

Modifications générales

- Toutes les cases de compétence des personnages soumis à une amélioration ont été vidées.
- Tous les attributs des personnages soumis à une amélioration ont été réinitialisés.
- L'exécution des combos des personnages soumis à une amélioration est optimisée et certains combos sont mieux reconnus.
- Les statistiques de standard et de développement des personnages soumis à une amélioration ont été modifiées.
- L'option permettant d'augmenter les dégâts de la compétence de l'armure héroïque ou de la pierre d'anoblissement de dévastation d'Élyanod a été en partie modifiée.

Avant :	Après :	Remarque
Les dégâts de coup d'assaut augmentent.	Les dégâts de geyser de flammes augmentent.	
Les dégâts de choc des épées augmentent.	Les dégâts de danse des étoiles augmentent.	
Les dégâts de pointe diabolique augmentent.	Les dégâts de tempête parfaite augmentent.	
Les dégâts de graine empoisonnée augmentent.	Les dégâts de graine explosive augmentent.	
Les dégâts de méga tir d'électrons augmentent.	Les dégâts de méga tir d'électrons (justice) augmentent.	
	Les dégâts de méga tir d'électrons (vaincre) augmentent.	Condition : Vengeresse nasod, Némésis nasod et Nasod ultime doivent disposer de l'effet.
	Les dégâts de méga tir d'électrons (éclair) augmentent.	Condition : Nasod-Elektra, Séraphin nasod et Nasod Sariel doivent disposer de l'effet.

Spécialisation	Nom du personnage	Refonte
Elsword	Voie de l'épée	Le système de la voie de l'épée a été amélioré. Tu peux désormais utiliser la touche V pour passer du mode destruction au mode vitalité et inversement.
	Coup d'assaut	La compétence a été supprimée.
	Pas d'esquive	De nouvelles compétences de flexibilité ont été ajoutées.

Chevalier royal

Chevalier de l'épée	Coup de pied	Valeur de K.O. : -20 (jusqu'ici : -50)
	Chevalier d'élite	De nouvelles compétences passives ont été ajoutées. Dégâts de toutes les compétences : +10 % (au niveau 4) Gain de PM en cas de touche : +10 % (au niveau 4) Les dégâts de toutes les compétences d'attaque magique se transforment en attaque.
	Coup de tonnerre	La compétence de flexibilité devient une compétence de force. L'effet de la compétence a été modifié.
	Ambition : puissante	De nouvelles compétences passives ont été ajoutées. L'effet de résistance aux dégâts d'ambition est également activé sur les membres du groupe.
	Réflexe défensif	La compétence a été supprimée.
	Vitalité	La compétence a été supprimée.
	Haut-chevalier	Coup d'épaule
Entaille verticale		De nouvelles compétences de force ont été ajoutées. Attribut 'plus léger' : Coûts en PM -90 % Donjon : Coup vertical : 4 230 % de l'attaque JcJ : Coup vertical : 1 611 % de l'attaque

Volonté déchaînée : Haut-chevalier	Effet ajouté : les PM max. augmentent. → PM max. : +100 'Geyser de flammes' et 'triple geyser' ne peuvent plus être transformés en attaque physique.
---------------------------------------	--

Maître des runes

Chevalier-mage	Autre manière de penser	L'attaque magique passe de 6 % à 14 % (au niveau 4). Les dégâts de toutes les compétences d'attaque se transforment en attaque magique.
	Choc des épées	La compétence a été supprimée.
	Danse des étoiles	De nouvelles compétences de force ont été ajoutées. Le niveau et la classe d'accès ont été modifiés. Chevalier-mage → Chevalier runique au niveau 45
Chevalier runique	Épée incendiaire	Le niveau et la classe d'accès ont été modifiés. Chevalier runique → Chevalier-mage au niveau 30
	Sprint inspiré	De nouvelles compétences de ténacité ont été ajoutées.
	Champ de runes	De nouvelles compétences de force ont été ajoutées. Attribut 'plus léger' : Coûts en PM -90 % Donjon : Coup vertical : 4 230 % de l'attaque JcJ : Coup vertical : 1 611 % de l'attaque
	Maître des runes	L'attaque magique n'est plus augmentée. En cas d'utilisation d'une compétence de rune, les dégâts de la compétence suivante augmentent de 10 %. (Au niveau 4)
	Entraînement à la résistance magique	La compétence a été supprimée.
	Triple sabre	La valeur de K.O n'est plus réduite.
	Revêtement magique	L'augmentation des PM max. passe de +150 à +100.

Maître des runes	Flux magique	Le bonus du geyser de la voie de l'épée a été supprimé.
------------------	--------------	---

Immortel

Chevalier de Cornwell	Coup de taille	<p>Pendant que tu exécutes la compétence, tu peux passer en mode voie de l'épée.</p> <p>Le dernier mode est enregistré.</p> <p>Donjon :</p> <p>Coup de taille : plusieurs fois 661 % de l'attaque</p> <p>JcJ :</p> <p>Coup de taille : plusieurs fois 226 % de l'attaque</p>
	Cruel boucher	<p>Le bonus qui augmente l'attaque est activé quand tu utilises la compétence.</p> <p>(Jusqu'ici, il fallait exécuter 5 combos.)</p> <p>Ton attaque augmente de 8 %.</p> <p>Les dégâts de toutes les compétences d'attaque magique se transforment en attaque.</p>
	Coup fatal	Le niveau d'accès passe du niveau 30 au niveau 35.
	Scorpion	<p>Le niveau d'accès passe du niveau 35 au niveau 30.</p> <p>La compétence de flexibilité devient une compétence de force.</p> <p>L'effet de la compétence a été modifié.</p>
Invocateur d'épées	Impitoyable boucher	L'effet de vol de mana ne s'applique pas sur les hyper compétences.
	Frappe du tonnerre	De nouvelles compétences de ténacité ont été ajoutées.
	Danse des esprits	De nouvelles compétences de force ont été ajoutées.
	Épée tranchante	Le malus qui ignore la défense est désactivé au bout de 5 secondes. (Jusqu'ici, il fallait subir 10 touches.)
	Volonté déchaînée : Invocateur d'épées	<p>Le bonus qui augmente ta force d'attaque peut également être activé en utilisant des compétences spéciales actives.</p> <p>Ta force d'attaque augmente également quand tu utilises les compétences suivantes :</p> <p>'Lame faucille' et 'coup mortel'</p>

		<p>'Geyser de flammes' et 'triple geyser' ne peuvent plus être transformés en attaque physique.</p> <p>Donjon :</p> <p>Force d'attaque : +6 % (cumulable 5 fois max.)</p> <p>Durée : 20 sec.</p> <p>Temps d'attente avant réactivation : 5 sec.</p> <p>JcJ :</p> <p>Force d'attaque : +2 % (cumulable 5 fois max.)</p> <p>Durée : 20 sec.</p> <p>Temps d'attente avant réactivation : 5 sec.</p>
	Spécialiste de Cornwell	<p>Effet ajouté : les PM max. augmentent. → PM max. : +100</p> <p>L'effet de 'maître d'arme d'un autre monde : Nanta' est supprimé.</p> <p>Les options suivantes ont été ajoutées. -----</p> <p>Chaque fois que tu utilises 'poursuivant de Cornwell' et 'coups infinis', tu cumules 'spécialiste de Cornwell' (5x max.). Le cumul maximal active la puissance du maître de Cornwell.</p> <p>Puissance du maître de Cornwell [Donjon] La compétence spéciale active suivante ne consomme pas de PM et ne nécessite aucun temps de rechargement. [JcJ] La compétence spéciale active suivante n'utilise que la moitié des PM. Son temps de rechargement est divisé par deux. -----</p>
Immortel	Maître combattant	<p>Les compétences améliorées suivantes ont été ajoutées à la liste des compétences concernées :</p> <p>Scorpion, frappe du tonnerre, danse des esprits, lame faucille et coup mortel</p> <p>Attribut 'plus léger' :</p> <p>Coûts en PM -90 %</p>
	Souvenirs de l'épée	<p>Les compétences améliorées suivantes ont été ajoutées à la liste des compétences de Cornwell :</p> <p>Scorpion, frappe du tonnerre et danse des esprits</p>
	[Alternance] Coup de taille	<p>L'effet de la compétence a été modifié.</p>

Rena	Pointe diabolique	La compétence a été supprimée.
	Épine	De nouvelles compétences de flexibilité ont été ajoutées.
	Tempête parfaite	Le niveau d'accès passe du niveau 5 au niveau 1.

Anemos

Guerrière archère	Habile jeu de jambes	Valeur de K.O : -20 % → -10 % (au niveau 4) Les dégâts de toutes les compétences d'attaque magique se transforment en attaque.
	Essor du faucon	La compétence de flexibilité devient une compétence de force. L'effet de la compétence a été modifié.
	Low kick	La compétence de flexibilité devient une compétence de force. L'effet de la compétence a été modifié.
	Coup bas	Effet de compétence [fort] modifié En cas d'utilisation de coup bas, tu peux aussi exécuter un coup supplémentaire en appuyant sur la touche de compétence avant la fin du coup bas. (Jusqu'ici, tu exécutais un coup bas supplémentaire.)
	Kamikaze	L'effet de la compétence a été modifié.
Voyageuse du vent	Volonté déchaînée : Voyageuse du vent	Les dégâts des compétences spéciales actives passent de 13 % à 18 %. L'envol du phénix ne peut plus être transformé en attaque physique.
	Ténacité	Le temps d'attente avant la réactivation du temps de rechargement des compétences spéciales actives passe de 10 secondes à 5 secondes.
	Airelinna	Attaque : +30 % (JcJ : +15 %) (Jusqu'ici : toutes les attaques +20 % (JcJ : +10 %)) Donjon : Régénération de PV par sec. : +0,3 % Attaque : +20 % Toutes les vitesses : +20 % Durée : 30 sec. JcJ : Régénération de PV par sec. : +0,3 % Attaque : +10 %

		Toutes les vitesses : +10 % Durée : 15 sec.
	Force de la nature	Aux attaques 'coup de pied' ont été ajoutées les compétences améliorées suivantes : Essor du faucon, low kick, kamikaze et assaut démoniaque Attaques coup de pied : +40 % pendant 15 sec.
	Assaut démoniaque	L'effet de la compétence a été modifié.
Anemos	Appel du vent	Aux compétences liées au vent ont été ajoutées les compétences améliorées suivantes : Essor du faucon, low kick, kamikaze et assaut démoniaque

Aube

Chasseresse	Œil d'aigle	Les dégâts de toutes les compétences d'attaque se transforment en attaque magique.
	Tir rapide	La compétence de flexibilité devient une compétence de force. L'effet de la compétence a été modifié.
Maîtresse-archère	Volonté déchaînée : Maîtresse-archère	Les dégâts des compétences spéciales actives passent de 13 % à 18 %.
	Graine empoisonnée	La compétence a été supprimée.
	Graine explosive	De nouvelles compétences de force ont été ajoutées. Explosion retardée
	Atout supplémentaire	L'effet de la compétence a été modifié.
Aube	Trace du stigmaté	Le temps de rechargement de 'stigmatés évolués' a été modifié. Le temps de rechargement passe de 20 à 15 secondes.
	Flèche formidable	La compétence suivante a été supprimée de l'arc de l'esprit protecteur : - Atout supplémentaire À 'arc de l'esprit protecteur' a été ajoutée la compétence améliorée suivante : - Tir rapide Temps de rechargement de l'arc de l'esprit protecteur : -10 % → -15 %

Crépuscule

Guerrière d'Erendil	Chasseur talentueux	<p>À la force d'Eldrasil ont été ajoutées les compétences améliorées suivantes : Colère d'Eldrasil, sphère de vent et extermination</p> <p>Valeur de K.O : -45 % → -20 % (au niveau 4)</p> <p>Les dégâts de toutes les compétences d'attaque magique se transforment en attaque.</p>
	Colère d'Eldrasil	<p>La compétence de flexibilité devient une compétence de force. L'effet de la compétence a été modifié.</p>
	Sphère de vent	<p>La compétence de flexibilité devient une compétence de force. L'effet de la compétence a été modifié.</p>
Ombre sylvestre	Attaque méthodique	<p>Aux compétences d'Erendil a été ajoutée la compétence améliorée suivante : Extermination</p> <p>Le temps d'attente avant la réactivation du temps de rechargement des compétences spéciales actives en cas d'utilisation de la compétence d'Erendil a été modifié.</p> <p>Donjon :</p> <p>Probabilité de coup critique : +10 % Probabilité d'activer ravage +10 % Temps de rechargement : -7 sec. Temps d'attente avant réactivation : 6 sec.</p> <p>JcJ :</p> <p>Probabilité de coup critique : +10 % Probabilité d'activer ravage +10 % Temps de rechargement : -3,5 sec. Temps d'attente avant réactivation : 6 sec.</p>
	Volonté déchaînée : Ombre sylvestre	<p>Les dégâts des compétences spéciales actives passent de 13 % à 18 %.</p> <p>L'envol du phénix ne peut plus être transformé en attaque physique.</p>
	Bête sauvage	<p>Lorsque tu utilises les spores de la colère, la semence du vent : stalactite ou le fendeur d'étoiles, tu as une certaine probabilité de réussir des coups critiques et d'infliger ainsi de gros dégâts à ton adversaire.</p> <p>→ En utilisant des compétences spéciales actives, tu as une certaine probabilité d'infliger des dégâts augmentés de 50 %.</p> <p>Probabilité d'activation : 40 %</p>

	Extermination	L'effet de la compétence a été modifié.
Crépuscule	Souvenir spirituel	Au renforcement d'Erendil a été ajoutée la compétence améliorée suivante : Extermination
	Piège	Les compétences suivantes ont été supprimées de 'pièges secrets' : Colère d'Eldrasil et sphère de vent Aux compétences de danger mortel ont été ajoutées les compétences améliorées suivantes : Colère d'Eldrasil et sphère de vent

Ève

Ève	Blocage	De nouvelles compétences de flexibilité ont été ajoutées.
-----	---------	---

Nasod ultime

Vengeresse nasod	Modification du type d'attaque	Tous les types d'attaque des compétences que tu reçois après ta 1re spécialisation sont désormais des attaques magiques.
	Dynamique	Les dégâts de toutes les compétences d'attaque se transforment en attaque magique.
	Méga tir d'électrons - Vaincre	L'effet de la compétence 'méga tir d'électrons' a été adapté en fonction de la spécialisation. Le niveau d'accès passe du niveau 15 au niveau 25.
	Jugement de la reine	De nouvelles compétences de force ont été ajoutées.
	Énergie concentrée	Seule ta force d'attaque en cas de coup critique augmente.
Némésis nasod	Choc Tesla : court	Effet de compétence [fort] modifié Consommation de PM : -20 %
	Javelot perforant	La compétence de flexibilité devient une compétence de ténacité. Le niveau d'accès passe du niveau 50 au niveau 40. L'aptitude 'impitoyable' devient l'aptitude 'mortel'.
	Tempête de neutrons	La compétence de ténacité devient une compétence de transcendance. L'effet de la compétence a été modifié. Le niveau d'accès passe du niveau 30 au niveau 50.

		L'aptitude 'plus lourd' devient l'aptitude 'plus rapide'.
	Bouclier atomique	Le bonus de dégâts de l'ennemi est supprimé.
	Reine de vengeance	Effet ajouté : les PM max. augmentent. → PM max. : +100 (au niveau 4) L'attaque magique augmente de 8 %. (Au niveau 4)
	Reine de destruction	Lorsque ton noyau est activé, les dégâts contre les adversaires augmentent de 20 % (10 % en JcJ) et les dégâts contre les boss de 10 % pendant 15 secondes.
Nasod ultime	Alternance - Javelot perforant	La compétence de flexibilité devient une compétence de ténacité.
	Renforcement de l'arme nasod	La compétence améliorée suivante a été ajoutée aux compétences de javelot nasod : - Jugement de la reine Le temps d'attente avant la réactivation du bonus javelot nasod renforcé passe de 20 à 10 secondes.

Nasod essentielle

Espérance nasod	Modification du type d'attaque	Tous les types d'attaque des compétences que tu reçois après ta 1re spécialisation sont désormais des attaques.
	Méga tir d'électrons - Justice	Le nom de la compétence a été modifié. Le niveau d'accès passe du niveau 15 au niveau 25. Les dégâts de la compétence ont été modifiés.
	Présence de la reine	L'augmentation des PM max. passe de +150 à +100. Attaque : +8 % (au niveau 4) Les dégâts de toutes les compétences d'attaque magique se transforment en attaque.

	Distorsion spatiale	Le niveau d'accès passe du niveau 45 au niveau 30. Les dégâts de la compétence ont été modifiés.
	Lame retentissante	Une erreur qui te ralentissait après avoir exécuté la compétence a été corrigée.
Impératrice nasod	Gardien d'Oberon	Le niveau d'accès passe du niveau 30 au niveau 40. Les dégâts de la compétence ont été modifiés.
	Choc Tesla : élan	Effet de compétence [fort] modifié Consommation de PM : -20 %
	La colère d'Ophélie	La compétence de flexibilité devient une compétence de force. L'effet de la compétence a été modifié. Le niveau d'accès passe du niveau 50 au niveau 45. Compétence scellée L'aptitude 'plus fort' devient l'aptitude 'plus léger'. L'aptitude 'renforcé' devient l'aptitude 'plus lourd'.
	Rappel	De nouvelles compétences de transcendance ont été ajoutées.
	Bénédition de la reine	La durée des assistants invoqués n'est plus augmentée.
	Volonté déchaînée : Impératrice nasod	Durée des assistants invoqués : +65 % (jusqu'ici +50 %)
	Fierté sublime	Les alliés qui se trouvent à portée de l'effet de haute tension bénéficient de l'effet de bonus coup critique et ravage : Coup critique et ravage : +10 % Les dégâts de la compétence ont été modifiés. La vitesse d'activation des compétences augmente. La touche de haute tension ne jette pas l'adversaire dans les airs. L'aptitude 'plus léger' devient l'aptitude 'mortel'.
Nasod essentielle	Alternance - Distorsion spatiale	Les dégâts de la compétence ont été modifiés.

Alternance - La colère d'Ophélie	La compétence de flexibilité devient une compétence de force. L'effet de la compétence a été modifié.
Dignité de la reine	Aux compétences renforcées grâce au lien a été ajoutée la compétence améliorée suivante : - Rappel

Nasod Sariel

Nasod- Elektra	Modification du type d'attaque	Tous les types d'attaque des compétences que tu reçois après ta 1re spécialisation sont désormais des attaques magiques.
	Dynamique spectrale	Les dégâts de toutes les compétences d'attaque se transforment en attaque magique.
	Méga tir d'électrons - Éclair	L'effet de la compétence 'méga tir d'électrons' a été adapté en fonction de la spécialisation. Le niveau d'accès passe du niveau 15 au niveau 25.
	Rayon de particules	La compétence de ténacité devient une compétence de force. L'effet de la compétence a été modifié. L'aptitude 'renforcé' devient l'aptitude 'plus lourd'. L'aptitude 'impitoyable' devient l'aptitude 'plus rapide'. Donjon : Rayons : plusieurs fois 830 % de l'attaque magique Champ de renforcement, rayon : plusieurs fois 996 % de l'attaque magique Champ prismatique, rayon : plusieurs fois 325 % de l'attaque magique Champ de renforcement, plusieurs javelots électriques : plusieurs fois 413 % de l'attaque magique Champ de fusion, plusieurs javelots électriques : plusieurs fois 214 % de l'attaque magique JcJ : Rayons : plusieurs fois 299 % de l'attaque magique Champ de renforcement, rayon : plusieurs fois 359 % de l'attaque magique Champ prismatique, rayon : plusieurs fois 117 % de l'attaque magique Champ de renforcement, plusieurs javelots électriques : plusieurs fois 149 % de l'attaque magique Champ de fusion, plusieurs javelots électriques : plusieurs fois 77 % de l'attaque magique

Séraphin nasod	Choc Tesla : javelot	Effet de compétence [fort] modifié Consommation de PM : -20 %
	Taser	La compétence de flexibilité devient une compétence de ténacité. Le niveau d'accès passe du niveau 50 au niveau 40. L'aptitude 'plus fort' devient l'aptitude 'plus léger'. L'aptitude 'plus lourd' devient l'aptitude 'renforcé'.
	Explosion de photons	De nouvelles compétences de transcendance ont été ajoutées.
	Cœur cybernétique	Le temps de rechargement passe de 30 à 15 secondes. Quand tu utilises le spectre de cristal d'Eldrit alors que cœur cybernétique est activé, ce dernier est désactivé.
	Réacteur d'Eldrit	L'augmentation des PM max. passe de +150 à +100. L'attaque magique augmente de 8 %. (Au niveau 4)
	Code de triche : Électromaniaque	Probabilité d'activation de la régénération de PM supplémentaire : → Donjon : 100 %/JcJ : 50 % Le temps de rechargement des aiguillons d'énergie n'est plus diminué. En cas d'exécution du spectre de cristal d'Eldrit et de cœur cybernétique, il y a une réduction supplémentaire de 10 secondes du temps de rechargement.
Nasod Sariel	Alternance - Rayon de particules	La compétence de ténacité devient une compétence de force. L'effet de la compétence a été modifié.
	Surcharge	Aux compétences de surcharge a été ajoutée la compétence améliorée suivante : - Rayon de particules Les dégâts des compétences de transcendance augmentent. (Jusqu'ici, les dégâts des compétences de surcharge augmentaient.)
	Évolution	Après activation, l'effet d'évolution n'est pas réactivé pendant 15 secondes. Quand tu actives 'champ prismatique : évolution', ta double attaque en JcJ a une probabilité de 50 % d'être activée.

Ara	Technique secrète	Tous les dégâts de compétence de la technique secrète ont été modifiés.
	Vent tourbillonnant	La compétence de force devient une compétence de flexibilité. L'exécution de la compétence a été modifiée.

Apsara

Petite Hsien	Forces en harmonie	Les dégâts de toutes les compétences d'attaque magique se transforment en attaque.
	Coup du tigre	L'exécution de la compétence a été modifiée.
	Attaque rapide	La compétence a été supprimée.
Sakra Devanam	Pure énergie spirituelle	Valeur de K.O. : -20 % (jusqu'ici -40 %) (Au niveau 4) Attaque augmentée
	Rayon d'orchidée	De nouvelles compétences de transcendance ont été ajoutées.
	Dragon de l'invocation d'esprits	La caractéristique a été modifiée.
Apsara	Période de l'illumination	L'attaque et le cumul ont été modifiés : Attaque : +2 % (cumulable 20 fois), réduction de tous les 5 cumuls → Attaque : +3 % (cumulable 10 fois), réduction de tous les 3 cumuls Le temps d'attente avant la réactivation de la technique secrète qui est activée lorsque tu utilises le 4e niveau de la technique correspondante alors que ton énergie spirituelle est à son maximum, passe de 20 à 10 secondes. (JcJ : 20 sec.) Le temps d'attente avant la réactivation du temps de rechargement des compétences spéciales actives passe de 10 secondes à 7 secondes.

Devi

Diablotin	Esprit puissant	Les dégâts de toutes les compétences d'attaque se transforment en attaque magique. Effet ajouté : les PM max. augmentent.
	Dent de loup 4 : Javelot du loup	La compétence de ténacité devient une compétence de force. La taille et la portée de javelot augmentent et l'attaque devient multiple. La portée de la technique secrète dent du loup : esprit du loup a été augmentée. La caractéristique a été modifiée. Ajustement des dégâts
	Javelot d'énergie	La compétence a été supprimée.
Yama- raja	Esprit longue portée	L'attaque magique augmente (au niveau 4) : 6 % → 8 % (JcJ 3,2 %) Valeur de K.O. : -30 % (jusqu'ici -15 %)
	Hurlement du loup	La probabilité de voir apparaître un loup puissant passe de 50 % à 80 %. (Au niveau 4) La portée du loup puissant a été augmentée.
	Portes de l'enfer	Lorsque tu utilises la technique secrète Rakshasa, le temps de rechargement des compétences spéciales actives diminue.
	Demi-frontière	Le javelot d'énergie n'apparaît plus dans les fonctions et dans l'infobulle.
	Javelot enflammé	De nouvelles compétences de transcendance ont été ajoutées.
	Champ de réaction	La caractéristique a été modifiée.
Devi	Énergie spirituelle diffusée	En cas d'exécution de la technique secrète, tu reçois 4 unités d'énergie spirituelle (JcJ : 2). En mode dieu renard, l'énergie spirituelle est régénérée en continu.
	Irradiation de l'énergie spirituelle	La résistance à la magie de peur de Rakshasa est réduite de 40 %.
	Alternance - Vide énergétique	L'exécution de la compétence a été modifiée.

Petit spectre	Assimilation	<p>Les dégâts de toutes les compétences d'attaque magique se transforment en attaque.</p> <p>En cas d'activation du booster, tu régénères de l'énergie spirituelle pour chaque touche (au niveau 4) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Booster : 12 touches → 8 touches 2. Booster : 9 touches → 6 touches
	Frappe céleste	La compétence a été supprimée.
	Oppression des spectres	<p>Modification de l'effet de compétence</p> <p>Ajustement des dégâts</p>
Asura	Libération d'énergie spectrale	<p>Valeur de K.O. : -15 % (jusqu'ici -30 %)</p> <p>(Au niveau 4)</p> <p>Attaque augmentée</p>
	Repos de l'âme	<p>En cas d'utilisation de la technique secrète du chasseur de fantômes, tu génères la sphère de repos de l'âme.</p> <p>Sphère de repos de l'âme</p> <p>Régénération de PM : 10 % (JcJ : 1 %)</p> <p>Vitesse du temps de rechargement des compétences spéciales actives : x4</p> <p>Durée : 1 sec.</p>
	Œil spectral	<p>Quand tu utilises la technique secrète, le temps d'attente avant la réactivation du temps de rechargement des compétences spéciales actives passe de 10 secondes à 7 secondes.</p> <p>(Au niveau 4)</p>
	Volonté déchaînée : Asura	<p>Valeur de K.O. : -25 % (jusqu'ici -50 %)</p> <p>La probabilité de ne pas consommer d'énergie spirituelle en mode booster passe de 5 % à 50 %. (JcJ : 10 %)</p> <p>L'effet de régénération de PV en cas d'utilisation de la compétence 'consomme de l'énergie spirituelle' en mode booster a été modifié :</p> <p>Régénération par unité d'énergie spirituelle : 10 % (JcJ : 1 %)</p> <p>Temps d'attente avant réactivation de régénération : 5 sec. (jusqu'ici 10 sec.)</p>
	Puissance des dieux : esprit renard	<p>La frappe céleste n'apparaît plus dans les fonctions et dans l'infobulle.</p> <p>La probabilité que l'esprit de la foudre soit exécuté sous forme de coup critique passe de 15 % à 50 %.</p>
	Ombre du renard	De nouvelles compétences de transcendance ont été ajoutées.

	Appel des esprits	Effet du bonus modifié : Dégâts provoqués par des compétences de transcendance : +15 % (jusqu'ici : dégâts critiques +15 %)
	Fantôme du renard	La caractéristique a été modifiée. Le calcul et la répartition des dégâts ont été adaptés.
	Renard incandescent	La caractéristique a été modifiée. Donjon : Griffure : plusieurs fois 195 % de l'attaque Renard incandescent : plusieurs fois 203 % de l'attaque Feu bleu : 203 % de l'attaque JcJ : Griffure : plusieurs fois 70 % de l'attaque Renard incandescent : plusieurs fois 64 % de l'attaque Feu bleu : 64 % de l'attaque
Shakti	Alternance - Appel des esprits	Effet du bonus modifié : Dégâts provoqués par des compétences de force : +20 % (jusqu'ici : dégâts critiques +20 %)
	Alternance - Renard incandescent	L'exécution de la compétence a été modifiée.
	Magie diffusée	La vitesse de déplacement de puissance des ténèbres n'est plus réduite. En revanche, les dégâts subis augmentent de 20 %. L'accélération du temps de rechargement de toutes les compétences a été modifiée : Accélération du temps de rechargement de toutes les compétences : x2 → Vitesse du temps de rechargement des compétences spéciales actives : x3 Une erreur qui accélérât exagérément le temps de rechargement a été corrigée.
	Énergie spectrale	Aux compétences qui utilisent la force d'Eun a été ajoutée la compétence améliorée suivante : Ombre du renard
	[Alternance] Esprit des éclairs	L'exécution de la compétence a été modifiée.

Elesis	Voie du chevalier	Le système de la voie du chevalier a été renouvelé : Tu peux désormais utiliser la touche V pour passer du mode destruction au mode vitalité et inversement.
	Agression	La compétence a été supprimée.
	Roulade d'esquive	De nouvelles compétences de flexibilité ont été ajoutées.

Épée de l'empire

Maître-escrimeur	Honneur du chevalier	Les dégâts de toutes les compétences d'attaque magique se transforment en attaque.
	Trio de vagues	De nouvelles compétences de force ont été ajoutées.
	Pouvoirs séparés	Le niveau et la classe d'accès ont été modifiés. Tu reçois 'Grand maître' en atteignant le niveau 80.
Grand maître	Coup voltigeant	La compétence a été supprimée.
	Tridard	De nouvelles compétences de ténacité ont été ajoutées.
	Charge	La compétence de flexibilité devient une compétence de ténacité.
	Entraînement intensif de chevalier	PM max. : +100 La valeur de K.O. des dégâts subis passe de 20 % à 10 %. La valeur de K.O. de tes attaques passe de 20 % à 10 %.
	Coupe transversale	De nouvelles compétences de force ont été ajoutées.
	Déclaration de guerre	Effet du bonus modifié : Les PM max. ne sont plus augmentés.
Épée de l'empire	[Alternance] Déclaration de guerre	La portée de la compétence augmente. Effet du bonus modifié : → Les PM max. ne sont plus augmentés. → L'effet de jauge a été supprimé. → Tous les membres du groupe reçoivent également le même bonus.
	Calme et paix	La compétence a été supprimée.

	En avant !	<p>De nouvelles compétences passives ont été ajoutées.</p> <p>-----</p> <p>Tes attaques marquent les adversaires portant les stigmates du chevalier.</p> <p>Lorsqu'un membre du groupe attaque l'adversaire marqué, les stigmates explosent en infligeant des dégâts à l'adversaire. Lorsqu'un adversaire marqué par les stigmates du chevalier se trouve à proximité, un bonus qui augmente ta résistance aux dégâts est activé.</p> <p>Si un adversaire avec des stigmates du chevalier se trouve à proximité, tu reçois un cumul pour 'en avant'. En cas de cumul x5, le temps de rechargement double pendant un certain temps.</p>
--	------------	--

Cœur de flammes

Chevalier pyromane	Méga explosion	<p>Le niveau et la classe d'accès ont été modifiés.</p> <p>Tu reçois 'Cœur de flammes' en atteignant le niveau 35.</p>
	Feu inextinguible	<p>Les dégâts de toutes les compétences d'attaque se transforment en attaque magique.</p> <p>Infobulle optimisée</p>
	Incarnation du feu	<p>Compétence scellée à partir du niveau 30</p> <p>Tu fais apparaître des flammes autour de toi et infliges des effets de brûlures. Tu absorbes les effets de flammes et les brûlures dans un rayon vaste et les transformes en PM.</p>
	Feu d'artifice	<p>Cette compétence n'est plus une compétence scellée.</p> <p>La compétence de flexibilité devient une compétence de force.</p> <p>L'exécution de la compétence a été modifiée.</p>
Cœur de flammes	Épée du lotus rouge	<p>Le niveau et la classe d'accès ont été modifiés.</p> <p>Tu reçois 'Chevalier pyromane' en atteignant le niveau 15.</p>
	Méga explosion	<p>Ton coup de poing déclenche une explosion qui active les effets de feu (flammes, brûlure) de la cible et lui inflige les dégâts correspondants.</p>
	Fleurs ardentes	<p>La compétence a été supprimée.</p>
	Graine incendiaire	<p>De nouvelles compétences passives ont été ajoutées.</p> <p>-----</p> <p>Utilise la force du feu pour tirer des graines incendiaires.</p> <p>Lorsque tu utilises 3 compétences spéciales actives, tu déclenches le cumul de 'graine incendiaire' (3 cumuls max.).</p>

	<p>En cas de cumul max., le bonus fleur ardente est activé.</p> <p>Pendant que la fleur ardente est activée, tu ne peux pas cumuler la graine incendiaire.</p>
Colonne de feu	De nouvelles compétences de ténacité ont été ajoutées.
Rose des flammes	<p>La compétence de flexibilité devient une compétence de ténacité.</p> <p>L'aptitude 'plus fort' devient l'aptitude 'renforcé'.</p> <p>Modification de la fonction d'ajout de compétence -----</p> <p>Selon le nombre d'adversaires touchés, tu fais apparaître jusqu'à 3 fleurs ardentes. → En cas de touche réussie, tu génères 1 cumul supplémentaire pour 'graine incendiaire'.</p>
Balles enflammées	<p>De nouvelles compétences de force ont été ajoutées.</p> <p>Donjon :</p> <p>Durée max. des balles : 20 sec.</p> <p>Attraction : plusieurs fois 170 % de l'attaque magique</p> <p>Sphère explosive : 3 452 % de l'attaque magique</p> <p>JcJ :</p> <p>Durée max. des balles : 20 sec.</p> <p>Attraction : plusieurs fois 57 % de l'attaque magique</p> <p>Sphère explosive : 1 180 % de l'attaque magique</p>
Flammes voraces	<p>Les compétences améliorées suivantes ont été ajoutées à la liste des compétences concernées :</p> <p>Modification de l'effet de compétence colonne de feu</p> <p>-----</p> <p>Si tu utilises des compétences spéciales actives, la durée des bonus suivants augmente :</p> <p>- Épée du lotus rouge (épée enflammée), protection incendiaire (bouclier de flammes) et amorçage de l'âme (amorçage de l'âme)</p>
Volonté déchaînée : Cœur de flammes	<p>Effet ajouté : les PM max. augmentent. → PM max. : +100</p> <p>Infobulle optimisée</p>

Flammes	Nouveaux effets : Colonne de feu et balles enflammées
Amorçage de l'âme	'Tir incendiaire' devient une compétence spéciale active. Tu crées des flammes qui vont jusqu'à brûler les âmes. Pendant la durée du bonus, les dégâts des compétences spéciales actives augmentent. Si tu utilises des combos et des compétences actives, tu lances des flammes (sauf avec ambition : forte, roulade d'esquive, hyper compétences et compétences de partenaire). Les ennemis touchés par les flammes subissent le malus de chaleur. Il y a transformation en compétence de destruction de la 'voie du chevalier'.

Reine sanglante

Chevalier ténébreux	Côté obscur	Les fonctions de la jauge ont été supprimées. Les dégâts de toutes les compétences d'attaque magique se transforment en attaque.
	Étang sanglant	De nouvelles compétences de force ont été ajoutées.
	Vengeance sanglante	Modification de la fonction de compétence ----- Pour chacun des dégâts que tu subis, tu reçois un cumul de vengeance sanglante. Chaque fois que tu actives la compétence, 1 cumul de vengeance sanglante est supprimé et les dégâts de la compétence augmentent. (Sauf hyper compétences) Utilise une compétence coup de sang pour augmenter les dégâts de la compétence qui suit. (Sauf hyper compétence)
	Assaut sanglant	Une nouvelle compétence de transcendance a été ajoutée. Donjon : Assaut sanglant : plusieurs fois 176 % de l'attaque Explosion : plusieurs fois 672 % de l'attaque JcJ : Assaut sanglant : plusieurs fois 48 % de l'attaque Explosion : plusieurs fois 229 % de l'attaque Il y a transformation en compétence de tempête de la 'voie du chevalier'.
	Déchirure ténébreuse	La compétence a été supprimée.

	Aura sanguinaire	Le niveau et la classe d'accès ont été modifiés. Tu reçois 'Vengeresse pourpre' en atteignant le niveau 50. La compétence de flexibilité devient une compétence de ténacité.
	Fantôme ardent	Le niveau et la classe d'accès ont été modifiés. Tu reçois 'Vengeresse pourpre' en atteignant le niveau 50. La compétence de transcendance devient une compétence de force.
Vengeresse pourpre	Explosion sanglante	De nouvelles compétences de ténacité ont été ajoutées.
	Volonté déchaînée : Vengeresse pourpre	L'effet du chevalier des ténèbres a été en partie modifié. ----- Chevalier des ténèbres - Si tu as moins de 65 % de tes PV (30 % en JcJ), l'effet dans le mode de la voie du chevalier est activé. Destruction : - Attaque +5 % - Coup critique : +5 % - Ravage : +5 % Tempête : - Attaque +5 % - Toutes les vitesses : +5 % - Gain de PM en cas de touche/dégâts : +10 %
	Berserk	Les fonctions de la jauge ont été supprimées. Effet ajouté : les PM max. augmentent. → PM max. : +100
	Poing démoniaque	Le niveau et la classe d'accès ont été modifiés. Tu reçois 'Chevalier ténébreux' en atteignant le niveau 30. Compétence scellée à partir du niveau 30
Reine sanglante	[Alternance] Aura sanguinaire	La compétence de flexibilité devient une compétence de ténacité.
	[Alternance] Fantôme ardent	La compétence de transcendance devient une compétence de force.

Ain

Ain	Forare Sursum Glacies	Le niveau d'accès passe du niveau 15 au niveau 10.
Ain	Tertius Dolon	L'exécution de la compétence a été modifiée. Le niveau d'accès passe du niveau 10 au niveau 15.

Arbiter

Exactor	Modification du type d'attaque	Tous les types d'attaque des compétences que tu reçois après ta 1re spécialisation sont désormais des attaques.
	Émission multiple	Les dégâts de toutes les compétences d'attaque magique se transforment en attaque.
	Quartus Hasta lactus	L'exécution de la compétence a été modifiée.
	Secundus Falx	La compétence de flexibilité devient une compétence de transcendance. L'exécution de la compétence a été modifiée. Les cibles hors de portée de l'épée pouvaient être touchées : cette erreur a été corrigée. Donjon : Coup vertical : 3 102 % de l'attaque Coup horizontal : 3 182 % de l'attaque JcJ : Coup vertical : 1 060 % de l'attaque Coup horizontal : 1 088 % de l'attaque
Prodigium	Autosuggestio	L'effet d'autosuggestion a été en partie modifié : → Seule ta vitesse de déplacement augmente (pas celle des membres du groupe). → Vitesse de rechargement du booster des membres du groupe : +20 % → PM max. +20 %
	Renforcement d'émission	Le nombre de cumuls max. de renforcement d'émission a été modifié : 50 fois → 30 fois La valeur des dégâts critiques a été modifiée pour chaque cumul : Dégâts critiques par cumul : +0,5 % → 0,8 % Le nombre de cumuls supprimés quand le temps de renforcement d'émission est terminé passe de 7 à 5.

		Quand tu utilises puissance des dieux, tu reçois 5 cumuls de renforcement d'émission.
Arbiter	Alternance - Autosuggestio	PM max. +20 %
	Divinité	Le niveau du renforcement du cumul de projection passe du niveau 10 au niveau 6.

Florere

Aptare	Promesse sacrée : Serment	Les dégâts de toutes les compétences d'attaque se transforment en attaque magique.
Vigere	Croissance intérieure	L'augmentation des PM max. passe de +150 à +100.
	Carmen Infirmus	La compétence a été supprimée.
	Canticum Nobilis	<p>Une nouvelle compétence de transcendance a été ajoutée.</p> <p>L'exécution du serment d'Édèle : Purus a été modifiée :</p> <p>Donjon :</p> <p>Serment d'Édèle (Purus) :</p> <p>Jugement de la justice : plusieurs fois 1 114 % de l'attaque magique</p> <p>JcJ :</p> <p>Serment d'Édèle (Purus) :</p> <p>Jugement de la justice : plusieurs fois 402 % de l'attaque magique</p> <p>Une erreur qui faisait glisser le personnage au moment d'utiliser la compétence a été corrigée.</p>
	Credere Modi	Seule ton attaque magique de bénédiction de l'Eldrit augmente.
Florere	[Alternance] Turbo	<p>Les PM de tes alliés ne sont plus régénérés en cas de touche/touche subie.</p> <p>Les dégâts de la compétence ont été modifiés.</p>

Regnator

Viator	Modification du type d'attaque	Tous les types d'attaque des compétences que tu reçois après ta 1re spécialisation sont désormais des attaques magiques.
	Foi ébranlée	Les dégâts de toutes les compétences d'attaque se transforment en attaque magique. Si touché, tu ne reçois plus Absorbeo.
	Ingenium Regnum	Le niveau d'accès passe du niveau 40 au niveau 25.
	Fractura	La compétence de flexibilité devient une compétence de transcendance. La classe d'accès a été modifiée. Tu reçois la compétence lorsque tu atteins la spécialisation d'Apostata. L'exécution de la compétence a été modifiée.
Apostata	Nouvelle foi	Quand tu utilises une compétence de libération de Henir en mode Henir (booster), le temps de rechargement restant de toutes les compétences en cours de rechargement diminue.
	Souverain du néant	Chaos dévorant réduit uniquement l'attaque magique.
Regnator	Sphère d'influence du chaos	L'attaque de tes alliés à l'intérieur du cercle d'enchantement du chaos augmente. Dégâts critiques : +15 % Dégâts critiques de tes alliées : +10 %
	Absorption améliorée	La durée d'accélération du temps de rechargement des compétences passe de 10 à 5 secondes.