

Personnage	Objectif	Modifications
-	Invincibilité	- Modification : les joueurs en état d'invincibilité ne sont plus attirés par les trous noirs.
-	Titre : Descente vers les ténèbres	- En cas de touche, toutes les résistances -20 (10 cumuls) pendant 10 sec. ⇒ Après modification : en cas de touche, toutes les résistances -20 (5 cumuls) pendant 7 sec.
-	Compétences qui ignorent la défense	[Donjon] - Après modification : 100 % de défense ignorée [JcJ] - Après modification : 25 % de défense ignorée [Liste des compétences concernées] - [Aisha] Rayon d'énergie - [Raven] Attaque combinée - [Chung] Souffrance de Caladbolg, exterminateur : tremblement de terre - [Ara] Technique secrète 'esprit du loup' (5e étape), javelot d'énergie - [Elesis] Juggernautbuster, choc sauvage - [Lu/Ciel] Impact dévastateur, Apollyon - [Ain] Puissance : mode création (coup voltigeant), puissance : mode création (explosion d'Eldrit), Quietus Lancea
-	Mana-break	- Chez certains personnages, la fonction permettant de réaliser un mana-break en cas de combo est supprimée. [Elsword] - Chevalier de l'épée : sprint WXX - Haut-chevalier : sprint XXX [Raven] - Maître de la destinée : XXX surchauffe - Commandant vétéran : sprint-saut X - Commandant vétéran : sprint WWW [Ain] - Saut W
		- Temps de rechargement : 7 sec ⇒ ceci passe à 9 sec.

Raven	Avancée dans l'ombre	<ul style="list-style-type: none"> - 20 PM sont consommés en cas d'attaque pendant l'exécution de la compétence. - La durée du temps de rechargement de la compétence commence à se réduire une fois la compétence achevée.
Maître de l'épée	Fuite !	<ul style="list-style-type: none"> - En cas de fuite, la durée du temps de rechargement commence pour l'avancée dans l'ombre inscrite dans la case de compétence.
Poing de feu	Main ensorcelée	<ul style="list-style-type: none"> - Le mana-break est impossible pendant 2 secondes ⇒ ceci passe à 1,5 sec.
Commandant vétéran	Mercenaire de fer	<p>[Donjon]</p> <ul style="list-style-type: none"> - La diminution de dégâts de la surchauffe niv. 1 passe de -20 % à ⇒ -45 %. - La diminution de dégâts de la surchauffe niv. 2 passe de -30 % à ⇒ -50 %. - La diminution de dégâts de la surchauffe niv. 3 passe de -40 % à ⇒ -55 %. - La diminution de dégâts de la surchauffe niv. 4 passe de -50 % à ⇒ -60 %. <p>[JcJ]</p> <ul style="list-style-type: none"> - La diminution de dégâts de la surchauffe niv. 1 passe de -12,5 % à ⇒ -22,5 %. - La diminution de dégâts de la surchauffe niv. 2 passe de -15 % à ⇒ -25 %. - La diminution de dégâts de la surchauffe niv. 3 passe de -17,5 % à ⇒ -27,5 %. - La diminution de dégâts de la surchauffe niv. 4 passe de -20 % à ⇒ -30 %.
Ève	Saignée	<ul style="list-style-type: none"> - L'effet diffère en fonction de l'utilisation en donjon/JcJ. <p>[Donjon]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Consommation de PV 15 % - Gain de PM 50 <p>[JcJ]</p> <ul style="list-style-type: none"> - La consommation de PV passe de 15 % à ⇒ 5 %. - Le gain de PM passe de 50 à ⇒ 17.
Séraphin nasod	Sphère foudroyante	<ul style="list-style-type: none"> - En cas d'utilisation de l'agrandissement, l'extension de la portée de l'attaque passe de 130 % à ⇒ 110 %.
	Spectre de cristal d'Eldrit	<ul style="list-style-type: none"> - L'absence de consommation de PM pour l'effet « dévastateur » passe à ⇒ un coût en PM de 50 %.
	Code : repos - frappe	<ul style="list-style-type: none"> - Les attaques qui traversent le cercle d'enchantement ignorent la défense pendant 10 sec. Ceci passe à ⇒ les attaques qui traversent le cercle d'enchantement ignorent la défense pendant 10 sec (JcJ : 5 sec).
Paladin adamantium	Garde rapide	<ul style="list-style-type: none"> - Modification : la régénération de PM du buff « garde rapide » engendrée par la compétence garde rapide n'intervient plus.

Farouh auantantun	Compétence : pandémie	La réduction de 50 pour le coût en PM de l'effet « devastateur » est remplacée par ⇒ dégâts +120 %.
Ara	Spécialisation B	<ul style="list-style-type: none"> – Le niveau de départ pour l'atténuation d'effet passe de 20 % à ⇒ 10 %. – Les statistiques requises pour renforcer l'effet de la spécialisation B augmentent en conséquence.
	Dévouement courageux	<ul style="list-style-type: none"> – La voie du bien. Dent de dragon, technique ultime : régénération d'énergie spirituelle en cas d'utilisation. Après modification : ⇒ régénération d'énergie spirituelle en cas d'attaque réussie.
Elesis	Ambition : puissante	– Les adversaires touchés par l'ambition : puissante sont immédiatement projetés au sol.
Grand maître	Combattante agile	<ul style="list-style-type: none"> – L'augmentation de rapidité de niveau 2 passe de +4 % à ⇒ +3 %. – L'augmentation de rapidité de niveau 2 passe de +6 % à ⇒ +4 %. – L'augmentation de rapidité de niveau 2 passe de +8 % à ⇒ +5 %. Énergie du vent <ul style="list-style-type: none"> – L'augmentation de rapidité/vitesse de déplacement +2 % (cumulable 10 fois max.) ⇒ passe à +1 % (cumulable 5 fois max.)
Vengeresse pourpre	Poing démoniaque	– Le mana-break est impossible pendant 2 secondes ⇒ ceci passe à 1,5 sec.
Lu/Ciel	Spécialisation A	<ul style="list-style-type: none"> – 10 PM régénérés par point de combinaison ⇒ ceci passe à 5 PM régénérés par point de combinaison.
	Régénération de PM	[JcJ] <ul style="list-style-type: none"> – La régénération de PM pour un personnage non utilisé en jeu pour le moment passe de 1,5 PM par seconde à ⇒ 1 PM.
Ange de la mort	Absorption de peur	[JcJ] <ul style="list-style-type: none"> – Régénération de PM : 40 + nombre de cumuls de la peur rampante x3 (cumulable 5 fois max.) ⇒ Ceci passe à 5 + nombre de cumuls de la peur rampante x3 (cumulable 5 fois max.)
Noble	Liens : recouvrement	[Donjon] <ul style="list-style-type: none"> – Le niveau 1 d'augmentation de la régénération de PM naturelle passe de 0,5 à ⇒ 1,4. – Le niveau 2 d'augmentation de la régénération de PM naturelle passe de 0,9 à ⇒ 1,6. – Le niveau 3 d'augmentation de la régénération de PM naturelle passe de 1,3 à ⇒ 1,8. – Le niveau 4 d'augmentation de la régénération de PM naturelle passe de 1,7 à ⇒ 2.
		[JcJ] <ul style="list-style-type: none"> – Le niveau 1 d'augmentation de la régénération de PM naturelle passe de 0,2 à ⇒ 0,2. – Le niveau 2 d'augmentation de la régénération de PM naturelle passe de 0,3 à ⇒ 0,3.

		<ul style="list-style-type: none"> - Le niveau 3 d'augmentation de la régénération de PM naturelle passe de 0,5 à ⇒ 0,4. - Le niveau 4 d'augmentation de la régénération de PM naturelle passe de 0,7 à ⇒ 0,5.
	Dévouement du noble	<p>[JcJ]</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'augmentation de PM passe de 10 à ⇒ 5.
Freyja	Ange du champ de bataille	<ul style="list-style-type: none"> - Si les manœuvres aériennes sont exécutées plus de 3 fois de suite, chaque manœuvre aérienne supplémentaire consomme 5 PM. (La quantité est réinitialisée après l'atterrissage au sol).
Vigere	Folium Flos	<p>[JcJ]</p> <ul style="list-style-type: none"> - La régénération de PM/PV de 1 % par seconde passe à ⇒ une régénération de PM/PV de 0,5 % par seconde.