'effet de Volonté de l'experte est supprimé. La résistance aux dégâts n'est plus réduite. Tu invoques un temple doré qui attaque les adversaires proches. [Donjon] Temple lumineux : plusieurs

		Durée : 10 s [Volonté de l'experte] Dégâts subis : -20 % [JcJ] Temple lumineux : plusieurs fois 162 % de l'attaque Dégâts subis : -7,5 % Durée : 10 s [Volonté de l'experte] Dégâts subis : -10 %	fois 477 % de l'attaque [JcJ] Temple lumineux : plusieurs fois 162 % de l'attaque
Adamantine	Choix judicieux	Niv. 4 À l'utilisation d'une gemme en mode booster, les dégâts de compétence spéciale active de Lithia et des coéquipiers augmentent pendant un certain temps. En cas de serment doré actif, les dégâts de la compétence spéciale active du partenaire de serment augmentent encore plus grâce à Lithia. (Les effets ne sont pas cumulables.) [Donjon] Dégâts de compétence spéciale active de l'utilisateur : +20 % Dégâts des compétences spéciales actives du partenaire de serment : +15 % Dégâts de compétence spéciale active des coéquipiers : +12 %	La description de la compétence est optimisée. La rapidité augmente, le temps de rechargement de toutes les compétences accélère. Niv. 4 En consommant des gemmes en mode booster, le temps de rechargement de toutes les compétences des alliés accélère et les dégâts de toutes les compétences ainsi que leur rapidité augmentent. [Donjon] Dégâts de toutes les compétences : +12 % Rapidité : +15 % Vitesse de rechargement de toutes les compétences : +20 % Durée : 60 s

		Durée : 20 s [JcJ] Dégâts de compétence spéciale active de l'utilisateur : +10 % Dégâts de compétence spéciale active du partenaire de serment : +7,5 % Dégâts de compétence spéciale active des coéquipiers : +6 % Durée : 20 s	[JcJ] Dégâts de toutes les compétences : +6 % Rapidité : +15 % Vitesse de rechargement de toutes les compétences : +20 % Durée : 12 s
Adamantine	Horizon	Qui ose convoiter mes possessions ? Tu invoques un œil vigilant qui protège Lithia. L'œil vigilant regarde jusqu'au bout du monde tout en l'observant. Le regard méfiant réduit la défense/résistance à la magie des adversaires et attaque tous ceux qui convoitent les biens de Lithia. [Volonté de l'experte] - Les dégâts du lanceur et du partenaire de serment augmentent temporairement. [Donjon] Méfiance : plusieurs fois 272 % de l'attaque	L'augmentation de tous les dégâts par [Volonté de l'experte] est remplacée par l'augmentation de la vitesse de rechargement du booster. Toutes les résistances diminuent. Qui ose convoiter mes possessions ? Tu invoques un œil vigilant qui protège Lithia. L'œil vigilant regarde jusqu'au bout du monde tout en l'observant. [Méfiance] réduit la défense/résistance à la magie ainsi que toutes les résistances des adversaires et attaque tous ceux qui convoitent les biens de Lithia. [Volonté de l'experte] - Ton partenaire de serment et toi bénéficiez temporairement d'une

		Défense/résistance à la magie : -20 % Durée : 15 s [Volonté de l'experte] Tous les dégâts : +5 % Durée : 15 s [JcJ] Méfiance : plusieurs fois 92 % de l'attaque Défense/résistance à la magie : -10 % Durée : 15 s [Volonté de l'experte] Tous les dégâts : +2,5 % Durée : 15 s	vitesse de rechargement du booster accélérée. [Donjon] Méfiance : plusieurs fois 272 % de l'attaque Défense/résistance à la magie : -15 % Toutes les résistances : -150 Durée : 60 s [Volonté de l'experte] Vitesse de rechargement du booster : +10 % Durée : 60 s [JcJ] Méfiance : plusieurs fois 92 % de l'attaque Défense/résistance à la magie : -7,5 % Toutes les résistances : -75 Durée : 12 s [Volonté de l'experte] Vitesse de rechargement du booster : +10 % Durée : 12 s
--	--	---	--

Adamantine	Rumeur	Les rumeurs se propagent vite, peu importe qu'elles disent vrai ou non. Tu attaques des adversaires devant toi et toutes les résistances de l'adversaire diminuent. En cas de touche, des dégâts supplémentaires sont infligés. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Donjon] Rumeur : 596 % de l'attaque Rumeur tenace : plusieurs fois 96 % de l'attaque Toutes les résistances : -150 Durée : 10 s [JcJ] Rumeur : 237 % de l'attaque Rumeur tenace : plusieurs fois 38 % de l'attaque Toutes les résistances : -75 Durée : 10 s	La réduction de toutes les résistances est supprimée. Les rumeurs se propagent vite, peu importe qu'elles disent vrai ou non. En cas de touche, des dégâts supplémentaires sont infligés. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Donjon] Rumeur : 596 % de l'attaque Rumeur tenace : plusieurs fois 96 % de l'attaque [JcJ] Rumeur : 237 % de l'attaque Rumeur tenace : plusieurs fois 38 % de l'attaque
------------	--------	---	---

Adamantine	Bravo	La réputation de Lithia s'améliore de jour en jour et la gloire dorée l'enveloppe. Tu fais déferler la magie aux alentours et génères un champ magique. Les alliés au sein du champ sont entourés d'un bouclier pour un certain temps. [Volonté de l'experte] - Le bouclier du lanceur et du partenaire de serment est renforcé. [Donjon] Gloire dorée : plusieurs fois 454 % de l'attaque Bouclier de 10 % des PV max. Durée : 10 s [Volonté de l'experte] Bouclier : 15 % des PV max. [JcJ] Gloire dorée : plusieurs fois 182 % de l'attaque Bouclier de 5 % des PV max. Durée : 10 s [Volonté de l'experte] Bouclier : 7,5 % des PV max.	Le bouclier est supprimé. Volonté de l'experte est supprimée. La réputation de Lithia s'améliore de jour en jour et la gloire dorée l'enveloppe. Tu fais déferler la magie aux alentours et génères un champ magique. [Donjon] Gloire dorée : plusieurs fois 454 % de l'attaque [JcJ] Gloire dorée : plusieurs fois 182 % de l'attaque
Adamantine	Preuve	[Donjon] Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -10 %	[Donjon] Temps de rechargement de compétences spéciales actives : -20 %

		Durée : 20 s [JcJ] Temps de rechargement de compétences spéciales actives : -5 % Durée : 20 s	Durée : 30 s [JcJ] Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -10 % Durée : 30 s
Adamantine	Luxuriance	[Volonté de l'experte] - Le lanceur et son partenaire de serment bénéficient temporairement de la protection K.O. [Donjon] Espace : plusieurs fois 323 % de l'attaque Pluie du dragon : plusieurs fois 467 % de l'attaque Les ressources spéciales sont régénérées (EN/obus/énergie spectrale/PCD/point de combinaison/point de puissance/points de sensibilité/ténèbres/gemmes) . [Volonté de l'experte] Durée de protection K.O. : 10 s [JcJ] Espace : plusieurs fois 108 % de l'attaque Pluie du dragon : plusieurs fois 177 % de l'attaque Les ressources spéciales sont	La protection K.O. de Volonté de l'experte est remplacée par l'augmentation de la capacité de saut/vitesse de déplacement. [Volonté de l'experte] - La vitesse de déplacement et la capacité de saut augmentent pour ton partenaire de serment et toi. [Donjon] Espace : plusieurs fois 323 % de l'attaque Pluie du dragon : plusieurs fois 467 % de l'attaque Les ressources spéciales sont régénérées (EN/obus/énergie spectrale/PCD/point de combinaison/point de puissance/points de sensibilité/ténèbres/gemmes). [Volonté de l'experte] Vitesse de déplacement/capacité de saut : +15 %

		régénérées (EN/obus/énergie spectrale/PCD/point de combinaison/point de puissance/points de sensibilité/ténèbres/gemmes) [Volonté de l'experte] Durée de protection K.O. : 5 s	Durée : 60 s [JcJ] Espace : plusieurs fois 108 % de l'attaque Pluie du dragon : plusieurs fois 177 % de l'attaque Les ressources spéciales sont régénérées (EN/obus/énergie spectrale/PCD/point de combinaison/point de puissance/points de sensibilité/ténèbres/gemmes). [Volonté de l'experte] Vitesse de déplacement/capacité de saut : +15 % Durée : 12 s
Avaricia	Gloire	Au 3e booster, les coéquipiers bénéficient immédiatement de [Salaire mérité] et [Salaire et pause]. L'effet du serment se renforce et les dégâts infligés aux boss et aux boss intermédiaires par le lanceur et le partenaire de serment bénéficient temporairement d'une augmentation supplémentaire. [Donjon] Dégâts infligés aux boss et boss intermédiaires : +15 % Durée : 30 secondes (interruption immédiate si le serment est rompu) [JcJ] Dégâts infligés aux boss et boss intermédiaires : +15 %	L'effet du serment s'applique uniquement au joueur. Même si le contrat est rompu, le bonus se maintient. L'attaque augmente. - Au 3e booster, les coéquipiers bénéficient immédiatement de [Salaire mérité] et [Salaire et pause]. - Pour ta part, tu bénéficies d'une attaque accrue et d'une augmentation des dégâts infligés aux boss et boss intermédiaires.

		Durée : 30 secondes (interruption immédiate si le serment est rompu)	[Donjon] Attaque : +15 % Dégâts infligés aux boss et boss intermédiaires : +15 % Durée : 60 s [JcJ] Attaque : +7,5 % Dégâts infligés aux boss et boss intermédiaires : +15 % Durée : 60 s
Avaricia	[Alternance] Horizon	L'augmentation de tous les dégâts par [Volonté de l'experte] est remplacée par l'augmentation de la vitesse de rechargement du booster. La valeur et la durée de la défense/résistance à la magie réduite sont ajustées. Tu invoques un œil vigilant qui protège Lithia. L'œil vigilant observe le monde entier. Le regard méfiant réduit la défense/résistance à la magie des adversaires et attaque tous ceux qui convoitent les biens de Lithia. [Volonté de l'experte] - Les dégâts du lanceur et du partenaire de serment augmentent temporairement. [Donjon] Méfiance : plusieurs fois 362 % de l'attaque Défense/résistance à la magie : -20 % Durée : 15 s [Volonté de l'experte]	L'augmentation de tous les dégâts par [Volonté de l'experte] est remplacée par l'augmentation de la vitesse de rechargement du booster. La valeur et la durée de la défense/résistance à la magie réduite sont ajustées. Tu invoques un œil vigilant qui protège Lithia. L'œil vigilant regarde jusqu'au bout du monde tout en l'observant. [Méfiance] réduit la défense/résistance à la magie ainsi que toutes les résistances des adversaires et attaque tous ceux qui convoitent les biens de Lithia. [Volonté de l'experte] - Ton partenaire de serment et toi bénéficiez temporairement d'une vitesse de rechargement du booster accélérée. [Donjon] Méfiance : plusieurs fois 362 % de l'attaque Défense/résistance à la

		Tous les dégâts : +5 % Durée : 15 s [JcJ] Méfiance : plusieurs fois 131 % de l'attaque Défense/résistance à la magie : -10 % Durée : 15 s [Volonté de l'experte] Tous les dégâts : +2,5 % Durée : 15 s	magie : -15 % Toutes les résistances : -150 Durée : 60 s [Volonté de l'experte] Vitesse de rechargement du booster : +10 % Durée : 60 s [JcJ] Méfiance : plusieurs fois 131 % de l'attaque Défense/résistance à la magie : -7,5 % Toutes les résistances : -75 Durée : 12 s [Volonté de l'experte] Vitesse de rechargement du booster : +10 % Durée : 12 s
Avaricia	[Alternance] Vol floral	Des pétales magiques déclenchent une tempête. Ils suppriment les malus des alliés à portée de la tempête et leur octroient l'immunité aux malus. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Volonté de l'experte] - L'immunité aux malus du lanceur et du partenaire de serment se maintient un certain temps.	Immunité aux malus est supprimée. Volonté de l'experte est supprimée. Des pétales magiques déclenchent une tempête. (Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.) [Donjon] Tempête florale : plusieurs fois

		[Donjon] Tempête florale : plusieurs fois 455 % de l'attaque [Volonté de l'experte] Durée de l'immunité contre les malus : 8 s [JcJ] Tempête florale : plusieurs fois 172 % de l'attaque [Volonté de l'experte] Durée de l'immunité contre les malus : 8 s	455 % de l'attaque [JcJ] Tempête florale : plusieurs fois 172 % de l'attaque
Avaricia	[Alternance] Bravo	La gloire dorée de Lithia fait le tour du monde. Ton sort déclenche des explosions autour de toi. Les alliés au sein du champ magique de Lithia sont entourés d'un bouclier pour un certain temps. [Volonté de l'experte] - Le bouclier du lanceur et du partenaire de serment est renforcé. [Donjon] Gloire dorée : 2 229 % de l'attaque Bouclier de 10 % des PV max. Durée : 10 s [Volonté de l'experte]	Le bouclier est supprimé. Volonté de l'experte est supprimée. La gloire dorée de Lithia fait le tour du monde. Ton sort déclenche des explosions autour de toi. [Donjon] Gloire dorée : 2 229 % de l'attaque [JcJ] Gloire dorée : 891 % de l'attaque

		Bouclier : 15 % des PV max. [JcJ] Gloire dorée : 891 % de l'attaque Bouclier de 5 % des PV max. Durée : 10 s [Volonté de l'experte] Bouclier : 7,5 % des PV max.	
Avaricia	[Alternance] Luxuriance	[Volonté de l'experte] - Le lanceur et son partenaire de serment bénéficient temporairement de la protection K.O. [Donjon] Espace : plusieurs fois 149 % de l'attaque Fleur sacrée : plusieurs fois 1 220 % de l'attaque Les ressources spéciales sont régénérées (EN/obus/énergie spectrale/PCD/point de combinaison/point de puissance/points de sensibilité/ténèbres/gemmes). [Volonté de l'experte] Durée de protection K.O. : 10 s [JcJ] Espace : plusieurs fois 50 % de l'attaque Fleur sacrée : plusieurs fois 464 % de l'attaque	La protection K.O. de Volonté de l'experte est remplacée par l'augmentation de la capacité de saut/vitesse de déplacement. [Volonté de l'experte] - La vitesse de déplacement et la capacité de saut augmentent pour ton partenaire de serment et toi. [Donjon] Espace : plusieurs fois 149 % de l'attaque Fleur sacrée : plusieurs fois 1 220 % de l'attaque Les ressources spéciales sont régénérées (EN/obus/énergie spectrale/PCD/point de combinaison/point de puissance/points de sensibilité/ténèbres/gemmes). [Volonté de l'experte] Vitesse de déplacement/capacité

		Les ressources spéciales sont régénérées (EN/obus/énergie spectrale/PCD/point de combinaison/point de puissance/points de sensibilité/ténèbres/gemmes). [Volonté de l'experte] Durée de protection K.O. : 5 s	de saut : +15 % Durée : 60 s [JcJ] Espace : plusieurs fois 50 % de l'attaque Fleur sacrée : plusieurs fois 464 % de l'attaque Les ressources spéciales sont régénérées (EN/obus/énergie spectrale/PCD/point de combinaison/point de puissance/points de sensibilité/ténèbres/gemmes). [Volonté de l'experte] Vitesse de déplacement/capacité de saut : +15 % Durée : 12 s
Rima Clavis	Puissance du poulpe	[Ouverture de faille] Tu utilises ton arme magique pour rediriger le pouvoir des poulpes sur des cibles environnantes. 'Arf, voilà qui me déplaît.' [Donjon] Puissance du poulpe : plusieurs fois 620 % de l'attaque magique Attaque magique des alliés : +10 % Durée : 20 s [JcJ] Puissance du poulpe : plusieurs fois 248 % de l'attaque magique Attaque magique des alliés : +10 % Durée : 10 s [Faille béante] [Donjon] Puissance du poulpe : plusieurs fois 484 % de l'attaque magique Attaque magique des alliés : +15 % Durée : 20 s	L'attaque magique accrue s'applique uniquement au joueur. [Ouverture de faille] Tu utilises ton arme magique pour rediriger le pouvoir du poulpe sur toi. 'Arf, voilà qui me déplaît.' [Donjon] Puissance du poulpe : plusieurs fois 620 % de l'attaque magique Attaque magique : +15 % Durée : 20 s [JcJ] Puissance du poulpe :

		[JcJ] Puissance du poulpe : plusieurs fois 193 % de l'attaque magique Attaque magique des alliés : +15 % Durée : 10 s	plusieurs fois 248 % de l'attaque magique Attaque magique : +15 % Durée : 10 s [Faille béante] [Donjon] Puissance du poulpe : plusieurs fois 484 % de l'attaque magique Attaque magique : +20 % Durée : 20 s [JcJ] Puissance du poulpe : plusieurs fois 193 % de l'attaque magique Attaque magique : +20 % Durée : 10 s
Rima Clavis	Espèce, poulpe	[Donjon] Poulpe géant : plusieurs fois 491 % de l'attaque magique Poulpe : 115 % de l'attaque magique Résistance à la magie : -20 % Durée : 10 s [JcJ] Poulpe géant : plusieurs fois 187 % de l'attaque magique Poulpe : 44 % de l'attaque magique Résistance à la magie : -10 % Durée : 10 s [Faille béante] [Donjon] Poulpe géant : plusieurs fois 245 % de l'attaque magique Poulpe : 55 % de l'attaque magique	- Une réduction de la défense est ajoutée. [Donjon] Poulpe géant : plusieurs fois 491 % de l'attaque magique Poulpe : 115 % de l'attaque magique Défense/résistance à la magie : -10 % Durée : 10 s [JcJ] Poulpe géant : plusieurs

		Résistance à la magie : -30 % Durée : 10 s [JcJ] Poulpe géant : plusieurs fois 93 % de l'attaque magique Poulpe : 18 % de l'attaque magique Résistance à la magie : -15 % Durée : 10 s	fois 187 % de l'attaque magique Poulpe : 44 % de l'attaque magique Défense/résistance à la magie : -5 % Durée : 10 s [Faïlle béante] [Donjon] Poulpe géant : plusieurs fois 245 % de l'attaque magique Poulpe : 55 % de l'attaque magique Défense/résistance à la magie : -20 % Durée : 10 s [JcJ] Poulpe géant : plusieurs fois 93 % de l'attaque magique Poulpe : 18 % de l'attaque magique Défense/résistance à la magie : -10 % Durée : 10 s
--	--	---	---

Rima Clavis	Espèce, raie pastenague	[Donjon] Raie pastenague : plusieurs fois 628 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques magiques : +10 % Durée : 10 s [JcJ] Raie pastenague : plusieurs fois 250 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques magiques : +10 % Durée : 10 s [Faille béante] [Donjon] Raie pastenague : plusieurs fois 474 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques magiques : +13 % Durée : 10 s [JcJ] Raie pastenague : plusieurs fois 167 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques magiques : +13 % Durée : 10 s	Les dégâts subis face aux attaques physiques augmentent de surcroit. [Donjon] Raie pastenague : plusieurs fois 628 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +10 % Durée : 10 s [JcJ] Raie pastenague : plusieurs fois 250 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +10 % Durée : 10 s [Faille béante] [Donjon] Raie pastenague : plusieurs fois 474 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +12 % Durée : 10 s [JcJ] Raie pastenague : plusieurs
-------------	-------------------------	--	--

			fois 167 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +12 % Durée : 10 s
Rima Clavis	Volonté déchainée : Rima Clavis	[Donjon] Attaque magique : +15 % Dégâts critiques : +20 % [JcJ] Attaque magique : +6 % Dégâts critiques : +20 %	[Donjon] Attaque magique : +15 % Dégâts critiques : +26 % [JcJ] Attaque magique : +6 % Dégâts critiques : +26 %
Rima Clavis	Nageur virtuose	[Donjon] Raie pastenague : plusieurs fois 1844 % de l'attaque magique [JcJ] Raie pastenague : plusieurs fois 590 % de l'attaque magique [Faille béante] [Donjon] Raie pastenague : plusieurs fois 1216 % de l'attaque	[Donjon] Raie pastenague : plusieurs fois 2639 % de l'attaque magique [JcJ] Raie pastenague : plusieurs fois 633 % de l'attaque magique [Faille béante] [Donjon] Raie pastenague : plusieurs fois 1820 % de l'attaque

		magique Raie ondoyante : plusieurs fois 541 % de l'attaque magique [JcJ] Raie pastenague : plusieurs fois 389 % de l'attaque magique Raie ondoyante : plusieurs fois 173 % de l'attaque magique	magique Raie ondoyante : plusieurs fois 649 % de l'attaque magique [JcJ] Raie pastenague : plusieurs fois 436 % de l'attaque magique Raie ondoyante : plusieurs fois 155 % de l'attaque magique
Achlys	[Alternance] Espèce, raie pastenague	[Donjon] Raie pastenague : plusieurs fois 508 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques magiques : +10 % Durée : 10 s [JcJ] Raie pastenague : plusieurs fois 203 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques magiques : +10 % Durée : 10 s [Faille béante] [Donjon] Raie pastenague : plusieurs fois 256 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques magiques : +13 % Durée : 10 s [JcJ] Raie pastenague : plusieurs fois 101 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques magiques : +13 % Durée : 10 s	Les dégâts subis face aux attaques physiques augmentent de surcroît. [Donjon] Raie pastenague : plusieurs fois 508 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +10 % Durée : 10 s [JcJ] Raie pastenague : plusieurs fois 203 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +10 % Durée : 10 s [Faille béante] [Donjon] Raie pastenague : plusieurs fois 256 % de l'attaque

			magique Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +12 % Durée : 10 s [JcJ] Raie pastenague : plusieurs fois 101 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux attaques/attaques magiques : +12 % Durée : 10 s
Achlys	[Alternance] Espèce : crabe	[Donjon] Chaos : plusieurs fois 1 767 % de l'attaque magique [JcJ] Chaos : plusieurs fois 604 % de l'attaque magique [Faille béante] [Donjon] Chaos : plusieurs fois 1 855 % de l'attaque magique Ignorer la défense : 50 % [JcJ] Chaos : plusieurs fois 634 % de l'attaque magique Ignorer la défense : 15 %	[Donjon] Chaos : plusieurs fois 1 855 % de l'attaque magique [JcJ] Chaos : plusieurs fois 634 % de l'attaque magique [Faille béante] [Donjon] Chaos : plusieurs fois 2 032 % de l'attaque magique Ignorer la défense : 50 % [JcJ] Chaos : plusieurs fois 694 % de l'attaque magique Ignorer la défense : 15 %

Achlys	Chercheur fou	Tu oses transgresser les interdits pour prendre contrôle de l'énergie imprévisible de la faille. 'Peu m'importent les conséquences, du moment que je peux atteindre l'objectif de Zoé !' Le temps de rechargement des compétences spéciales actives de tous les coéquipiers diminue en fonction des compétences spéciales actives utilisées. Le temps de rechargement des compétences spéciales actives de tes coéquipiers proches diminue sur-le-champ quand tu utilises 3 fois des compétences d'ouverture de faille. Le temps de rechargement des compétences spéciales actives de tes coéquipiers proches diminue sur-le-champ quand tu utilises 3 fois des compétences de [Faille béante]. [Donjon] Après 3x utilisation de compétences d'ouverture de faille : - Temps de rechargement des compétences spéciales actives des coéquipiers proches : -1,5 s	L'accélération du temps de rechargement des compétences spéciales actives s'applique uniquement au joueur. Tu oses transgresser les interdits pour prendre contrôle de l'énergie imprévisible de la faille. 'Peu m'importent les conséquences, du moment que je peux atteindre l'objectif de Zoé !' Le temps de rechargement des compétences spéciales actives diminue en fonction du nombre d'utilisations de certaines compétences. Le temps de rechargement de tes compétences spéciales actives diminue sur-le-champ quand tu utilises 3 fois des compétences d'Ouverture de faille. Le temps de rechargement de tes compétences spéciales actives diminue sur-le-champ quand tu utilises 3 fois des compétences de Faille béante. [Donjon] Après 3x utilisation de compétences d'ouverture de faille : - Temps de rechargement des compétences spéciales
--------	---------------	--	---

		Après 3x utilisation de compétences de [Faille béante] : - Temps de rechargement des compétences spéciales actives des alliés environnants : -2 s [JcJ] Après 3x utilisation de compétences d'ouverture de faille : - Temps de rechargement des compétences spéciales actives des coéquipiers proches : -1,5 s Après 3x utilisation de compétences de [Faille béante] : - Temps de rechargement des compétences spéciales actives des coéquipiers proches : -2 s	actives : -2 s Après 3x utilisation de compétences de [Faille béante] : - Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -2,5 s [JcJ] Après 3x utilisation de compétences d'ouverture de faille : - Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -2 s Après 3x utilisation de compétences de [Faille béante] : - Temps de rechargement des compétences spéciales actives : -2,5 s
Cynical Girl	King le Pix	[Donjon] King le Pix : plusieurs fois 570 % de l'attaque magique Explosion : plusieurs fois 840 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux coups critiques : +chiffre du [Dé] x 0,8 % Durée : 20 s [JcJ] King le Pix : plusieurs fois 217 % de l'attaque magique Explosion : plusieurs fois 319 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux coups	[Donjon] King le Pix : plusieurs fois 570 % de l'attaque magique Explosion : plusieurs fois 840 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux coups critiques : +chiffre du [Dé] x 0,5 % Durée : 20 s [JcJ] King le Pix : plusieurs fois 217 % de l'attaque magique Explosion : plusieurs fois 319 % de l'attaque magique

		critiques : +chiffre du [Dé] x 0,4 % Durée : 20 s	Dégâts subis face aux coups critiques : +chiffre du [Dé] x 0,25 % Durée : 20 s
Cynical Girl	Volonté déchainée : Cynical Girl	Lithia emploie désormais la magie des démons sans se soucier de quiconque. Quoi que je fasse, ils ne m'accepteront, alors autant y mettre fin une bonne fois pour toutes. Quand le niveau d'[Arcadie] change, les gemmes se régénèrent. Plus [Arcadie] progresse, plus les dégâts critiques augmentent. [Donjon] Dégâts critiques : +5 % par niveau [JcJ] Dégâts critiques : +5 % par niveau	Une accélération du temps de rechargement des compétences spéciales actives est ajoutée en fonction du niveau. Lithia emploie désormais la magie des démons sans se soucier de quiconque. Quoi que je fasse, ils ne m'accepteront, alors autant y mettre fin une bonne fois pour toutes. Quand le niveau d'#C1D7966[Arcadie]#CX change, les gemmes se régénèrent. Plus [Arcadie] progresse, plus les dégâts critiques augmentent et le temps de rechargement des compétences spéciales actives accélère. [Donjon] Dégâts critiques par niveau : +6 % (24 % max.) Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives par niveau : +15 % (60 % max.) [JcJ] Dégâts critiques par niveau : +6 % (24 % max.)

			Vitesse de rechargement des compétences spéciales actives par niveau : +15 % (60 % max.)
Cynical Girl	Tournure inattendue	(Niv. 4) Alors, ça vous plait ? Et c'est loin d'être terminé ! Le nombre maximal de gemmes augmente. L'ouverture de l'#[C1D7966[Arcadie]#CX de Lithia est suivie d'une Tournure inattendue. En cas de booster pendant la Tournure inattendue, les dégâts des compétences spéciales actives augmentent et la résistance à la magie des adversaires situés dans le champ d'action de Lithia diminue.	- Une réduction de la défense est ajoutée. Niv. 4 Alors, ça vous plait ? Et c'est loin d'être terminé ! Le nombre maximal de gemmes augmente. L'ouverture de l'#[C1D7966[Arcadie]#CX de Lithia est suivie d'une Tournure inattendue. En cas de booster pendant la Tournure inattendue, les dégâts des compétences spéciales actives augmentent et la défense/résistance à la magie des adversaires situés dans le champ d'action de Lithia diminue.

		Il n'y a aucune échappatoire. [Arcadie] - Ouverture : de 0 à 10 - Tournure inattendue : de 11 à 70 [Donjon] Quantité de gemmes maximale : 10x [Arcadie : Tournure inattendue] Dégâts de compétence spéciale active en mode booster : +20 % Résistance à la magie : -20 % Durée de la résistance à la magie réduite : 10 s (temps de rechargement : 2 s) [JcJ] Quantité de gemmes maximale : 10x [Arcadie : Tournure inattendue] Dégâts de compétence spéciale active en mode booster : +10 % Résistance à la magie : -10 % Durée de la résistance à la magie réduite : 10 s (temps de rechargement : 2 s)	Il n'y a aucune échappatoire. [Arcadie] - Ouverture : de 0 à 10 - Tournure inattendue : de 11 à 70 [Donjon] Quantité de gemmes maximale : 10x [Arcadie : Tournure inattendue] Dégâts de compétence spéciale active en mode booster : +20 % Défense/résistance à la magie : -20 % Durée de la défense/résistance à la magie réduite : 10 s (temps de rechargement : 5 s) : 10 s (temps de rechargement : 2 s) [JcJ] Quantité de gemmes maximale : 10x [Arcadie : Tournure inattendue] Dégâts de compétence spéciale active en mode booster : +10 % Défense/résistance à la magie : -10 %
--	--	--	---

			Durée de la défense/résistance à la magie réduite : 10 s (temps de rechargement : 5 s) : 10 s (temps de rechargement : 2 s)
Delinquenta	[Alternance] King le Pix	[Donjon] King le Pix : plusieurs fois 875 % de l'attaque magique Colère : plusieurs fois 215 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux coups critiques : +chiffre du [Dé] x 0,8 % Durée : 20 s [JcJ] King le Pix : plusieurs fois 334 % de l'attaque magique Colère : plusieurs fois 81 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux coups critiques : +chiffre du [Dé] x 0,4 % Durée : 20 s	[Donjon] King le Pix : plusieurs fois 875 % de l'attaque magique Colère : plusieurs fois 215 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux coups critiques : +chiffre du [Dé] x 0,5 % Durée : 20 s [JcJ] King le Pix : plusieurs fois 334 % de l'attaque magique Colère : plusieurs fois 81 % de l'attaque magique Dégâts subis face aux coups critiques : +chiffre du [Dé] x 0,25 % Durée : 20 s