



PATCH NOTES



AION Classic Europe 4.0

~ Light of Atreia ~

**Compétences : informations et modifications
d'équilibrage**



PATCH NOTES

Contenu

Compétences : informations et modifications d'équilibrage	3
1. Gladiateur	3
2. Templier	7
3. Assassins	13
4. Rôdeur	23
5. Sorcier	28
6. Spiritualiste	35
7. Clerc	41
8. Aède	45
9. Revenant	51
10. Pugiliste	59
11. Ajustements des compétences en général	64

*Les informations présentes dans ce document peuvent varier de la version finale du jeu.



PATCH NOTES

Compétences : informations et modifications d'équilibrage

1. Gladiateur : développé en un expert de combat et renversement en première ligne !

Le Gladiateur est la classe DPS par excellence dans Aion. À l'aide d'armes et compétences diverses, il peut retourner bien des situations désespérées au combat et est un véritable maître des armes et du combat.

Nous avons constaté que les Daevas qui incarnent le Gladiateur ont généralement une excellente connaissance de leur classe, de ses compétences et des situations de combat et n'hésitent pas à beaucoup investir pour ajuster leur équipement.

En revanche, les mécaniques de combat dans Aion ont connu quelques changements de taille ces derniers temps, avec l'élargissement des zones de survol et des combats plus nerveux. Nous estimons qu'il est ainsi plus difficile de mettre à profit la maîtrise du combat ou des éléments du Gladiateur.

Pour l'ajustement de cette classe, nous avions donc avant tout à cœur de rendre au Gladiateur sa force d'antan.

Modifications visant à démontrer sa force en toutes circonstances et prendre les choses en mains sur le champ de bataille

Nous sommes arrivés à la conclusion qu'une modification de la compétence principale du Gladiateur était indispensable pour lui rendre sa force légendaire tout en conservant son approche experte des combats.

Par ailleurs, il nous semblait essentiel d'éviter que les temps de recharge de certaines compétences d'enchainement ne s'emmêlent pendant le combat, entraînant ainsi des pertes de dégâts ou une certaine frustration du fait qu'il n'y ait aucune compétence à déclencher.

Nous prévoyons donc de modifier les compétences principales et d'enchainement du Gladiateur de manière qu'il puisse assumer pleinement son rôle.

##Modifications des compétences fondamentales Brise corps et Enchainement corporel

Les compétences Brise corps et Enchainement corporel bénéficient d'un temps de recharge réduit pour que vous puissiez les utiliser comme des compétences d'attaque normales.

Pour la compétence Enchainement corporel, il est surtout important de bien gérer ses PM



PATCH NOTES

et de ne pas l'utiliser à tout va, car elle consomme beaucoup de PM. Cette compétence bénéficie d'un **effet qui augmente les dégâts en fonction du niveau d'enchantement de l'équipement porté.**

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Brise corps	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. Temps de recharge : 12 s	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. Temps de recharge : 0 s Effet supplémentaire d'augmentation des dégâts en fonction du niveau d'enchantement.
Enchainement corporel	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. 2 répétitions Cout en PM : environ 77 Temps de recharge : 8 s	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. 2 répétitions Forte hausse du cout en PM Temps de recharge : 0 s Effet supplémentaire d'augmentation des dégâts en fonction du niveau d'enchantement.

Modifications des compétences d'enchainement séparées

Initialement, les compétences d'enchainement étaient séparées en deux. Nous les avons fusionnées pour améliorer la convivialité.

- Jusqu'à présent, **Force d'Aion** augmentait uniquement l'attaque physique et **Préparation au combat** les dégâts en attaquant un PJ. Ces deux compétences sont maintenant combinées.
- **Furie d'absorption** et **Onde sismique** sont combinées et modifiées de manière à représenter une compétence normale au lieu d'une Stigma.

Nous avons modifié la compétence d'enchainement de manière à réduire la charge de l'agencement et l'apprentissage de compétences et pour mettre deux effets à disposition en même temps, afin de se concentrer sur une série d'attaques rapides et puissantes, digne du Gladiateur.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Force d'Aion	L'attaque physique augmente de 15 % et	Votre attaque physique augmente de 35 % et votre précision magique de 300 points , et vous infligez des



PATCH NOTES

	vous infligez des dégâts supplémentaires aux autres joueurs.	dégâts supplémentaires aux autres joueurs.
Préparation au combat	Cette compétence inflige 15 % de dégâts supplémentaires en attaquant un joueur. Par ailleurs, la précision magique augmente de 300.	D'autres compétences bénéficient d'effets de compétence supplémentaire. Cette compétence reste inchangée.
Furie d'absorption	Vous infligez des dégâts physiques aux ennemis proches et absorbez 50 % des dégâts sous forme de PV. Compétence de Stigma	Vous infligez des dégâts physiques aux ennemis proches et absorbez 50 % des dégâts sous forme de PV et PM . Vous obtenez automatiquement cette compétence.
Onde sismique IV	Cette compétence inflige des dégâts physiques aux ennemis dans un rayon de 7 m.	D'autres compétences bénéficient d'effets de compétence supplémentaire. Cette compétence reste inchangée.
Ondulation sismique	Vous infligez des dégâts physiques aux cibles proches et les faites trébucher. Activation soumise à probabilités Temps de recharge : 8 s	Vous infligez des dégâts physiques aux cibles proches et les faites trébucher. Activation systématique Temps de recharge : 24 s
Vague de pression	Vous infligez des dégâts physiques aux ennemis proches.	Elle est supprimée après avoir été combinée avec [Onde de choc].

Compétences d'attaque et de défense modifiées

*Dans la compétence offensive **Grand clivage**, **Clivage en force** et **Clivage ascendant** ont été combinées et enrichies d'une nouvelle fonction.*

Cette fois-ci, nous avons ajouté l'effet d'affaiblissement de la vitesse de déplacement de l'adversaire pour accroire la capacité de réaction au combat à courte et moyenne portée, mais aussi pour qu'il soit plus simple d'infliger les « dégâts magnétiques ».

*Par ailleurs, nous avons amélioré la compétence de défense en modifiant le **Sort de défense** et le **Sérum de contrattaque**.*



PATCH NOTES

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Grand clivage	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible.	Cette compétence inflige des dégâts à la cible et réduit sa vitesse de déplacement pendant 7 secondes.
Sort de défense	Votre suppression magique augmente de 500 pendant 15 secondes et la résistance magique diminue de 100.	Votre suppression magique augmente de 1 200 pendant 15 secondes et la résistance magique augmente de 200 .
Clivage ascendant (Élyséens)	Cette compétence inflige des dégâts physiques à une cible et a une certaine probabilité de réduire sa vitesse de déplacement.	Elle est supprimée avec la fusion avec la compétence [Grand clivage].
Clivage ascendant (Asmodiens)		
Sérum de contrattaque	Après une parade réussie, vous infligez des dégâts physiques à la cible et absorbez des PV à hauteur de 120 % des dégâts. Temps de recharge : 1 min	Après une parade réussie, Vous infligez des dégâts physiques à la cible et absorbez des PV et PM à hauteur de 120 % des dégâts. Temps de recharge : 30 s

Un Gladiateur polyvalent capable de réagir à toutes sortes de situations

Les champs de bataille d'AION alternent constamment entre combats PvE et PvP. Ce changement de l'approche susceptible de survenir à tout moment décuple le plaisir de jeu. Comme nous l'avons déjà évoqué, il nous tient à cœur de créer un environnement dans lequel le Gladiateur peut déclencher ses compétences librement et sans retenue pour assumer pleinement son rôle.

Nous avons surtout constaté que le Gladiateur avait du mal à remplir sa fonction dans certaines situations PvP soudaines, où il n'utilisait pas ses compétences ayant un long temps de recharge, afin de les conserver pour plus tard.

Pour compenser ce problème, cette mise à jour introduit une amélioration générale des temps de recharge des compétences.

Ajustement du temps de recharge des compétences afin de réduire la nécessité de les garder de côté

*Comme il nous semble dommage de ne pas utiliser les compétences à sa guise, nous avons amélioré le **temps de recharge** de compétences d'ED comme Dévolution inébranlable et Mur d'acier ainsi que de **nombreuses compétences d'attaque**. Dévolution*



PATCH NOTES

inébranlable et Charge en particulier ont la même application pour les **Gladiateurs et les Templiers**.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Vague courroucée		
Bénédiction de Zikel	Temps de recharge : 1 heure	Temps de recharge : 30 min
Bénédiction de Nezakan		
Mur d'acier	Temps de recharge : 10 min	Temps de recharge : 3 min
Dévotion inébranlable	Temps de recharge : 3 minutes Durée : 1 min et 30 s	Temps de recharge : 2 min Durée : 1 min
Rage de l'ombre	Pendant 30 secondes, votre attaque physique augmente de 80 % et votre défense physique diminue de 50 %. Temps de recharge : 3 minutes	Pendant 30 secondes, votre attaque physique augmente de 80 %, votre vitesse d'attaque augmente de 10 % et votre défense physique diminue de 50 %. Temps de recharge : 2 min
Retour de bourrasque		
Armure de riposte	Temps de recharge : 3 minutes	Temps de recharge : 2 min
Ailes renforcées		
Blocage aérien	Temps de recharge : 3 minutes	Temps de recharge : 30 s
Pilonnage		
Charge	Temps de recharge : 4 min	Temps de recharge : 2 min
Coupe-tendon		
Vague sismique	Temps de recharge : 2 min	Temps de recharge : 1 min
Frappe infaillible		
Onde d'épuisement	Temps de recharge : 2 min et 30 s	Temps de recharge : 1 min
Onde de renouveau		

2. Templier : en surpassant ses points faibles, le bouclier du groupe se renforce

Le Templier est le bouclier robuste d'une équipe. Même s'il n'est pas très facile de le paramétrier, de le contrôler et d'utiliser ses compétences au moment opportun, il adopte généralement le rôle de tank. En revanche, la tendance actuelle en PvE et de privilégier la puissance d'attaque au lieu de la capacité de survie du groupe et nous sommes d'avis que ceci affaiblit le standing du Templier.



PATCH NOTES

Avec cet ajustement de l'équilibrage, nous avons voulu renforcer la puissance d'attaque, conformément à la dynamique actuelle des combats, revaloriser les talents de protecteur du groupe du Templier et compenser ses faiblesses tout en accentuant ses points forts.

Projet de renforcement de la puissance de combat pour infliger des dégâts avec le bon timing.

Afin d'augmenter la puissance au combat du Templier, nous avons renforcé les attributs de ses compétences principales. Nous avons également ajouté un effet qui augmente les dégâts en fonction du niveau d'enchantement.

##Amélioration intuitive des compétences d'attaque

Nous avons tout d'abord modifié la compétence Brise pouvoir, qui fait partie des compétences centrales du Templier. En plus des effets existants, nous avons ajouté un **effet qui inflige des dégâts supplémentaires aux cibles ayant trébuché et le temps de recharge passe à 10 secondes**. Par ailleurs, **Brise pouvoir et Volée sans merci bénéficient d'un effet qui augmente les dégâts en fonction du niveau d'enchantement de l'équipement**, de telle sorte que les compétences sont encore plus efficaces au combat.

La compétence Coup énergique, qui affaiblit la défense de l'adversaire, inflige des dégâts physiques accrus, ce qui affecte également le Gladiateur qui utilise la même compétence. Par ailleurs, le Coup contondant énergique est renforcé de sorte à rendre l'augmentation de la puissance d'attaque palpable dans les instances et les raids. La compétence Fureur divine qui augmente directement l'attaque physique est convertie en une compétence acquise automatiquement et au temps de recharge réduit.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Brise pouvoir	<p>Vous infligez des dégâts physiques à la cible et réduisez son attaque physique.</p> <p>Pendant ce temps, votre attaque physique augmente.</p> <p>Temps de recharge : 16 s</p>	<p>Vous infligez des dégâts physiques à la cible et réduisez son attaque physique.</p> <p>Pendant ce temps, votre attaque physique augmente.</p> <p>Si la cible est un adversaire ayant trébuché, elle subit des dégâts supplémentaires.</p> <p>Effet supplémentaire d'augmentation des dégâts en</p>



PATCH NOTES

		fonction du niveau d'enchantement. Temps de recharge : 10 s
Volée sans merci	<p>Vous infligez des dégâts physiques à une cible étourdie ou ayant trébuché. Temps de recharge : 1 min</p>	<p>Vous infligez des dégâts physiques à une cible étourdie ou ayant trébuché.</p> <p>Effet supplémentaire d'augmentation des dégâts en fonction du niveau d'enchantement.</p> <p>Temps de recharge : 30 s</p>
Coup affaiblissant énergique	<p>Vous infligez des dégâts physiques à la cible et réduisez sa défense physique. La fureur d'un ennemi à votre égard augmente. Vous infligez des dégâts physiques supplémentaires si la cible est un Balaure.</p>	<p>Vous infligez des dégâts physiques à la cible et réduisez sa défense physique. La fureur d'un ennemi à votre égard augmente. Vous infligez des dégâts physiques supplémentaires si la cible est un Balaure.</p> <p>Dégâts physiques accrus.</p> <p>Effet supplémentaire d'augmentation des dégâts en fonction du niveau d'enchantement.</p>
Coup contondant énergique	<p>Vous infligez des dégâts physiques à la cible et réduisez sa précision et son esquive. Si la cible est un PNJ, les dégâts augmentent de 20 % supplémentaires pendant 20 secondes.</p>	<p>Vous infligez des dégâts physiques à la cible et réduisez sa précision et son esquive. Si la cible est un PNJ, les dégâts augmentent de 50 % supplémentaires pendant 20 secondes.</p>
Fureur divine	<p>Votre attaque physique augmente. Temps de recharge : 3 minutes Compétence de Stigma</p>	<p>Votre attaque physique augmente.</p> <p>Temps de recharge : 1 min et 30 s</p> <p>Vous obtenez automatiquement cette compétence.</p>



PATCH NOTES

Efficacité accrue pour la fonction de garde du corps du groupe

Un des éléments les plus plaisants du Templier est le jeu en groupe. Pour accompagner l'amélioration des dégâts des compétences, nous tenons aussi à modifier quelques compétences relatives au groupe.

Précisons tout d'abord que **Garde du corps**, la compétence type du Templier, joue d'ores et déjà un rôle important en sauvant le groupe d'un mauvais pas avec son effet unique. Dans le cadre de cette refonte, nous ajoutons un effet qui **augmente de 10 % l'attaque**

PvE/PvP des membres du groupe sous l'effet de Garde du corps, afin de renforcer son statut de compétence servant de tremplin pour le comeback du groupe et non pas de simple compétence de survie.

Par ailleurs, le **temps de recharge de l'Armure éthérée**, qui offre un effet d'augmentation de la résistance magique au groupe, **passe de 5 à 3 minutes** et **cette Stigma devient une compétence acquise automatiquement**, afin de rendre son utilisation plus simple et plus fréquente.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Garde du corps	Vous encaissez une partie des dégâts infligés aux membres du groupe.	Vous encaissez une partie des dégâts infligés aux membres du groupe. L'attaque PvE et PvP de la cible augmente de 10 %.
Armure éthérée	Votre résistance magique et celle de vos coéquipiers à proximité augmentent. Temps de recharge : 5 min Compétence de Stigma	Votre résistance magique et celle de vos coéquipiers à proximité augmentent. Temps de recharge : 3 min Vous obtenez automatiquement cette compétence.

Pour permettre d'utiliser la bonne compétence au moment décisif

Par ailleurs, l'équilibrage vise à ajuster les **temps de recharge et la durée des compétences**, comme ça a déjà été le cas pour les autres classes, afin de donner plus de liberté dans l'utilisation des compétences. Étant donné que le Templier a tout particulièrement besoin d'un grand nombre de compétences dans certaines situations, nous avons procédé à de nombreux changements.



PATCH NOTES

Ajustement des compétences pour renforcer la fonction de protection

*Le Templier disposait d'un grand nombre de compétences de défense ayant un long temps de recharge. Nous sommes arrivés à la conclusion que la grande faiblesse du Templier était sa capacité à réagir au temps réduit des combats et aux différentes situations. Nous avons donc ajusté le **temps de recharge de ses compétences principales**.*

Et puisque l'attaque est la meilleure des défenses, nous avons également amélioré les compétences d'attaque du Templier pour qu'il puisse les utiliser plus souvent. Cela vise à permettre une meilleure utilisation des compétences au début du combat et une jouabilité plus fluide.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Peau de fer	Cette compétence supprime tous vos affaiblissements et réduit les dégâts que vous subissez de 50 % pendant 30 secondes. Temps de recharge : 10 min	Cette compétence supprime tous vos affaiblissements et réduit les dégâts que vous subissez de 50 % pendant 20 secondes. Temps de recharge : 3 min
Armure empyréenne	Les PV se régénèrent et les PV maximums et la régénération de PV naturelle augmentent pendant 3 minutes. De plus, vous subissez moins de dégâts face aux autres joueurs. Temps de recharge : 6 minutes	Les PV se régénèrent et les PV maximums et la régénération de PV naturelle augmentent pendant 2 minutes. De plus, vous subissez moins de dégâts face aux autres joueurs. Temps de recharge : 3 min
Bouclier du sage	Tous vos affaiblissements magiques entravant le déplacement se dissipent. De plus, la résistance à l'immobilisation et à l'entrave augmente pendant 10 secondes. Temps de recharge : 5 minutes	Tous vos affaiblissements magiques entravant le déplacement se dissipent. De plus, la résistance à l'immobilisation et à l'entrave augmente pendant 10 secondes. Temps de recharge : 2 min
Prière de liberté	Ceci supprime tous les sorts empêchant le déplacement et le vol et vous immunise contre la magie de crash pendant 2 minutes. Temps de recharge : 5 min	Ceci supprime tous les sorts empêchant le déplacement et le vol et vous immunise contre la magie de crash pendant 2 minutes. Temps de recharge : 2 min



PATCH NOTES

Bouclier de la foi	<p>Vous bloquez 10 attaques. Temps de recharge : 3 minutes</p>	<p>Vous bloquez 10 attaques. Temps de recharge : 2 min</p>
Prière victorieuse	<p>Vos PV maximums et les PV maximums des coéquipiers proches augmentent. Vous subissez moins de dégâts si un joueur vous attaque. Temps de recharge : 5 min</p>	<p>Vos PV maximums et les PV maximums des coéquipiers proches augmentent. Vous subissez moins de dégâts si un joueur vous attaque. Temps de recharge : 3 min</p>
Prière de ténacité	<p>Vous et les coéquipiers proches récupérez des PV. Temps de recharge : 3 minutes</p>	<p>Vous et les coéquipiers proches récupérez des PV. Temps de recharge : 2 min</p>
Bouclier de Nezkan (Élyséens)	<p>Vous vous débarrassez des altérations d'état et y êtes immunisé pendant 30 secondes. Pendant ce temps, vous ne subissez aucun dégât physique et l'attaque physique diminue. Temps de recharge : 1 heure</p>	<p>Vous vous débarrassez des altérations d'état et y êtes immunisé pendant 30 secondes. Pendant ce temps, vous ne subissez aucun dégât physique et l'attaque physique diminue. Temps de recharge : 30 min</p>
Arrestation	<p>Vous attirez une cible et les ennemis alentour et réduisez leur vitesse de déplacement. Temps de recharge : 1 heure</p>	<p>Vous attirez une cible et les ennemis alentour et réduisez leur vitesse de déplacement. Temps de recharge : 30 min</p>
Vague de châtiment	<p>Vous infligez des dégâts physiques aux ennemis proches et les immobilisez. Temps de recharge : 3 minutes</p>	<p>Vous infligez des dégâts physiques aux ennemis proches et les immobilisez. Temps de recharge : 1 min</p>
Destruction mentale	<p>Vous infligez des dégâts de terre magiques à une cible et l'étourdissez brièvement. Temps de recharge : 2 min</p>	<p>Vous infligez des dégâts de terre magiques à une cible et l'étourdissez brièvement. Temps de recharge : 1 min</p>
Tempête d'épées	<p>Vous infligez des dégâts physiques aux adversaires situés entre vous et une cible et les faites trébucher. Temps de recharge : 1 min</p>	<p>Vous infligez des dégâts physiques aux adversaires situés entre vous et une cible et les faites trébucher. Temps de recharge : 30 s</p>



PATCH NOTES

Frappe d'élimination	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. Temps de recharge : 1 min	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. Temps de recharge : 30 s
Chaines d'illusion	Vous attirez une cible et les ennemis alentour et réduisez leurs vitesses de déplacement et d'attaque. Temps de recharge : 2 min et 30 s	Vous attirez une cible et les ennemis alentour et réduisez leurs vitesses de déplacement et d'attaque. Temps de recharge : 1 min
Frappe-grappin	Vous infligez des dégâts physiques à une cible puis l'attirez juste devant vous. Temps de recharge : 2 min	Vous infligez des dégâts physiques à une cible puis l'attirez juste devant vous. Temps de recharge : 1 min

En ajustant l'équilibrage du Templier, l'essentiel consiste à conserver l'essence de la classe et de réagir à la météo actuelle plutôt qu'à réduire le niveau de difficulté d'utilisation de la classe. Puisque le Templier est une des classes les plus difficiles, nous estimons qu'avec ces améliorations, les Daevas feront un bon usage des compétences modifiées au combat.

3. Assassins : évolution vers une classe DPS exigeante et aux dégâts explosifs !

Dans Aion, l'Assassin est une classe de combat qui utilise divers buffs de renforcement au moment opportun pour subjuguer l'adversaire d'un coup bien senti. Il est l'incarnation du tueur embusqué qui attend son heure.

Nous avons constaté que bon nombre des Daevas qui incarnent l'assassin sont fiers de savoir utiliser leurs propres cycles de combat et compétences. En conséquence, cet ajustement de la classe d'Assassin ne cherche pas à simplifier l'utilisation des compétences ou de permettre de combattre en se contentant d'utiliser une poignée de compétences en série rapide. Notre objectif est de faire de l'Assassin une classe où la force du personnage est mise en valeur par la dextérité et la finesse du paramétrage, tout en conservant le plaisir procuré par le système de contrôle initial.

Modifications visant à maximiser la force explosive fulgurante

Nous sommes arrivés à la conclusion qu'il était nécessaire d'optimiser les compétences de façon à permettre de se concentrer sur le combat pour valoriser encore plus les



PATCH NOTES

compétences plaisantes de l'Assassin. En plus du **renforcement des compétences de combat principales**, nous prévoyons d'équilibrer les compétences de manière à permettre à l'Assassin de s'adapter au changement rapide et soudain des situations de combat.

Amélioration des compétences principales pour augmenter la quantité de dégâts

Les runes jouent un rôle prépondérant dans le processus de combat de l'Assassin. Nous avons procédé à certains **changements pour que l'Assassin puisse les graver rapidement et les utiliser de manière active**.

Jusqu'à présent, la compétence Élimination gravait uniquement une rune de niveau 1. Elle dispose maintenant d'un effet de Gravure de rune de niveau 5. Cela permet d'utiliser la compétence active Rune de souffrance pour infliger encore plus vite les dégâts maximums. Dans le cas du Couteau runique, nous avons doublé la portée (à 21 mètres) et augmenté les dégâts. Par ailleurs, le temps de recharge de la compétence a été séparé de celui de la Gravure de rune pour permettre des réactions plus flexibles au combat à distance, par exemple en volant.

De plus, les compétences Assassinat/Destruction en chaîne bénéficient d'un effet d'augmentation des dégâts en fonction du niveau d'enchantement de l'équipement. L'effet d'altération d'état de la compétence Élimination bénéficie d'une synergie visant à renforcer la structure de combat afin de prendre rapidement le dessus sur l'adversaire.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Élimination	Des dégâts physiques sont infligés, un sceau de niveau 1 est gravé, entraînement l'empoisonnement et la réduction de la vitesse de déplacement.	Des dégâts physiques sont infligés, un sceau de niveau 5 est gravé, entraînement l'empoisonnement et la réduction de la vitesse de déplacement.
Couteau runique	Vous infligez des dégâts physiques à une cible dans un rayon de 10 m et lui apposez un sceau pouvant aller jusqu'au niveau 3. (Temps de recharge partagé avec celui de Gravure de rune.)	Vous infligez des dégâts physiques à une cible dans un rayon de 21 m et lui apposez un sceau pouvant aller jusqu'au niveau 3. (Le temps de recharge n'est plus partagé avec celui de Gravure de rune.) Dégâts physiques accrus.



PATCH NOTES

Assassinat	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible et des dégâts supplémentaires si la cible est empoisonnée ou étourdie.	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible et des dégâts supplémentaires si la cible est empoisonnée ou étourdie. Effet supplémentaire d'augmentation des dégâts en fonction du niveau d'enchantement.
Destruction en chaîne		

Renfonter des compétences de préparation pour infliger des dégâts explosifs
Les compétences à utiliser au début ou au milieu d'un combat contribuaient à augmenter la difficulté de contrôle de cette classe. Pour améliorer ceci, nous avons restructuré les compétences en en convertissant certaines en effets passifs et en ajustant les temps de recharge.

Nous avons d'abord converti les compétences actives ou de déclenchement, comme Empoisonnement ou Application de poison mortel, Concentration claire et Sprint en compétences passives qui s'appliquent en continu. Nous avons ainsi cherché à proposer une expérience davantage focalisée sur le combat en renforçant les compétences de l'Assassin en continu, tout en corrigeant la complexité de l'utilisation répétée des compétences ou de la gestion des PM.

Puisque les compétences Empoisonnement, Application de poison mortel/de poudre explosive sont désormais passives, elles ne consomment plus de matériaux. À l'avenir, nous prévoyons de proposer d'autres utilisations possibles pour ces matériaux non utilisés, en vue d'un usage plus efficace pour d'autres compétences de l'Assassin.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Empoisonnement I	Chaque attaque a 20 % de chances d'empoisonner l'adversaire. Compétence active	Suppression des matériaux utilisés Compétence passive
Application de poison mortel	Chaque attaque a 2 % de chances d'étourdir la cible. Compétence active	Suppression des matériaux utilisés Compétence passive
Concentration claire	Les critiques physiques augmentent de 100. Compétence active	Compétence passive
Sprint	La vitesse de déplacement augmente de 20 %. Compétence à déclenchement	Suppression du cout en PM Compétence passive



PATCH NOTES

Application de poudre explosive	<p>Cette compétence a une certaine probabilité d'infliger des dégâts supplémentaires à la cible chaque fois que vous portez une attaque.</p> <p>Temps de rechargement : 3 min</p>	<p>Suppression des matériaux utilisés</p> <p>Temps de rechargement : 2 min</p>
---------------------------------	--	--

Combat tactique plutôt que confort

Dans le cas de l'Assassin, au lieu de fusionner et simplifier les compétences par confort, nous avons fait en sorte d'améliorer la convivialité pour pouvoir qu'il puisse utiliser les compétences sans difficultés quand nécessaire.

Suppression de pénalités, utilisation améliorée des compétences de renforcement

L'Esquive de sort, utilisée contre les classes magiques, offre un effet d'esquive puissant mais avait l'inconvénient de réduire au passage l'attaque physique de 50 %. Nous avons supprimé la pénalité **qui réduit l'attaque de moitié** car nous sommes d'avis qu'une contre-attaque assassine serait plus appropriée.

Par ailleurs, Amplification des sens bénéficie d'un **effet de défense face aux critiques physiques** qui vient s'ajouter à l'augmentation de l'esquive et de la résistance magique. Nous avons introduit cette amélioration pour qu'un timing d'attaque audacieux permette de se concentrer sur l'infestation fulgurante de dégâts.

Pour finir, nous avons converti Contrat d'esquive en compétence pouvant être acquise normalement. Autrement dit, ce n'est plus une compétence de Stigma. Ce changement vise à améliorer l'utilisation des sertissages de Stigma.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Esquive de sort	<p>Vous pouvez résister à deux attaques magiques.</p> <p>en revanche, votre attaque physique diminue de 50 %.</p> <p>Temps de rechargement : 10 min</p>	<p>Vous pouvez résister à deux attaques magiques, l'attaque physique diminue de 50 %.</p> <p>Temps de rechargement : 3 min</p>
Amplification des sens	<p>L'esquive et la résistance magique augmentent.</p>	<p>L'esquive et la résistance magique augmentent.</p> <p>La défense contre les critiques physiques augmente de 500.</p>
Contrat d'esquive	<p>Vous pouvez résister à deux attaques magiques.</p>	<p>Vous pouvez résister à deux attaques magiques.</p>



PATCH NOTES

	Compétence de Stigma	Vous obtenez automatiquement cette compétence.
--	----------------------	---

Ajustement du temps de rechargement des compétences pour des combats plus rapides

Nous avons amélioré l'Assassin pour lui permettre une utilisation explosive des attaques.

Pour ce faire, nous avons ajusté le temps de rechargement des compétences principales et certaines de leurs durées. Nous espérons qu'il sera ainsi plus aisément d'utiliser les compétences dans les combats consécutifs.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Contrat d'anéantissement	Votre précision magique, vos PV maximums et votre vitesse d'attaque augmentent et les PM se régénèrent rapidement. Par ailleurs, votre portée augmente de 2 m. Durée : 40 s	Votre précision magique, vos PV maximums et votre vitesse d'attaque augmentent et les PM se régénèrent rapidement. Par ailleurs, votre portée augmente de 2 m. Durée : 1 min
Poignard de Vaizel (Élyséens)	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible et des dégâts physiques supplémentaires si la cible est attaquée dans le dos ou est un Balaur ou un membre de la faction adverse. Temps de recharge : 60 min	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible et des dégâts physiques supplémentaires si la cible est attaquée dans le dos ou est un Balaur ou un membre de la faction adverse. Temps de recharge : 30 min
Détermination	L'attaque physique augmente et l'esquive diminue. Durée : 3 min Temps de recharge : 5 min	L'attaque physique augmente et l'esquive diminue. Durée : 2 min Temps de recharge : 3 min
Focalisation fatale	L'attaque physique augmente. Temps de recharge : 5 min	L'attaque physique augmente. Temps de recharge : 2 min
Omniscience	Vous pouvez voir les cibles en mode furtif avancé. Temps de recharge : 5 min	Vous pouvez voir les cibles en mode furtif avancé. Temps de recharge : 3 min
Rage de l'ombre	L'attaque physique augmente et l'esquive et la résistance magique diminuent. Temps de recharge : 10 min	L'attaque physique augmente et l'esquive et la résistance magique diminuent. Temps de recharge : 3 min
Tourbillonnement	La vitesse d'attaque augmente.	La vitesse d'attaque augmente.



PATCH NOTES

	Durée : 30 s Temps de recharge : 2 min	Durée : 20 s Temps de recharge : 1 min
Frappe venimeuse	Vous infligez des dégâts physiques à la cible et des dégâts supplémentaires si l'attaque est lancée dans son dos, auquel cas elle est empoisonnée. Temps de recharge : 2 min	Vous infligez des dégâts physiques à la cible et des dégâts supplémentaires si l'attaque est lancée dans son dos, auquel cas elle est empoisonnée. Temps de recharge : 1 min
Salve explosive	Vous infligez des dégâts de feu magiques à une cible et l'étourdissez. Temps de recharge : 2 min	Vous infligez des dégâts de feu magiques à une cible et l'étourdissez. Temps de recharge : 1 min
Lancer de couteau	Vous infligez des dégâts physiques à une cible dans un rayon de 20 m et aux ennemis environnants puis les étourdissez et supprimez le bouclier. Temps de recharge : 2 min	Vous infligez des dégâts physiques à une cible dans un rayon de 20 m et aux ennemis environnants puis les étourdissez et supprimez le bouclier. Temps de recharge : 1 min
Œil investigateur	Vous pouvez voir la cible en mode furtif de base. Temps de recharge : 2 min	Vous pouvez voir la cible en mode furtif de base. Temps de recharge : 1 min
Croc de bête	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible et l'affuble d'une gravure de rune de niveau 5. Temps de recharge : 1 min	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible et l'affuble d'une gravure de rune de niveau 5. Temps de recharge : 30 s
Tourbillon	Suite à une esquive réussie, vous infligez des dégâts physiques à la cible ainsi que l'état de tournoiement. Temps de recharge : 1 min	Suite à une esquive réussie, vous infligez des dégâts physiques à la cible ainsi que l'état de tournoiement. Temps de recharge : 30 s
Condamnation rapide	Vous infligez des dégâts physiques à la cible et, si elle est étourdie ou empoisonnée, vous lui infligez des dégâts supplémentaires et la faites trébucher. Temps de recharge : 1 min	Vous infligez des dégâts physiques à la cible et, si elle est étourdie ou empoisonnée, vous lui infligez des dégâts supplémentaires et la faites trébucher. Temps de recharge : 30 s



PATCH NOTES

Rune de lien	<p>Vous effacez le sceau jusqu'au niveau 5 sur une cible et le faites exploser, ce qui inflige des dégâts à la cible et la met en état de prise d'éther.</p> <p>Temps de recharge : 1 min</p>	<p>Vous effacez le sceau jusqu'au niveau 5 sur une cible et le faites exploser, ce qui inflige des dégâts à la cible et la met en état de prise d'éther.</p> <p>Temps de recharge : 30 s</p>
Vœu de précision	<p>Votre précision et précision magique ainsi que celles de vos coéquipiers à proximité augmentent.</p> <p>Temps de recharge : 3 minutes</p>	<p>Votre précision et précision magique ainsi que celles de vos coéquipiers à proximité augmentent.</p> <p>Temps de recharge : 2 min</p>
Rune rayonnante	<p>Vous effacez le sceau jusqu'au niveau 5 sur une cible et le faites exploser, infligeant des dégâts à la cible.</p> <p>Sa vitesse d'attaque diminue au passage et la cible est réduite au silence.</p> <p>Temps de recharge : 3 minutes</p>	<p>Vous effacez le sceau jusqu'au niveau 5 sur une cible et le faites exploser, infligeant des dégâts à la cible.</p> <p>Sa vitesse d'attaque diminue au passage et la cible est réduite au silence.</p> <p>Temps de recharge : 2 min</p>
Rune de ténèbres	<p>Vous effacez le sceau jusqu'au niveau 5 sur une cible et le faites exploser, ce qui inflige des dégâts à la cible et la met en état d'aveuglement.</p> <p>Temps de recharge : 3 minutes</p>	<p>Vous effacez le sceau jusqu'au niveau 5 sur une cible et le faites exploser, ce qui inflige des dégâts à la cible et la met en état d'aveuglement.</p> <p>Temps de recharge : 2 min</p>
Faux-fuyant	<p>Les états réduisant votre capacité de déplacement sont dissipés et la résistance à l'étourdissement, à la projection, au trébuchement et à la prise d'éther augmentent.</p> <p>Temps de recharge : 3 minutes</p>	<p>Les états réduisant votre capacité de déplacement sont dissipés et la résistance à l'étourdissement, à la projection, au trébuchement et à la prise d'éther augmentent.</p> <p>Temps de recharge : 2 min</p>
Rune d'aiguille	<p>Vous effacez le sceau jusqu'au niveau 5 sur une cible et le faites exploser, infligeant à la cible des dégâts magiques au taux de résistance faible.</p>	<p>Vous effacez le sceau jusqu'au niveau 5 sur une cible et le faites exploser, infligeant à la cible des dégâts magiques au taux de résistance faible.</p>



PATCH NOTES

	Temps de recharge : 1 min et 30 s	Temps de recharge : 30 s
Ombrechute	<p>Vous infligez des dégâts physiques à une cible étourdie et la faites trébucher.</p> <p>Cette compétence réinitialise le temps de recharge d'Esquive concentrée.</p> <p>Temps de recharge : 1 min et 30 s</p>	<p>Vous infligez des dégâts physiques à une cible étourdie et la faites trébucher.</p> <p>Cette compétence réinitialise le temps de recharge d'Esquive concentrée.</p> <p>Temps de recharge : 30 s</p>
Marche de l'ombre	<p>Vous passez en mode furtif avancé. Votre vitesse de déplacement diminue pendant ce temps.</p> <p>Vous pouvez utiliser jusqu'à 3 renforcements magiques tout en restant en mode furtif.</p> <p>Durée : 5 min</p> <p>Temps de recharge : 3 minutes</p>	<p>Vous passez en mode furtif avancé. Votre vitesse de déplacement diminue pendant ce temps.</p> <p>Vous pouvez utiliser jusqu'à 3 renforcements magiques tout en restant en mode furtif.</p> <p>Durée : 4 min</p> <p>Temps de recharge : 2 min</p>
Déflagration aveuglante	<p>Vous infligez l'aveuglement aux adversaires proches et réduisez la précision magique.</p> <p>Durée : 15 à 25 s</p> <p>Temps de recharge : 3 minutes</p>	<p>Vous infligez l'aveuglement aux adversaires proches et réduisez la précision magique.</p> <p>Durée : 15 à 20 s</p> <p>Temps de recharge : 2 min</p>

Au lieu de se contenter d'accélérer l'utilisation successive de compétences, ceci change la fin du combat en fonction des buffs employés. Ces changements devraient accroître encore le plaisir de jeu avec l'Assassin.

Ajustements pour de meilleures capacités de combat et de survie

*L'Assassin est une classe tactique qui s'appuie sur diverses altérations d'état pour mettre les adversaires hors d'état de nuire. Il s'est cependant avéré que l'utilisation d'Empoisonnement dans les combats prolongés avait la fâcheuse tendance à supprimer sans le vouloir les autres altérations d'état, réduisant ainsi la puissance au combat effective. Pour améliorer ceci, nous avons converti **Empoisonnement** en une compétence active pour mieux pouvoir déclencher l'effet voulu.*



PATCH NOTES

Et pour une meilleure puissance au combat, nous avons fortement modifié l'effet de Dévotion. Nous avons réduit le temps de recharge à 20 secondes, accru la valeur d'augmentation de l'attaque physique à 60 % et ajouté une augmentation d'attaque supplémentaire propre au PvE.

Pour optimiser la capacité de survie dans les situations de combat, le temps de recharge d'Amplification des sens a été réduit de moitié et des effets de renforcement pour toutes les défenses élémentaires ont été ajoutés. Le temps de recharge d'Éclat de rapidité baisse à 1 minute pour accroître sa disponibilité en cas de fuite.

Les temps de recharge de Focalisation fatale et Rage de l'ombre ont été séparés et la pénalité supprimée. Pour finir, nous comptons convertir Évasion accrue en compétence qui s'active automatiquement sans temps de recharge, pour fortement améliorer la capacité de survie de l'Assassin.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Empoisonnement I	Chaque attaque a 20 % de chances d'empoisonner l'adversaire. Compétence passive	Chaque attaque a 20 % de chances d'empoisonner l'adversaire. Déplacement possible Compétence active
Dévotion I	Votre attaque physique augmente de 40 % pendant 5 s. Temps de recharge : 30 s	Votre attaque physique augmente de 60 % et votre attaque PvE de 20 % pendant 7 s. Temps de recharge : 20 s
Concentration claire	Les critiques physiques augmentent de 100. Compétence passive	Les critiques physiques augmentent de 100 et l' attaque PvE de 20 % . Compétence passive
Amplification des sens	L'esquive, la résistance magique et la défense face aux critiques physiques augmentent. Temps de recharge : 3 minutes	L'esquive, la résistance magique et la défense face aux critiques physiques augmentent. Toutes les défenses élémentaires augmentent de 300. Temps de recharge : 1 min et 30 s
Éclat de rapidité	Vous vous déplacez instantanément 10 m vers l'avant.	Vous vous déplacez instantanément 10 m vers l'avant. Tous les effets entraînant l'immobilisation et le



PATCH NOTES

	Tous les effets entraînant l'immobilisation et le ralentissement de la vitesse de déplacement sont dissipés. Vous passez en mode furtif pendant 2 secondes. Temps de recharge : 3 minutes	ralentissement de la vitesse de déplacement sont dissipés. Vous passez en mode furtif pendant 2 secondes. Temps de recharge : 1 min
Coupure de Raid	Vous foncez sur une cible se trouvant à une distance maximale de 20 m et lui infligez des dégâts physiques. Temps de recharge : 1 min et 30 s	Vous foncez sur une cible se trouvant à une distance maximale de 20 m et lui infligez des dégâts physiques. Temps de recharge : 30 s
Évasion accrue	L'esquive augmente de 300 après une esquive réussie. Temps de recharge : 2 min Compétence utilisée	L'esquive augmente de 300 après une esquive réussie. Temps de recharge : 2 min Compétence activée automatiquement
Focalisation fatale	Votre attaque physique augmente de 100 % pendant 10 s.	Votre attaque physique augmente de 100 % et votre percée de la résistance à l'étourdissement de 500 pendant 10 s.
Rage de l'ombre	Votre attaque physique augmente de 100 % pendant 10 secondes tandis que votre esquive diminue de 50 % et votre résistance magique de 500. (Temps de recharge partagé avec celui d'Esquive de sort.)	Votre attaque physique augmente de 100 % et la résistance magique de 500. (Le temps de recharge n'est plus partagé avec celui d'Esquive de sort.)
Esquive de sort	Vous résistez à 2 attaques magiques pendant 10 secondes. (Temps de recharge partagé avec celui de Rage de l'ombre)	Vous résistez à 2 attaques magiques pendant 10 secondes. (Le temps de recharge n'est plus partagé avec celui de Rage de l'ombre.)



PATCH NOTES

4. Rôdeur : amélioration de la convivialité et des capacités de survie pour créer le Rôdeur optimal

Le Rôdeur est une classe attrayante aux caractéristiques de tireur d'élite capable de cibler les ennemis à distance pour les neutraliser.

En cas de combats successifs, certaines lacunes du Rôdeur peuvent entraîner des situations potentiellement mortelles. Pour améliorer ceci, nous nous sommes concentrés avant tout sur la convivialité et la capacité de survie.

Améliorations pour réduire les pertes de dégâts

Nous étions d'avis qu'il était primordial d'améliorer les compétences de buff principales pour renforcer la puissance au combat du Rôdeur.

*C'est pourquoi nous avons ajusté certaines **compétences emblématiques du Rôdeur**.*

Pour l'Œil du tigre, nous avons réduit la pénalité de portée réduite de 13 m à 10 m et augmenté l'attaque de 10 %. De plus, nous avons modifié la compétence de sorte à l'obtenir automatiquement sans nécessiter de Stigma.

*Tirs concentrés est désormais aussi une compétence obtenue automatiquement. Par ailleurs, nous avons augmenté la durée de ces compétences à 3 minutes pour que le Rôdeur **ne perde plus aussi souvent ses effets de renforcement au combat**.*

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Œil du tigre	La portée de l'arc diminue de 13 m et, en contrepartie, l'attaque physique augmente de 50 % et la vitesse d'attaque de 20 %. Compétence de Stigma	La portée de l'arc diminue de 10 m et, en contrepartie, l'attaque physique augmente de 60 % et la vitesse d'attaque de 20 %. Vous obtenez automatiquement cette compétence.
Tirs concentrés	Pendant 1 minute, l'effet des compétences d'attaque physique augmente 5 fois de 30 %, mais votre défense physique diminue de 50 %. Compétence de Stigma	Pendant 3 minutes , l'effet des compétences d'attaque physique augmente 5 fois de 30 %, mais votre défense physique diminue de 50 %. Vous obtenez automatiquement cette compétence.



PATCH NOTES

Tirs puissants	L'attaque physique de l'arc augmente de 5 % pendant 1 minute.	L'attaque physique de l'arc augmente de 5 % pendant 3 minutes .
Esquive	L'esquive augmente de 200 pendant 1 minute.	L'esquive augmente de 200 pendant 3 minutes .
Ciblage	La précision augmente de 200 et la précision magique de 100 pendant 1 min.	La précision augmente de 200 et la précision magique de 100 pendant 3 min.

Amélioration de la capacité de survie pour pouvoir réagir en continu au combat
La Flèche démoniaque est désormais une compétence d'attaque qui absorbe 30 % des dégâts. Par ailleurs, le temps de recharge de Détermination de la nature baisse à 1 minute pour augmenter la capacité de survie du Rôdeur.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Flèche démoniaque	Vous infligez des dégâts aux adversaires situés entre vous et la cible. Par ailleurs, les ennemis ont une faible probabilité d'être étourdis. 3 répétitions	Vous infligez des dégâts aux adversaires situés entre vous et la cible et absorbez des PV à hauteur de 30 % des dégâts . Par ailleurs, les ennemis ont une faible probabilité d'être étourdis. 3 répétitions
Détermination de la nature	Ceci dissipe une altération d'état physique. Par ailleurs, vous résistez à 1 attaque magique pendant 10 secondes. Temps de recharge : 5 min Compétence de Stigma	Ceci dissipe une altération d'état physique. Par ailleurs, vous résistez à 1 attaque magique pendant 10 secondes. Temps de recharge : 1 min Compétence de Stigma
Ruée instantanée	Toutes les altérations d'état réduisant les capacités de déplacement qui vous affectent sont supprimées et vous vous téléportez 10 m en avant. Temps de recharge : 3 minutes Compétence de Stigma	Toutes les altérations d'état réduisant les capacités de déplacement qui vous affectent sont supprimées et vous vous téléportez 10 m en avant. Temps de recharge : 1 min Compétence de Stigma



PATCH NOTES

Un effet de renforcement supplémentaire pour les compétences principales

Afin d'améliorer la puissance au combat, nous avons **peaufiné les compétences d'attaque et ajusté les temps de recharge des compétences.**

Les compétences d'enchaînement *Tir étourdissant > Flèche de rupture* bénéficient d'un effet qui augmente les dégâts en fonction du niveau d'enchantement. Par ailleurs, *Coup mortel* est renforcé.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Tir étourdissant	Vous infligez des dégâts physiques aléatoires à la cible et l'étourdissez.	Vous infligez des dégâts physiques aléatoires à la cible et l'étourdissez. Effet supplémentaire d'augmentation des dégâts en fonction du niveau d'enchantement.
Flèche de rupture	Vous infligez des dégâts physiques aléatoires à la cible et la repoussez.	Vous infligez des dégâts physiques aléatoires à la cible et la repoussez. Effet supplémentaire d'augmentation des dégâts en fonction du niveau d'enchantement.
Flèche du glyphé	Vous infligez des dégâts physiques à la cible, augmentez son temps d'incantation magique et réduisez sa vitesse d'attaque. Temps de recharge : 1 min	Vous infligez des dégâts physiques à la cible, augmentez son temps d'incantation magique et réduisez sa vitesse d'attaque. Temps de recharge : 30 s

Ajustement du temps de recharge des compétences principales

Nous avons ajusté le temps de recharge des compétences fréquemment utilisées au combat.

Dans l'ensemble, nous avons réduit les temps de recharge du tiers ou de moitié. Combinés à l'amélioration des compétences de renforcement évoquée plus haut, cela devrait amoindrir les points faibles du Rôdeur



PATCH NOTES

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Flèche de Vaizel (Élyséens)	<p>Vous infligez des dégâts physiques aux adversaires proches.</p> <p>Temps de recharge : 1 heure</p>	<p>Vous infligez des dégâts physiques aux adversaires proches.</p> <p>Temps de recharge : 30 min</p>
Flèche éthérée	<p>Vous infligez des dégâts physiques à une cible et réduisez les PM de 75 % de leur valeur actuelle.</p> <p>Temps de recharge : 1 heure</p>	<p>Vous infligez des dégâts physiques à une cible et réduisez les PM de 75 % de leur valeur actuelle.</p> <p>Temps de recharge : 30 min</p>
Soin aux ailes	<p>Vous récupérez 33 % de votre temps de vol.</p> <p>Temps de recharge : 10 min</p>	<p>Vous récupérez 33 % de votre temps de vol.</p> <p>Temps de recharge : 2 min</p>
Tourbillon de flèches	<p>La vitesse d'attaque augmente pendant 30 s.</p> <p>Si vous vous faites attaquer tant que l'effet dure, vous êtes étourdi.</p> <p>Temps de recharge : 5 min</p>	<p>La vitesse d'attaque augmente pendant 30 s.</p> <p>Si vous vous faites attaquer tant que l'effet dure, vous êtes étourdi.</p> <p>Temps de recharge : 2 min</p>
Mistral frénétique	<p>Votre vitesse de déplacement, vos critiques physiques et votre attaque physique augmentent pendant 1 min.</p> <p>Temps de recharge : 3 minutes</p>	<p>Votre vitesse de déplacement, vos critiques physiques et votre attaque physique augmentent pendant 1 min.</p> <p>Temps de recharge : 2 min</p>
Flèche de sommeil	<p>Vous endormez une cible.</p> <p>En contrepartie, toutes les défenses élémentaires de la cible augmentent.</p> <p>Temps de recharge : 3 minutes</p>	<p>Vous endormez une cible.</p> <p>En contrepartie, toutes les défenses élémentaires de la cible augmentent.</p> <p>Temps de recharge : 2 min</p>
Arc de bénédiction	<p>L'attaque physique de l'arc augmente pendant 1 minute.</p> <p>Temps de recharge : 3 minutes</p>	<p>L'attaque physique de l'arc augmente pendant 1 minute.</p> <p>Temps de recharge : 2 min</p>
Flèche saisissante	<p>La cible subit des dégâts physiques.</p> <p>Vous absorbez des PV et PM à hauteur de 50 % des dégâts.</p>	<p>La cible subit des dégâts physiques.</p> <p>Vous absorbez des PV et PM à hauteur de 50 % des dégâts.</p>



PATCH NOTES

	Temps de recharge : 3 minutes	Temps de recharge : 1 min
Flèche sanguinaire	<p>Vous infligez des dégâts physiques à une cible et supprimez ses effets protecteurs. La cible est désorientée pendant 3 secondes.</p> <p>Temps de recharge : 3 minutes</p>	<p>Vous infligez des dégâts physiques à une cible et supprimez ses effets protecteurs. La cible est désorientée pendant 2 secondes.</p> <p>Temps de recharge : 2 min</p>
Flèche infaillible	<p>Vous avez une forte probabilité d'infliger des dégâts physiques à une cible.</p> <p>Temps de recharge : 3 minutes</p>	<p>Vous avez une forte probabilité d'infliger des dégâts physiques à une cible.</p> <p>Temps de recharge : 1 min</p>
Astuce acérée	<p>Pendant 1 minute 30, chaque attaque régénère vos PM.</p> <p>Temps de recharge : 3 minutes</p>	<p>Pendant 1 minute, chaque attaque régénère vos PM.</p> <p>Temps de recharge : 2 min</p>
Vitalité du vent	<p>Pendant 30 secondes, chaque attaque subie augmente votre vitesse de déplacement.</p> <p>Temps de recharge : 2 min</p>	<p>Pendant 30 secondes, chaque attaque subie augmente votre vitesse de déplacement.</p> <p>Temps de recharge : 1 min</p>
Résolution de chasseur	<p>Vous infligez 2 fois des critiques physiques avec la compétence. Votre portée diminue pendant ce temps.</p> <p>Temps de recharge : 2 min</p>	<p>Vous infligez 2 fois des critiques physiques avec la compétence. Votre portée diminue pendant ce temps.</p> <p>Temps de recharge : 1 min</p>
Flèche de furie	<p>Vous avez une forte probabilité d'infliger des dégâts physiques à une cible.</p> <p>Temps de recharge : 1 min</p>	<p>Vous avez une forte probabilité d'infliger des dégâts physiques à une cible.</p> <p>Temps de recharge : 40 s</p>
Flèche de Griffonix Flèche du griffon Flèche du condor Flèche mortelle	<p>Vous infligez à la cible des dégâts physiques à précision réduite.</p> <p>Temps de recharge : 1 min</p>	<p>Vous infligez à la cible des dégâts physiques à précision réduite.</p> <p>Temps de recharge : 40 s</p>
Coupure de retraite	<p>Vous infligez des dégâts physiques à la cible. De plus, vous êtes repoussé de 25 m.</p>	<p>Vous infligez des dégâts physiques à la cible. De plus, vous êtes repoussé de 25 m.</p>



PATCH NOTES

	La cible a une certaine probabilité d'être étourdie pendant 3 secondes. Temps de recharge : 1 min	La cible a une certaine probabilité d'être étourdie pendant 3 secondes. Temps de recharge : 30 s
Pluie de flèches	Vous infligez des dégâts physiques aux adversaires proches. Temps de recharge : 30 s	Vous infligez des dégâts physiques aux adversaires proches. Temps de recharge : 12 s

Les récentes modifications du Rôdeur cherchent moins à changer fondamentalement ses mécaniques qu'à augmenter son efficacité. Mais puisque le Rôdeur est célèbre sur le champ de bataille pour ses attaques acérées, nous espérons pouvoir offrir une nouvelle expérience avec ces changements.

5. Sorcier : des modifications visant à démontrer la puissance du Sorcier

Le Sorcier est une classe de mage classique à la force de frappe inégalée. Avec cette classe, les Daevas peuvent annihiler des ennemis à distance ou utiliser leurs compétences de survie pour esquiver les attaques des ennemis en approche avant de les achever.

En revanche, les règles complexes rendent la manipulation du Sorcier difficile : nous avons constaté qu'en raison de la puissance accrue de certaines classes, les compétences de survie sont difficiles à utiliser comme moyen de défense efficace.

*Pour rendre le Sorcier aussi plaisant que possible, nous avons supprimé **les pénalités de ses compétences principales et renforcé sa compétence de survie.***

Levée des restrictions des compétences soumises à condition

*Les **conditions des compétences de renforcement et compétences magiques** qui aident le Sorcier au combat **sont ajustées** pour permettre des combinaisons plus variées et puissantes.*

Le Feu de force magique était une compétence assez restreinte, qui infligeait uniquement des dégâts supplémentaires ainsi que l'effet de repoussement si l'adversaire était un Balaur. Nous l'avons modifiée pour que la compétence affecte toutes les cibles. Par ailleurs, nous avons modifié le temps de recharge pour faire du Feu une compétence de combat plus efficace.

La Sagesse de Vaizel n'est plus une Stigma, mais une compétence obtenue automatiquement et son effet de réduction du temps d'incantation est conservé.



PATCH NOTES

Enfin, les compétences magiques emblématiques visant à neutraliser l'adversaire n'augmentent plus la défense élémentaire de l'adversaire et l'effet de réduction de la vitesse de déplacement de Lance du vent est modifié pour s'activer à coup sûr.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Feu de force magique	Vous infligez des dégâts de feu magiques à la cible ainsi que des dégâts supplémentaires et le repoussement si la cible est un Balaur. Temps de rechargement : 3 minutes	Vous infligez des dégâts de feu magiques à la cible ainsi que des dégâts supplémentaires et le repoussement si la cible est un Balaur. Temps de rechargement : 1 min
Sagesse de Vaizel	Le temps d'incantation de vos compétences magiques diminue de 25 % pendant 15 secondes. Compétence de Stigma	Le temps d'incantation de vos compétences magiques diminue de 25 % pendant 20 secondes. Vous obtenez automatiquement cette compétence.
Arbre maudit I Malédiction des racines I Tempête endormie I Sommeil I Sommeil : Épouvantail I Sommeil : Maltrueux I	Vous infligez le sommeil à un ennemi et toutes ses défenses élémentaires augmentent.	Vous infligez le sommeil à un ennemi et toutes ses défenses élémentaires augmentent.
Lance du vent	Vous infligez des dégâts magiques de vent à une cible et avez une faible probabilité de réduire sa vitesse de déplacement pendant 5 secondes.	Vous infligez des dégâts magiques de vent à une cible et avez une faible probabilité de réduire sa vitesse de déplacement pendant 10 secondes.

Pour plus de puissance : renforcement des compétences d'attaque et des compétences d'affaiblissement de l'ennemi

Par ailleurs, nous avons amélioré les compétences de combat les plus importantes du Sorcier.

Nous avons tout d'abord ajusté les compétences de base Harpon enflammé et Vent glacial en leur octroyant un effet qui augmente les dégâts en fonction du niveau d'enchantement de l'équipement.



PATCH NOTES

Par ailleurs, nous avons réduit le temps d'incantation de Vent aiguisé, qui inflige des saignements à l'adversaire, et modifié l'effet de manière à réduire toutes les défenses élémentaires en passant au saignement.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Harpon enflammé	Vous infligez des dégâts de feu magiques à la cible.	Vous infligez des dégâts de feu magiques à la cible. Effet supplémentaire d'augmentation des dégâts en fonction du niveau d'enchantement.
Vent glacial	Vous infligez des dégâts d'eau magiques à une cible.	Vous infligez des dégâts d'eau magiques à une cible. Effet supplémentaire d'augmentation des dégâts en fonction du niveau d'enchantement.
Vent aiguisé	Vous infligez des dégâts de vent magiques à une cible, ainsi que le saignement pendant 6 secondes. Temps d'incantation : 1,5 s Temps de recharge : 16 s	Vous infligez des dégâts de vent magiques à une cible et toutes ses défenses élémentaires diminuent de 150 pendant 12 s . Temps d'incantation : 1 s Temps de recharge : 16 s
Flambée	Vous infligez des dégâts de feu magiques à la cible et réduisez sa résistance magique de 50 pendant 30 secondes. Cette compétence ne peut pas être levée. Temps de recharge : 30 s	Vous infligez des dégâts de feu magiques à la cible et réduisez sa résistance magique de 200 pendant 30 secondes. Cette compétence ne peut pas être levée. Temps de recharge : 16 s

Ajustement du temps de recharge pour accélérer le combat

Le temps de recharge des compétences de renforcement les plus utilisées est ajusté.

Le temps de recharge de Support magique, Souhait de vivacité et Souhait de renforcement baisse à 3 minutes afin de permettre une utilisation plus fréquente.

Par ailleurs, les temps de recharge de compétences importantes qui infligent des dégâts et des altérations d'état a été raccourci pour améliorer leur disponibilité au combat.



PATCH NOTES

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Colère de Kaisinel (Élyséens)	<p>Vous infligez des dégâts d'eau magiques à la cible et aux adversaires proches.</p> <p>Vous infligez des dégâts supplémentaires si la cible est un Balaur ou fait partie de la faction adverse.</p> <p>Temps de recharge : 1 heure</p>	<p>Vous infligez des dégâts d'eau magiques à la cible et aux adversaires proches.</p> <p>Vous infligez des dégâts supplémentaires si la cible est un Balaur ou fait partie de la faction adverse.</p> <p>Temps de recharge : 30 min</p>
Colère de Lumiel (Asmodiens)	<p>Vous infligez des dégâts d'eau magiques à une cible.</p> <p>Vous infligez des dégâts supplémentaires si la cible est un Balaur ou fait partie de la faction adverse.</p> <p>Temps de recharge : 1 heure</p>	<p>Vous infligez des dégâts d'eau magiques à une cible.</p> <p>Vous infligez des dégâts supplémentaires si la cible est un Balaur ou fait partie de la faction adverse.</p> <p>Temps de recharge : 30 min</p>
Éclat de lumière (Élyséens)	<p>Vous infligez des dégâts d'eau magiques à une cible.</p> <p>Vous infligez des dégâts supplémentaires si la cible est un Balaur ou fait partie de la faction adverse.</p> <p>Temps de recharge : 1 heure</p>	<p>Vous infligez des dégâts d'eau magiques à une cible.</p> <p>Vous infligez des dégâts supplémentaires si la cible est un Balaur ou fait partie de la faction adverse.</p> <p>Temps de recharge : 30 min</p>
Éclat d'ombre (Asmodiens)	<p>Vous infligez des dégâts d'eau magiques à une cible.</p> <p>Vous infligez des dégâts supplémentaires si la cible est un Balaur ou fait partie de la faction adverse.</p> <p>Temps de recharge : 1 heure</p>	<p>Vous infligez des dégâts d'eau magiques à une cible.</p> <p>Vous infligez des dégâts supplémentaires si la cible est un Balaur ou fait partie de la faction adverse.</p> <p>Temps de recharge : 30 min</p>
Support magique	<p>Pendant 1 minute, votre temps d'incantation magique diminue, votre renforcement magique et précision magique augmentent de 300 et les critiques magiques augmentent de 100.</p> <p>Temps de recharge : 5 min</p>	<p>Pendant 1 minute, votre temps d'incantation magique diminue, votre renforcement magique et précision magique augmentent de 300 et les critiques magiques augmentent de 100.</p> <p>Temps de recharge : 3 min</p>
Souhait de vivacité	<p>Le temps d'incantation de toutes les compétences magiques diminue de 50 % pendant 15 secondes.</p> <p>Temps de recharge : 5 min</p>	<p>Le temps d'incantation de toutes les compétences magiques diminue de 50 % pendant 15 secondes.</p> <p>Temps de recharge : 3 min</p>
Souhait de renforcement	<p>La précision magique et le renforcement magique augmentent de 500 pendant 15 secondes.</p> <p>Temps de recharge : 5 min</p>	<p>La précision magique et le renforcement magique augmentent de 500 pendant 15 secondes.</p> <p>Temps de recharge : 3 min</p>
Météorite de feu	<p>Vous infligez des dégâts de feu magiques aux ennemis proches d'un point choisi et avez une certaine probabilité de les étourdir pendant 3 secondes.</p> <p>Temps de recharge : 5 min</p>	<p>Vous infligez des dégâts de feu magiques aux ennemis proches d'un point choisi et avez une certaine probabilité de les étourdir pendant 3 secondes.</p> <p>Temps de recharge : 1 min</p>
Tempête illusoire	<p>Vous infligez des dégâts de feu magiques aux ennemis proches</p>	<p>Vous infligez des dégâts de feu magiques aux ennemis proches</p>



PATCH NOTES

	<p>et les étourdissez pendant 4 secondes.</p> <p>Temps de recharge : 5 min</p>	<p>et les étourdissez pendant 4 secondes.</p> <p>Temps de recharge : 3 min</p>
Plaque de glace	<p>Vous infligez des dégâts d'eau magiques aux ennemis d'une zone désignée et réduisez leur vitesse de déplacement.</p> <p>Temps de recharge : 3 minutes</p>	<p>Vous infligez des dégâts d'eau magiques aux ennemis d'une zone désignée et réduisez leur vitesse de déplacement.</p> <p>Temps de recharge : 1 min</p>
Invocation de tourbillon	<p>Vous infligez des dégâts de vent magiques continus aux ennemis proches de la cible et invoquez une tornade qui les étourdit brièvement.</p> <p>Temps de recharge : 3 minutes</p>	<p>Vous infligez des dégâts de vent magiques continus aux ennemis proches de la cible et invoquez une tornade qui les étourdit brièvement.</p> <p>Temps de recharge : 1 min</p>
Éclair des arcanes	<p>Vous infligez des dégâts de vent magiques à la cible et l'étourdissez brièvement.</p> <p>Temps de recharge : 2 min et 30 s</p>	<p>Vous infligez des dégâts de vent magiques à la cible et l'étourdissez brièvement.</p> <p>Temps de recharge : 40 s</p>
Invocation : rochers	<p>Vous infligez des dégâts de terre magiques à la cible.</p> <p>Temps de recharge : 2 min</p>	<p>Vous infligez des dégâts de terre magiques à la cible.</p> <p>Temps de recharge : 1 min</p>
Inferno	<p>Vous infligez des dégâts de feu magiques à la cible.</p> <p>Temps de recharge : 2 min</p>	<p>Vous infligez des dégâts de feu magiques à la cible.</p> <p>Temps de recharge : 1 min</p>
Fureur de destruction	<p>Vous infligez des dégâts de feu magiques à une cible et aux ennemis proches et les repoussez.</p> <p>Temps de recharge : 1 min et 30 s</p>	<p>Vous infligez des dégâts de feu magiques à une cible et aux ennemis proches et les repoussez.</p> <p>Temps de recharge : 1 min</p>
Choc gelé	<p>Vous infligez des dégâts d'eau magiques à une cible et la repoussez.</p> <p>Temps de recharge : 30 s</p>	<p>Vous infligez des dégâts d'eau magiques à une cible et la repoussez.</p> <p>Temps de recharge : 20 s</p>
Braise	<p>Vous infligez des dégâts de feu magiques à la cible.</p> <p>Temps de recharge : 30 s</p>	<p>Vous infligez des dégâts de feu magiques à la cible.</p> <p>Temps de recharge : 16 s</p>



PATCH NOTES

Ajustement des compétences utiles pour améliorer la facilité d'utilisation

Nous avons ajusté le **temps de rechargement de plusieurs compétences utiles pour améliorer leur facilité d'utilisation.**

Le temps de rechargement des compétences magiques telles que Nuage tranquillissant et Arbre maudit a été réduit et celui des compétences telles qu'Armure glaciale, Malédiction de faiblesse et Chute de température qui élargissent les possibilités au combat, a également changé.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Nuage tranquilliant	Vous endormez une cible et les adversaires environnants. Temps de recharge : 30 min	Vous endormez une cible et les adversaires environnants. Temps de recharge : 3 min
Échange de vitalité	Ceci intervertit vos PV et vos PM. Temps de recharge : 10 min	Ceci intervertit vos PV et vos PM. Temps de recharge : 3 min
Armure glaciale	Pendant 30 s, cette compétence renvoie 1 000 points de dégâts à un adversaire qui vous attaque. De plus, ses vitesses de déplacement et d'attaque diminuent pendant 2 s et le temps d'incantation des compétences magiques augmente. Temps de recharge : 5 min	Pendant 30 s, cette compétence renvoie 1 000 points de dégâts à un adversaire qui vous attaque. De plus, ses vitesses de déplacement et d'attaque diminuent pendant 2 s et le temps d'incantation des compétences magiques augmente. Temps de recharge : 3 min
Malédiction de faiblesse	À chaque fois qu'une cible utilise une compétence magique, elle subit des dégâts magiques à hauteur d'une partie de ses PV maximums. Temps de recharge : 5 min	À chaque fois qu'une cible utilise une compétence magique, elle subit des dégâts magiques à hauteur d'une partie de ses PV maximums. Temps de recharge : 3 min
Absorption de l'âme	Vous infligez des dégâts d'eau magiques à une cible et absorbez 50 % des dégâts sous forme de PM. Temps de recharge : 5 min	Vous infligez des dégâts d'eau magiques à une cible et absorbez 50 % des dégâts sous forme de PM. Temps de recharge : 1 min
Gain de mana	Vous restaurez instantanément des PM puis récupérez des PM supplémentaires toutes les secondes pendant 5 secondes. Temps de recharge : 3 minutes	Vous restaurez instantanément des PM puis récupérez des PM supplémentaires toutes les secondes pendant 5 secondes. Temps de recharge : 1 min



PATCH NOTES

Chute de température	Une cible est gelée. Elle est donc étourdie et ne peut pas être attaquée pendant 2 secondes. Temps de recharge : 3 minutes	Une cible est gelée. Elle est donc étourdie et ne peut pas être attaquée pendant 2 secondes. Temps de recharge : 1 min
Tempête endormie	Vous infligez le sommeil aux ennemis et toutes les défenses élémentaires augmentent. Temps de recharge : 3 minutes	Vous infligez le sommeil aux ennemis et toutes les défenses élémentaires augmentent. Temps de recharge : 2 min
Protection élémentaire	Toutes vos défenses élémentaires ainsi que votre résistance magique augmentent de 300 pendant 1 minute. Temps de recharge : 3 minutes	Toutes vos défenses élémentaires ainsi que votre résistance magique augmentent de 300 pendant 40 secondes. Temps de recharge : 2 min
Arbre maudit	Vous infligez le sommeil à un ennemi et toutes ses défenses élémentaires augmentent. Temps de recharge : 3 minutes	Vous infligez le sommeil à un ennemi et toutes ses défenses élémentaires augmentent. Temps de recharge : 1 min
Souhait de Clairvoyance	Vous pouvez voir la cible en mode furtif de base. Temps de recharge : 3 minutes	Vous pouvez voir la cible en mode furtif de base. Temps de recharge : 1 min
Prise d'éther	Vous enserez la cible dans la prise d'éther. Temps de recharge : 2 min	Vous enserez la cible dans la prise d'éther. Temps de recharge : 1 min
Enracinement	La cible est immobilisée. Temps de recharge : 1 min	La cible est immobilisée. Temps de recharge : 30 s
Absorption d'énergie	Vous régénérez vos PM. Temps de recharge : 1 min	Vous régénérez vos PM. Temps de recharge : 30 s

Capacité de survie améliorée, compétences de défense optimisées

En **améliorant les chances de survie sur le champ de bataille**, nous avons créé une solution pour surmonter les crises et neutraliser immédiatement l'adversaire au lieu de se retrouver dos au mur et désemparé en pleine bataille.

La compétence de défense magique emblématique « Souhait de fer » ne repousse pas seulement les dégâts physiques, mais tous les types de dégâts. Par ailleurs, le temps de



PATCH NOTES

rechargement baisse à 2 minutes. Nous espérons que la compétence de survie sera ainsi plus utile dans les différentes situations de combat.

Absorption d'endurance ne restaure désormais plus seulement les PV mais aussi les PM. Son temps de recharge ainsi que celui de Barrière de tranchage a été réduit pour permettre d'agir plus efficacement au combat.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Souhait de fer	<p>Vous générez un bouclier protecteur qui absorbe tous les dégâts physiques pendant 5 s et augmente votre résistance à l'étourdissement, à la projection, au trébuchement, au tournoiement et à la prise d'éther de 1 000. Temps de recharge : 10 min</p>	<p>Vous générez un bouclier protecteur qui absorbe tous les dégâts pendant 5 s et augmente votre résistance à l'étourdissement, à la projection, au trébuchement, au tournoiement et à la prise d'éther de 1 000. Temps de recharge : 2 min</p>
Barrière de tranchage I	<p>Vous générez un bouclier qui absorbe 20 000 points de dégâts à chaque fois que vous vous faites attaquer pendant 8 secondes. En revanche, vous êtes étourdi. Temps de recharge : 5 min</p>	<p>Vous générez un bouclier qui absorbe 20 000 points de dégâts à chaque fois que vous vous faites attaquer pendant 8 secondes. En revanche, vous êtes étourdi. Temps de recharge : 2 min</p>
Absorption d'endurance	<p>Vous infligez des dégâts d'eau magiques à une cible dans un rayon de 25 m et absorbez 100 % des dégâts sous forme de PV. Temps de recharge : 1 min</p>	<p>Vous infligez des dégâts d'eau magiques à une cible dans un rayon de 25 m et absorbez 100 % des dégâts sous forme de PV et 50 % sous forme de PM. Temps de recharge : 30 s</p>

6. Spiritualiste : un Spiritualiste qui domine le champ de bataille et submerge les ennemis !

Le Spiritualiste impacte le déroulement des combats avec des compétences d'altération d'état inattendues et insolites. Ses mécaniques de combat sont les plus uniques d'AION. Dans un environnement de combat rapide, il était toutefois soumis à de nombreuses restrictions en termes de temps de recharge et de conditions pour exploiter pleinement les compétences d'altération d'état.

*Nous prévoyons donc d'améliorer **toutes les compétences principales du Spiritualiste.***



PATCH NOTES

Modifications des compétences d'altération d'état pour rendre la Malédiction plus dévastatrice.

Pour renforcer l'aptitude au combat du Spiritualiste, nous avons amélioré la compétence Malédiction, indispensable au combat.

Ajustement du temps de recharge des compétences d'altération état Nous avons tout d'abord réduit le temps de recharge de Malédiction : ondine et Malédiction : esprit du feu à 3 minutes.

Par ailleurs, nous avons réduit le temps de recharge de Flammes du supplice et Entraves lugubres à 1 minute pour en faire des compétences à utiliser en début de combat ou dans les situations d'urgence.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Malédiction : esprit du feu	Une cible se transforme en esprit pendant 6 à 8 s, prend peur et subit une vitesse de déplacement réduite. Temps de recharge : 5 min	Une cible se transforme en esprit pendant 6 à 8 s, prend peur et subit une vitesse de déplacement réduite. Temps de recharge : 3 min
Flammes de supplice	Une cible se transforme en esprit et prend peur. Elles sont alors immobilisées, même si elles se font attaquer. Temps de recharge : 3 minutes	Une cible se transforme en esprit et prend peur. Elles sont alors immobilisées, même si elles se font attaquer. Temps de recharge : 1 min
Entraves lugubres	Les cibles proches de vous sont immobilisées, même si elles se font attaquer. De plus, la résistance magique et toutes les défenses élémentaires diminuent. Temps de recharge : 1 min et 30 s	Les cibles proches de vous sont immobilisées, même si elles se font attaquer. De plus, la résistance magique et toutes les défenses élémentaires diminuent. Temps de recharge : 1 min
Ténèbres cinglantes	Pendant 30 s. les PV maximums et PM maximums ainsi que l'amélioration des soins de la cible et des ennemis proches diminuent et ils ne peuvent pas régénérer leurs PM. Temps de recharge : 2 min	Pendant 20 s. les PV maximums et PM maximums ainsi que l'amélioration des soins de la cible et des ennemis proches diminuent et ils ne peuvent pas régénérer leurs PM. Temps de recharge : 1 min



PATCH NOTES

Amélioration de la disponibilité des compétences utiles pour profiter des opportunités

Nous avons ajusté le **temps de recharge de plusieurs compétences utiles** car nous étions d'avis qu'il est important de multiplier les opportunités de neutraliser l'adversaire dans les différentes situations.

Nous avons tout d'abord réduit le temps de recharge de Ordre : remplacement à 3 minutes et l'avons convertie d'une Stigma en compétence normale, tout comme Sceau de silence. Elles sont ainsi supprimées de la branche de Stigma fixe et deviennent des compétences que l'on peut posséder de base.

Le temps de recharge de Parole de dissimulation est abaissé à 1/5e du temps initial pour permettre d'utiliser plus souvent la compétence. Le temps de recharge de Transfert de soutien, qui renforce les soins de mana du groupe et la défense élémentaire, est abaissé à 2 minutes et le temps de recharge de Bénédiction du feu, qui enchanter les coéquipiers, passe à 1 minute, ce qui améliore ses opportunités d'utilisation dans les situations de jeu en groupe.

De plus, nous avons modifié Invocation : coéquipier afin qu'elle ne consomme plus de fragment dimensionnel et ajusté le temps de recharge à 3 minutes pour améliorer le standing du Spiritualiste dans le groupe.

Afin de combler le manque de PM, nous avons également ajusté les temps de recharge des compétences correspondantes. Enfin, les temps de recharge d'Invocation : esprit de la tempête/du magma et de Peste-nimbus passent de 1 heure à 30 minutes pour permettre une utilisation plus fréquente.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Ordre : remplacement	Vous générez un bouclier qui bloque les dégâts. Compétence de Stigma Temps de recharge : 10 min	Vous générez un bouclier qui bloque les dégâts. Vous obtenez automatiquement cette compétence. Temps de recharge : 3 min
Sceau de silence	La cible est réduite au silence. Compétence de Stigma	La cible est réduite au silence. Vous obtenez automatiquement cette compétence.
Parole de dissimulation	Vous et vos coéquipiers passez en mode furtif de base. Vous ne pouvez pas bouger tant que la compétence est active.	Vous et vos coéquipiers passez en mode furtif de base. Vous ne pouvez pas bouger tant que la compétence est active.



PATCH NOTES

	Temps de recharge : 10 min	Temps de recharge : 2 min
Transfert de soutien	Vos PM et ceux de vos coéquipiers proches se régénèrent et toutes vos défenses élémentaires augmentent. Temps de recharge : 3 minutes	Vos PM et ceux de vos coéquipiers proches se régénèrent et toutes vos défenses élémentaires augmentent. Temps de recharge : 2 min
Bénédiction du feu	Pendant 1 minute, vous et les coéquipiers proches infligez des dégâts supplémentaires à chaque attaque. Temps de recharge : 2 min et 30 s	Pendant 30 secondes, vous et les coéquipiers proches infligez des dégâts supplémentaires à chaque attaque. Temps de recharge : 1 min
Invocation : coéquipier	Vous utilisez 1 fragment dimensionnel pour invoquer à vos côtés l'un des membres du groupe dans la même zone. Temps de recharge : 10 min	Vous utilisez 1 fragment dimensionnel pour invoquez à vos côtés l'un des membres du groupe dans la même zone. Temps de recharge : 3 min
Contrat de résistance	Vous résistez à une attaque magique. Temps de recharge : 5 min	Vous résistez à une attaque magique. Temps de recharge : 2 min
Protection de la terre	Vous supprimez tous les états réduisant votre capacité de déplacement. De plus, la résistance à l'immobilisation et à l'entrave augmentent de 1 000 pendant 10 secondes. Temps de recharge : 3 minutes	Vous supprimez tous les états réduisant votre capacité de déplacement. De plus, la résistance à l'immobilisation et à l'entrave augmentent de 1 000 pendant 10 secondes. Temps de recharge : 1 min
Retour de flammes	Vous infligez des dégâts de feu magiques à une cible et absorbez 100 % des dégâts sous forme de PV et 50 % sous forme de PM. Temps de recharge : 2 min	Vous infligez des dégâts de feu magiques à une cible et absorbez 100 % des dégâts sous forme de PV et 50 % sous forme de PM. Temps de recharge : 1 min
Absorption d'âme	Vous infligez des dégâts de feu magiques à une cible et absorbez 110 % des dégâts sous forme de PV et 60 % sous forme de PM.	Vous infligez des dégâts de feu magiques à une cible et absorbez 110 % des dégâts sous forme de PV et 60 % sous forme de PM.



PATCH NOTES

	Temps de recharge : 2 min	Temps de recharge : 1 min
Absorption spirituelle	Vous consommez les PV de l'esprit pour restaurer vos PM. Temps de recharge : 2 min	Vous consommez les PV de l'esprit pour restaurer vos PM. Temps de recharge : 1 min
Invocation : esprit de la tempête	Vous invoquez un esprit de tempête/du magma pendant 20 minutes. Temps de recharge : 1 heure	Vous invoquez un esprit de tempête/du magma pendant 20 minutes. Temps de recharge : 30 min
Peste-nimbus	Vous infligez des dégâts de terre magiques à une cible et aux adversaires proches et infligez des dégâts répétés pendant 54 secondes. À chaque fois que la cible effectue une attaque magique, vous lui infligez des dégâts à hauteur de 5 % des PV maximums de la cible. Temps de recharge : 1 heure	Vous infligez des dégâts de terre magiques à une cible et aux adversaires proches et infligez des dégâts répétés pendant 54 secondes. À chaque fois que la cible effectue une attaque magique, vous lui infligez des dégâts à hauteur de 5 % des PV maximums de la cible. Temps de recharge : 30 min

Pour améliorer le plaisir de jeu avec le Spiritualiste

Nous nous sommes concentrés sur les modifications des compétences d'attaque pour **renforcer la puissance d'attaque**. De plus, nous avons **réduit le temps de recharge des compétences et ajouté des effets infligeant des dégâts supplémentaires**. Chez le Spiritualiste, nous avons tout particulièrement veillé à modifier les compétences d'attaque principales pour augmenter leur impact.

Renforcement des compétences d'attaque pour améliorer la puissance au combat

La compétence Force vitale passe d'une **compétence de régénération des PV à une compétence qui régénère aussi bien les PV que les PM**. Par ailleurs, elle **s'applique immédiatement et vous pouvez également l'activer en vous déplaçant**.

Étouffement du vide s'applique désormais également instantanément. Nous avons augmenté la capacité de combat en ajoutant un effet de dégâts supplémentaires dépendant du niveau d'enchantement ainsi qu'un effet qui inflige des dégâts en cas d'activation répétée.



PATCH NOTES

Par ailleurs, les compétences Torrent des âmes, qui supprime les effets de renforcement de l'adversaire, Fureur de souffrance, qui réduit la régénération et Invocation rapide, qui permet une invocation rapide, bénéficient d'un temps de recharge ajusté pour pouvoir les utiliser plus vite au combat.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Force vitale	<p>Vous infligez des dégâts de feu magiques à une cible et absorbez 100 % des dégâts sous forme de PV. Temps d'incantation : 1 s Temps de recharge : 12 s</p>	<p>Vous infligez des dégâts de feu magiques à une cible et absorbez 70 % des dégâts sous forme de PV et PM. Vous infligez des dégâts magiques supplémentaires si la cible est un joueur. Incantation instantanée et déplacement possible Temps de recharge : 12 s</p>
Étouffement du vide	<p>Vous infligez des dégâts de vent magiques à une cible ainsi qu'à d'autres adversaires dans un rayon de 3 m autour de la cible. Temps d'incantation : 2 s Temps de recharge : 1 s</p>	<p>Vous infligez des dégâts de vent magiques à une cible ainsi qu'à d'autres adversaires dans un rayon de 3 m autour de la cible. 2 répétitions Incantation instantanée et déplacement possible. Temps de recharge : 3 s Consommation en PM accrue Effet supplémentaire d'augmentation des dégâts en fonction du niveau d'enchantement.</p>
Torrent des âmes	<p>Vous infligez des dégâts d'eau magiques à une cible et avez une certaine probabilité de supprimer 1 renforcement magique normal de la cible. Temps de recharge : 1 min et 30 s</p>	<p>Vous infligez des dégâts d'eau magiques à une cible et avez une certaine probabilité de supprimer 1 renforcement magique normal de la cible. Temps de recharge : 1 min</p>
Fureur de souffrance	<p>Vous infligez des dégâts de feu magiques à une cible et aux adversaires autour de la cible et</p>	<p>Vous infligez des dégâts de feu magiques à une cible et aux adversaires autour de la cible et</p>



PATCH NOTES

	réduisez leur effet de récupération de 80 %. Temps de recharge : 1 min et 30 s	réduisez leur effet de récupération de 80 %. Temps de recharge : 1 min
Invocation rapide	Ceci supprime le temps d'incantation de vos compétences d'invocation. Temps de recharge : 1 min	Ceci supprime le temps d'incantation de vos compétences d'invocation. Temps de recharge : 30 s

Nous estimons qu'avec ces modifications des compétences d'altération d'état uniques du Spiritualiste et les compétences de combat aux temps de recharge et effets divers, les Daevas vont bien s'amuser à découvrir cette nouvelle approche des combats.

7. Clerc : des doutes sur les stats et le rôle du Soigneur au sein du groupe !

Les points forts du Clerc sont ses capacités de soigneur, responsable de la survie du groupe et ses aptitudes de combattant d'une efficacité inattendue.

En revanche, la météo des combats récente semble indiquer que le Clerc joue souvent un rôle secondaire. Les problèmes les plus frappants sont la vitesse de chasse relativement lente par rapport aux autres classes et les capacités de récupération insuffisantes dans l'environnement de combat plus rapide.

L'objectif des changements apportés au Clerc dans cet ajustement de classe est d'atténuer ces faiblesses tout en faisant en sorte que sa capacité de récupération au combat devienne une de ses forces. Ainsi, le Clerc pourra à nouveau jouer un rôle de premier plan dans les groupes et sur le champ de bataille.

Modifications visant à ressusciter le Clerc pour qu'il brille à nouveau en tant que soigneur.

Nous estimons que le Clerc brille surtout quand il peut déployer ses capacités de soigneur sans délai pour sauver son groupe dans les situations désespérées. Dans cette optique, nous cherchons tout d'abord à améliorer ses compétences de manière que le Clerc puisse réagir rapidement aux situations et proposer des soins monumentaux si nécessaire.

Modification pour que la compétence de soin principale s'applique instantanément



PATCH NOTES

Nous avons tout d'abord converti la compétence emblématique du Clerc, **Lumière de récupération**, en une compétence sans temps d'incantation ni temps de recharge, qui soigne immédiatement et peut être utilisée plusieurs fois de suite.

En revanche, nous avons augmenté la consommation de PM afin qu'il ne soit pas possible d'utiliser constamment la compétence sans le moindre scrupule. Nous avons positionné la compétence de manière à pouvoir surmonter les situations critiques avec une grande quantité de soins quand c'est vraiment nécessaire.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Lumière de récupération	Vous restaurez les PV de la cible. Temps d'incantation : 1 s Temps de recharge : 2 s	You restaurez les PV de la cible. (La régénération diminue d'environ 10 %). Incantation instantanée Temps de recharge : 0 s Forte hausse du cout en PM

Davantage de compétences peuvent être utilisées à meilleur escient

Notre deuxième objectif pour l'équilibrage était **d'améliorer l'utilisabilité en ajustant le temps de recharge et la durée des compétences**.

Ajustement du temps de recharge et de la durée des compétences principales

Diverses compétences du Clerc avaient un temps de recharge relativement long, ce qui faisait qu'il valait mieux éviter de les utiliser pour qu'elles soient disponibles pour le combat suivant. Pour améliorer ceci, nous avons **réduit à un tiers le temps de recharge des compétences les plus importantes, comme Suaire immortel**. En moyenne, nous avons réduit de plus de la moitié le temps de recharge des autres compétences. Ainsi, le Clerc peut utiliser ses compétences nettement plus souvent.

Par ailleurs, **le temps de recharge de certaines compétences a été abaissé, mais leur durée réduite**, ce qui nécessite des décisions plus tactiques dans l'utilisation des compétences. Nous espérons que ces ajustements rendront l'utilisation des compétences du Clerc plus flexible et variée.



PATCH NOTES

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Parole de destruction Protection brillante	Temps de recharge : 1 heure	Temps de recharge : 30 min
Suaire immortel	Vous générez un bouclier qui intercepte les attaques physiques pendant 8 secondes. Temps de recharge : 10 min	Vous générez un bouclier protecteur qui intercepte toutes les attaques pendant 8 secondes. Temps de recharge : 3 min
Condition inverse	Temps de recharge : 10 min Temps d'incantation : 1 s	Temps de recharge : 2 min Incantation instantanée
Main de concentration	Temps de recharge : 7 min	Temps de recharge : 5 min
Noble grâce Amplification	Temps de recharge : 5 min	Temps de recharge : 3 min
Lumière aveuglante	Durée : 20 s Temps de recharge : 5 min	Durée : 15 s Temps de recharge : 3 min
Tempête de représailles	Temps de recharge : 5 min	Temps de recharge : 2 min
Stabilité	Durée : 60 s Temps de recharge : 3 minutes	Durée : 20 s Temps de recharge : 1 min
Chaine de souffrance	Durée : 2 min Dégâts magiques actuels toutes les 12 s Temps de recharge : 3 minutes	Durée : 40 s Dégâts magiques actuels toutes les 4 s Temps de recharge : 1 min
Splendeur du vol	Temps de recharge : 3 minutes	Temps de recharge : 2 min
Pénitence	Durée : 30 s Soins de mana toutes les 3 s. Temps de recharge : 3 minutes	Durée : 10 s Augmentation de soins de mana Temps de recharge : 1 min
Grâce du Seigneur Empyréen	Durée : 30 s Temps de recharge : 3 minutes	Durée : 10 s Temps de recharge : 1 min
Peau épineuse	Temps d'incantation : 3 s Temps de recharge : 3 minutes	Temps d'incantation : 2 s Temps de recharge : 1 min
Voile imperméable		
Lumière de Marchutan		
Lumière de Yustiel		
Splendeur de Marchutan		
Splendeur de Yustiel		
Invocation de foudre	Temps de recharge : 2 min	Temps de recharge : 1 min



PATCH NOTES

Bouclier protecteur		
Vide-mémoire		
Prière destructrice		
Détonation affaiblissante		
Onde de purification		
Mode course	Temps de recharge : 1 min et 30 s	Temps de recharge : 1 min

Modifications des compétences d'enchainement et de Stigma

Par ailleurs, **Savoir du sage** devient une compétence acquise automatiquement pour apporter de la variété dans les combinaisons de Stigma, qui s'enlisait un peu. Nous avons également raccourci son temps de recharge.

En parallèle, **Toucher divin**, qui pouvait jusqu'à présent uniquement être activé dans le cadre d'un enchainement et n'avait qu'une utilité relative, est désormais une compétence indépendante qui vient renforcer encore la puissance au combat.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Savoir du sage	Temps de recharge : 5 min Compétence de Stigma	Temps de recharge : 3 min Vous obtenez automatiquement cette compétence.
Toucher divin	Compétence d'enchainement	Utilisation autonome

Nouveaux changements apportés au style de combat du Clerc

Pour finir, revenons sur les améliorations visant à renforcer la puissance au combat du Clerc, que de nombreux joueurs réclamaient.

Les compétences de combat les plus importantes du Clerc, '**Châtiment**' et '**Foudre du châtiment**' deviennent désormais des compétences principales d'infliction de dégâts sans temps de recharge.

Par ailleurs, nous avons modifié la structure de manière que les dégâts augmentent avec le niveau d'enchantement de l'équipement, pour compenser les difficultés à accomplir les contenus PvE ou les quêtes journalières que les Clercs rencontraient en raison de leur puissance de combat moindre.

Nous estimons qu'avec cette amélioration, le Clerc devrait être encore plus redoutable au combat.



PATCH NOTES

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Vent tranchant (Élyséens)	<p>Vous infligez des dégâts de vent magiques à une cible.</p>	<p>Vous infligez des dégâts de vent magiques à une cible.</p> <p>Vous infligez des dégâts de vent magiques aléatoires à une cible.</p> <p>Temps de recharge : 0 s</p> <p>Forte hausse du cout en PM</p> <p>Effet supplémentaire</p> <p>d'augmentation des dégâts en fonction du niveau d'enchantement.</p>
Foudre du châtiment (Asmodiens)	<p>Vous infligez des dégâts de vent magiques à une cible.</p> <p>Vous infligez des dégâts de vent magiques aléatoires à une cible.</p> <p>Temps de recharge : 16 s</p>	

8. Aède : Création d'une véritable classe hybride via l'amélioration de ses aspects lacunaires !

La particularité de l'Aède est qu'il s'agit d'une classe hybride qui combine des compétences de renforcement et de soins visant à soutenir le groupe et des compétences de combat autonomes. Mais puisque ces caractéristiques sont un peu dispersées, sa puissance d'attaque déficiente a régulièrement été nommée comme faiblesse de l'Aède au regard de la méta actuelle des combats.

Notre objectif en modifiant l'Aède dans le cadre de ces ajustements de classe est clair. Nous tenons à nous concentrer sur un renforcement de sa puissance d'attaque. Nous estimons que l'Aède deviendra ainsi une véritable classe hybride capable de faire bien plus que de la figuration, aussi bien en solo qu'en groupe.

Une puissance accrue pour briller au combat

Pour augmenter la puissance au combat de l'Aède, nous avons amélioré sa convivialité en ajustant le temps de recharge et la durée des compétences, pour occasionner un effet d'amélioration palpable grâce à l'ajustement intuitif des compétences principales.

Améliorations des compétences d'attaque très utilisées

Nous avons tout d'abord fortement réduit le temps de recharge des compétences de combat emblématiques de l'Aède et ajouté des effets de dégâts indexés sur le niveau d'enchantement de l'équipement.

Par ailleurs, le Choc de pentacle, qui avait auparavant uniquement 10 % de chances d'activation dans le cadre d'un enchainement, devient une compétence à la probabilité



PATCH NOTES

d'activation de 100 %. La compétence Verrou d'âme a été modifiée et dispose désormais, en plus de l'effet d'entrave, un effet de silence qui permet de lutter plus efficacement contre toutes les classes.

Pour finir, nous avons ajusté les temps de recharge des compétences Swing jaillissant et Retour de force pour permettre de les utiliser plus souvent et atténuer le sentiment de manque de compétences d'attaque.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Tourment répété	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. Temps de recharge : 30 s	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. Temps de recharge : 10 s Effet supplémentaire d'augmentation des dégâts en fonction du niveau d'enchantement.
Brume de résonance	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. Temps de recharge : 1 min	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. Temps de recharge : 30 s Effet supplémentaire d'augmentation des dégâts en fonction du niveau d'enchantement.
Crash sismique		
Choc de pentacle	La cible subit des dégâts physiques et trébuche. Compétence d'enchainement Probabilité d'activation : 10 % Temps de recharge : 8 s	La cible subit des dégâts physiques et trébuche. Compétence d'enchainement Activation systématique Temps de recharge : 24 s
Verrou d'âme	La cible subit des dégâts physiques. La cible est entravée pendant 3 secondes.	La cible subit des dégâts physiques. La cible est entravée et réduite au silence pendant 3 secondes.
Swing jaillissant	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. Temps de recharge : 30 s	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. Temps de recharge : 16 s
Retour de force	Vous infligez des dégâts physiques à la cible et l'étourdissez. Temps de recharge : 3 minutes	Vous infligez des dégâts physiques à la cible et l'étourdissez. Temps de recharge : 1 min



PATCH NOTES

Puissance au combat accrue via l'amélioration des compétences de renforcement

Notre objectif est de continuer à améliorer les performances au combat en augmentant l'efficacité des compétences de renforcement utilisées au combat.

Le Sort de fureur a été amélioré pour offrir une performance plus marquante en augmentant l'effet d'attaque physique à 25 %. La compétence Mot d'inspiration a été convertie en bonus d'attaque et de défense puissant, qui augmente toutes les défenses élémentaires via l'ajout de l'effet Parole de protection. Par ailleurs, Parole de protection n'est plus une compétence de Stigma mais une compétence obtenue automatiquement, pour donner une plus grande marge de manœuvre pour le sertissage de Stigma.

Le Sort de bataille renforce désormais l'attaque physique du double de la valeur précédente et l'Amélioration des soins augmente également de 100 points. Par ailleurs, le temps de recharge passe de 3 minutes à 1 minute, ce qui rend la compétence nettement plus attrayante. De plus, les **compétences centrales Mot d'inspiration et Sort de bataille ont été séparées pour permettre une utilisation autonome**.

Pour finir, Champ éthétré/Rideau du champ éthétré et Rideau divin/Parole anti-sort, qui protégeaient jusqu'à présent uniquement les alliés proches, ont été modifiés de sorte à protéger maintenant tous les membres du groupe. Cela permet de renforcer la capacité de survie des coéquipiers, y compris sur un champ de bataille de grande envergure.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Sort de fureur	Pendant 30 minutes, l'attaque physique augmente de 15 % et le temps d'incantation des compétences de récupération de 20 %.	Pendant 30 minutes, l'attaque physique augmente de 25 % et le temps d'incantation des compétences de récupération de 20 %.
Mot d'inspiration	Le renforcement magique des coéquipiers proches augmente de 100, la précision de 100 et l'attaque physique de 20 %.	Le renforcement magique des coéquipiers proches augmente de 100, la précision de 100, l'attaque physique de 20 %, et l'esquive, la parade, le blocage ainsi que toutes les défenses élémentaires de 100.
Parole de protection	L'esquive, la parade, le blocage et toutes les défenses élémentaires des coéquipiers augmentent de 100 pendant 15 secondes.	L'esquive, la parade, le blocage et toutes les défenses élémentaires des coéquipiers augmentent de 100 pendant 15 secondes.



PATCH NOTES

	Compétence de Stigma	Vous obtenez automatiquement cette compétence.
Sort de bataille	<p>Le renforcement magique augmente de 100, la précision de 200, l'attaque physique de 10 % et l'amélioration des soins de 200.</p> <p>Vous ne pouvez pas l'utiliser en même temps que Mot d'inspiration.</p> <p>Temps de recharge : 3 minutes</p>	<p>Le renforcement magique augmente de 100, la précision de 200, l'attaque physique de 20 % et l'amélioration des soins de 300.</p> <p>Vous pouvez l'utiliser en même temps que Mot d'inspiration.</p> <p>Temps de recharge : 1 min</p>
Rideau du champ éthétré	<p>Vous générez un bouclier qui vous protège, ainsi que les alliés proches.</p> <p>Temps de recharge : 10 min</p>	<p>Vous générez un bouclier qui vous protège, ainsi que les coéquipiers proches.</p> <p>Temps de recharge : 3 min</p>
Champ éthétré		
Rideau divin	<p>Vous générez un bouclier qui vous protège, ainsi que les alliés proches, et restaure des PV toutes les 3 secondes.</p> <p>Temps de recharge : 10 min</p>	<p>Vous générez un bouclier qui vous protège, ainsi que les coéquipiers proches, et restaure des PV toutes les 3 secondes.</p> <p>Temps de recharge : 3 min</p>
Parole anti-sort		

Davantage de compétences peuvent être utilisées à meilleur escient

Notre dernier objectif pour cet équilibrage était d'offrir une plus grande liberté d'utilisation des compétences et d'améliorer l'utilisabilité en ajustant le temps de recharge et la durée des compétences.

Ajustement du temps de recharge et de la durée des compétences principales

De nombreuses compétences de l'Aède avaient des effets puissants, mais également des temps de recharge longs. Nous pensons qu'en raison du temps de recharge de ces compétences, il est souvent difficile de se préparer au combat suivant. Parallèlement, il arrive qu'on n'utilise pas du tout une compétence.

Pour remédier à cela, nous avons **réduit de jusqu'à un tiers le temps de recharge des compétences de buff et de récupération** comme Parole de vivacité, Élévation, Récupération magique, Fuite spatiotemporelle et Protection élémentaire.

Par ailleurs, nous avons ajouté des effets supplémentaires à Vague d'encouragements : en



PATCH NOTES

plus de l'augmentation de la vitesse de déplacement existante, nous avons ajouté une augmentation de la vitesse de vol pour optimiser le combat aérien. La vitesse d'attaque augmente aussi pour améliorer la quantité de dégâts infligés. Par ailleurs, nous avons réduit le temps de recharge à 40 secondes, ce qui permet de renforcer l'ensemble du groupe.

Pour finir, nous comptons changer Élévation, une compétence de Sigma de résistance aux altérations d'état, en compétence obtenue automatiquement, afin d'offrir une meilleure stabilité.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Parole apaisante	Les ennemis proches sont entravés pendant 15 secondes. Temps de recharge : 1 heure	Les ennemis proches sont entravés pendant 15 secondes. Temps de recharge : 30 min
Marque de la fureur	Vous infligez des dégâts physiques aux cibles environnantes et les repoussiez. Par ailleurs, vous générerez un bouclier qui vous protège. Temps de recharge : 1 heure	Vous infligez des dégâts physiques aux cibles environnantes et les repoussiez. Par ailleurs, vous générerez un bouclier qui vous protège. Temps de recharge : 30 min
Parole de vivacité	Le temps d'incantation de toutes les compétences magiques diminue de 50 %. Temps de recharge : 10 min	Le temps d'incantation de toutes les compétences magiques diminue de 50 %. Temps de recharge : 3 min
Augmentation d'endurance	Tous les affaiblissements magiques entravant les mouvements sont supprimés. De plus, la résistance à l'immobilisation et à l'entrave augmente. Temps de recharge : 3 minutes	Tous les affaiblissements magiques entravant les mouvements sont supprimés. De plus, la résistance à l'immobilisation et à l'entrave augmente. Temps de recharge : 1 min
Élévation	Cette compétence supprime tous vos effets d'étourdissement, de projection, de trébuchement, de tournoiement et de prise d'éther et augmente votre résistance à l'étourdissement, à la projection, au trébuchement, au	Cette compétence supprime tous vos effets d'étourdissement, de projection, de trébuchement, de tournoiement et de prise d'éther et augmente votre résistance à l'étourdissement, à la projection, au trébuchement, au



PATCH NOTES

	<p>tournoiement et à la prise d'éther. Temps de recharge : 3 minutes Compétence de Stigma</p>	<p>tournoiement et à la prise d'éther. Temps de recharge : 2 min Vous obtenez automatiquement cette compétence.</p>
Imparable	<p>Pendant 30 secondes, votre percée de la résistance à l'étourdissement et au trébuchement augmente de 300. Temps de recharge : 3 minutes</p>	<p>Pendant 20 secondes, votre percée de la résistance à l'étourdissement et au trébuchement augmente de 300. Temps de recharge : 1 min</p>
Récupération magique	<p>Vous régénérez les PM de la cible. Temps de recharge : 3 minutes</p>	<p>Vous régénérez les PM de la cible. Temps de recharge : 2 min</p>
Fuite spatiotemporelle	<p>Les états réduisant votre capacité de déplacement se dissipent. Temps de recharge : 3 minutes</p>	<p>Les états réduisant votre capacité de déplacement se dissipent. Temps de recharge : 2 min</p>
Protection élémentaire	<p>La défense physique et toutes les défenses élémentaires augmentent. Temps de recharge : 3 minutes</p>	<p>La défense physique et toutes les défenses élémentaires augmentent. Temps de recharge : 2 min</p>
Bénédiction du vent	<p>Vous infligez des dégâts supplémentaires à chaque attaque. Temps de recharge : 2 min et 30 s</p>	<p>Vous infligez des dégâts supplémentaires à chaque attaque. Temps de recharge : 1 min et 30 s</p>
Vague d'encouragement	<p>Vous consommez des PV pour augmenter votre vitesse de déplacement et celle de vos alliés de 25 % pendant 7 secondes. Temps de recharge : 1 min et 30 s</p>	<p>Vous consommez des PV pour augmenter votre vitesse de déplacement et votre vitesse de vol ou celles de vos alliés de 25 % et la vitesse d'attaque de 10 % pendant 7 secondes. Temps de recharge : 40 s</p>



PATCH NOTES

Ajustement des compétences de défense

Nous avons transformé les compétences Défense confiante et Renforcement corporel, qui s'activaient via la parade ou la résistance magique, en compétences qui **s'activent automatiquement en situations de défense**. Nous avons également supprimé le temps de recharge. Il est ainsi possible de faire un usage plus avantageux de ces compétences en situation de blocage et de parade des attaques adverses.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Défense confiante	Après une résistance magique ou parade réussie, votre défense physique augmente de 500. Temps de recharge : 3 minutes Compétence utilisée	Quand la parade est activée , votre défense physique augmente de 500. Temps de recharge : 3 min Compétence activée automatiquement
Renforcement corporel	Après une résistance magique ou parade réussie, votre défense physique augmente de 500 et toutes vos défenses élémentaires de 100. Temps de recharge : 3 minutes Compétence utilisée	Quand la résistance magique est activée, votre défense physique augmente de 500 et toutes vos défenses élémentaires de 100. Temps de recharge : 3 min Compétence activée automatiquement

L'équilibrage de cette classe, effectué pour lui permettre de jouer un rôle plus adapté à une classe hybride, visait avant tout à en faire une classe spéciale permettant d'avoir un impact actif sur les combats sans se limiter à une position secondaire où l'on se contente d'aider ses coéquipiers.

9. Revenant : Fortification aérienne ! Transformation en une classe DPS qui domine le champ de bataille

Le Revenant est une classe qui cherche à neutraliser l'adversaire à moyenne portée. Elle a été conçue pour permettre une approche stratégique inédite des combats.

Le plus important pour un Revenant est de maintenir la distance de combat optimale. Il est doté de compétences qui lui permettent de démontrer sa puissance au combat dans une multitude de situations. En revanche, avec l'évolution récente de la météo des combats, il est devenu difficile de pleinement exploiter ces compétences.



PATCH NOTES

Pour revaloriser les points forts du Revenant, **cette amélioration se concentre sur deux secteurs cruciaux : l'augmentation de la puissance d'attaque et l'amélioration de la capacité de survie**. Nous souhaitons par ailleurs améliorer l'utilisabilité des compétences en ajustant les temps de recharge et via des modifications d'ordre général pour le Revenant.

Renforcement de la puissance d'attaque pour une augmentation palpable de la force

Nous estimons que ce qui fait le sel du Revenant, c'est l'exploitation des situations avantageuses pour submerger l'adversaire avec des dégâts explosifs. Dans cette optique, nous prévoyons d'améliorer les compétences de combat et d'ajuster les effets des compétences de renforcement, pour une puissance au combat plus palpable et intuitive.

Modifications des compétences de renforcement de la puissance d'attaque

La compétence de frappe simple « Explosion haute tension » bénéficie d'un **effet qui réinitialise le temps de recharge de la compétence principale** et permet ainsi d'utiliser la compétence d'attaque centrale pour un nouveau cycle. Cela permet d'infliger des dégâts explosifs avec fulgurance. Nous avons par ailleurs ajouté Chute de courant à la liste des compétences réinitialisées afin que l'enchaînement d'utilisation des compétences se fasse naturellement.

Même si Explosion haute tension est une compétence fréquemment utilisée, nous avons converti la consommation de flux ionique en chargement de flux ionique, car les Daevas risquaient facilement d'être à court de flux ionique.

Courant amplifié est une compétence partageant le temps de recharge de Charge électrique, qui recharge le flux ionique. Cela avait pour inconvénient qu'il fallait choisir entre l'augmentation de la puissance d'attaque et la recharge du flux ionique. Pour y remédier, **nous avons découplé les temps de recharge des deux compétences et relevé l'effet d'augmentation de la puissance d'attaque de Courant amplifié de 5 % à 20 %**.

De plus, nous allons ajouter un effet supplémentaire **d'augmentation de l'attaque PvE de 20 %**, pour rendre l'effet plus marquant en instances et en raids et souligner ainsi l'augmentation de la puissance d'attaque.



PATCH NOTES

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Explosion haute tension	<p>Vous infligez des dégâts de vent magiques à une cible dans un rayon de 9 m et aux adversaires proches.</p> <p>Ceci consomme 20 points de flux ionique.</p>	<p>Vous infligez des dégâts de vent magiques à une cible dans un rayon de 9 m et aux adversaires proches.</p> <p>Le temps de recharge des compétences Tempête ionique, Pression explosive, Complainte foudroyante et Chute de courant est réinitialisé.</p> <p>Ceci consomme 20 points de flux ionique.</p> <p>Vous rechargez votre flux ionique de 60 points.</p>
Courant amplifié	<p>Votre attaque physique augmente de 15 % et votre précision magique de 200.</p> <p>Le temps de recharge est commun à celui de Charge électrique.</p>	<p>Votre attaque physique augmente de 20 %, votre précision magique de 200 et votre attaque PvE de 20 %.</p> <p>Le temps de recharge est commun à celui de Charge électrique.</p>
Charge électrique	<p>Vous rechargez votre flux ionique.</p> <p>Le temps de recharge est commun à celui de Courant amplifié.</p>	<p>Vous rechargez votre flux ionique.</p> <p>Le temps de recharge est commun à celui de Courant amplifié.</p>

Ajustement du temps de recharge pour infliger des dégâts en continu

Pour renforcer la puissance explosive, nous tenions à ce que l'utilisation des compétences ne soit pas interrompue.

Nous avons tout d'abord raccourci à 1 minute le temps de recharge de la compétence d'oppression principale du Revenant, Loi d'Ohm, et estimons que ce changement devrait sensiblement améliorer sa puissance au combat. Par ailleurs, le temps de recharge de Verdict céleste, Frappe céleste, Chaîne d'aversion et Tonnerre débordant géant passe de 2 minutes à 1 minute. Le temps de recharge de Kobold rouge et Électrocution, qui réduisent la capacité de survie de l'adversaire, passe à 20 secondes pour permettre d'utiliser les altérations d'état en continu pendant le combat.



PATCH NOTES

Puissance du tonnerre, Loi de Joule, Fission éclair et Voltage bénéficient également d'un ajustement du temps de recharge pour que le joueur ait toujours une compétence à disposition.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Loi d'Ohm	Une cible et des ennemis proches subissent des dégâts de vent et sont liés par la prise d'éther pendant 5 secondes. Temps de recharge : 2 min et 30 s	Une cible et des ennemis proches subissent des dégâts de vent et sont liés par la prise d'éther pendant 5 secondes. Temps de recharge : 1 min
Verdict céleste	Vous infligez des dégâts de vent magiques à une cible et aux ennemis proches et les repoussez. Temps de recharge : 2 min	Vous infligez des dégâts de vent magiques à une cible et aux ennemis proches et les repoussez. Temps de recharge : 1 min
Frappe céleste	Vous infligez des dégâts physiques à une cible et aux adversaires environnants et les repoussez. Temps de recharge : 2 min	Vous infligez des dégâts physiques à une cible et aux adversaires environnants et les repoussez. Temps de recharge : 1 min
Puissance du tonnerre	Vous infligez des dégâts physiques aux adversaires proches. Temps de recharge : 2 min	Vous infligez des dégâts physiques aux adversaires proches. Temps de recharge : 1 min
Chaine d'aversion	Vous infligez des dégâts de vent magiques à la cible et l'enserrez dans la prise d'éther pendant 5 secondes. Temps de recharge : 2 min	Vous infligez des dégâts de vent magiques à la cible et l'enserrez dans la prise d'éther pendant 5 secondes. Temps de recharge : 1 min
Exécuteur fatidique	Vous infligez de lourds dégâts de vent magiques à la cible et aux ennemis proches. Temps de recharge : 2 min	Vous infligez de lourds dégâts de vent magiques à la cible et aux ennemis proches. Temps de recharge : 1 min
Tonnerre débordant géant	Vous infligez des dégâts physiques aux adversaires situés devant vous et les repoussez pendant 4 secondes. Temps de recharge : 2 min	Vous infligez des dégâts physiques aux adversaires situés devant vous et les repoussez pendant 4 secondes. Temps de recharge : 1 min
Onde électrique	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible.	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible.



PATCH NOTES

	<p>Si la cible est un adversaire repoussé, elle subit des dégâts supplémentaires.</p> <p>Temps de recharge : 1 min</p>	<p>(Forte augmentation des dégâts physiques)</p> <p>Si la cible est un adversaire repoussé, elle subit des dégâts supplémentaires.</p> <p>Temps de recharge : 20 s</p>
Kobold rouge	<p>Vous infligez des dégâts physiques à la cible et réduisez sa défense physique pendant 10 s.</p> <p>Temps de recharge : 1 min</p>	<p>Vous infligez des dégâts physiques à la cible et réduisez sa défense physique pendant 10 s.</p> <p>Temps de recharge : 20 s</p>
Loi de Joule	<p>Vous infligez des dégâts de vent magiques à la cible et aux ennemis proches.</p> <p>Temps de recharge : 30 s</p>	<p>Vous infligez des dégâts de vent magiques à la cible et aux ennemis proches.</p> <p>Temps de recharge : 20 s</p>
Électrocution	<p>Vous infligez des dégâts de vent magiques à une cible et aux adversaires proches et réduisez leur vitesse de déplacement.</p> <p>Temps de recharge : 30 s</p>	<p>Vous infligez des dégâts de vent magiques à une cible et aux adversaires proches et réduisez leur vitesse de déplacement.</p> <p>Temps de recharge : 20 s</p>
Fission éclair	<p>Vous infligez des dégâts physiques aux adversaires proches.</p> <p>Temps de recharge : 30 s</p>	<p>Vous infligez des dégâts physiques aux adversaires proches.</p> <p>Temps de recharge : 12 s</p>
Voltage	<p>Vous infligez des dégâts de vent magiques aux cibles devant vous.</p> <p>Temps de recharge : 28 s</p>	<p>Vous infligez des dégâts de vent magiques aux cibles devant vous.</p> <p>Temps de recharge : 10 s</p>

Renforcement de la défense pour se tirer des situations critiques

En ajustant l'aptitude au combat du Revenant, nous nous sommes concentrés sur l'amélioration de ses capacités de survie et de réaction.

Nous avons essayé de minimiser les situations où l'on se retrouve désemparé tout en valorisant les points forts du Revenant, avec lesquels il peut tenir tête à l'adversaire.

##Utilisabilité accrue pour les compétences de réaction

Nous avons tout d'abord réduit à 1 minute le temps de recharge de Décharge du champ magnétique, la compétence de résistance magique emblématique et



PATCH NOTES

l'avons convertie d'une Stigma en compétence acquise automatiquement, afin d'améliorer la capacité de survie du Revenant.

Tempête orageuse géante, qui réduisait partiellement le temps de recharge des compétences de survie primordiales, ***a été modifiée de manière à réinitialiser complètement le temps de recharge quand la compétence est utilisée à trois reprises.*** Cela crée une compétence qui permet d'utiliser la compétence de survie à chaque fois que Tempête orageuse géante est utilisée.

Jusqu'à présent, la compétence Chute de courant pouvait uniquement réduire au silence les cibles affectées par une altération d'état. ***Elle peut désormais aussi réduire au silence les cibles en état normal.*** Par ailleurs, le temps de recharge passe de 40 s à 30 s, permettant une utilisation plus fréquente de la compétence.

De surcroit, le temps de recharge de Supersonique passe de 4 à 2 minutes pour améliorer la mobilité et ***le temps de recharge de plusieurs compétences à utilisation instantanée a été ajusté pour améliorer la capacité de réaction dans les situations périlleuses.***

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Décharge du champ magnétique	Vous résistez à 2 attaques magiques pendant 10 secondes. Temps de recharge : 1 min et 30 s Compétence de Stigma	You resistez à 2 attaques magiques pendant 10 secondes. Temps de recharge : 1 min Vous obtenez automatiquement cette compétence.
Tempête orageuse géante	Vous infligez des dégâts physiques aux adversaires situés devant vous. Le temps de recharge de Défense électrique, Supersonique, Faraday, Décharge du champ magnétique et Éclair de guérison diminue de 20 %. 3 répétitions Temps de recharge : 2 min	You infligez des dégâts physiques aux adversaires situés devant vous. Le temps de recharge de Défense électrique, Supersonique, Faraday, Décharge du champ magnétique et Éclair de guérison diminue de 33 % . 3 répétitions Temps de recharge : 1 min
Chute de courant	Une cible victime d'étourdissement, de projection, de trébuchement, de tournoiement ou de prise d'éther dans un rayon de 9 m ainsi que des adversaires proches subissent des dégâts de vent magique et sont	Une cible victime d'étourdissement, de projection, de trébuchement, de tournoiement ou de prise d'éther dans un rayon de 9 m ainsi que des adversaires proches



PATCH NOTES

	<p>réduits au silence irréversible pendant 4 secondes.</p> <p>Temps de recharge : 40 s</p>	<p>subissent des dégâts de vent magiques et sont réduits au silence irréversible pendant 3 secondes.</p> <p>Temps de recharge : 30 s</p>
Supersonique	<p>Tous les affaiblissements magiques entravant les mouvements sont supprimés.</p> <p>Temps de recharge : 4 min</p>	<p>Tous les affaiblissements magiques entravant les mouvements sont supprimés.</p> <p>Temps de recharge : 2 min</p>
Armure d'Ampère	<p>La résistance à l'entrave, la résistance à l'immobilisation et la parade augmentent pendant 1 minute.</p> <p>Temps de recharge : 2 min et 30 s</p>	<p>La résistance à l'entrave, la résistance à l'immobilisation et la parade augmentent pendant 1 minute.</p> <p>Temps de recharge : 2 min</p>
Éclair de guérison	<p>Vous consommez 30 flux ioniques et restaurez 30 % de vos PV.</p> <p>Temps de recharge : 2 min</p>	<p>Vous consommez 30 flux ioniques et restaurez 30 % de vos PV.</p> <p>Temps de recharge : 1 min</p>
Mode éco	<p>Pendant 20 secondes, vous ne consommez que 50 % de la quantité de flux ionique requise en utilisant la compétence et la percée de résistance à la projection augmente de 200.</p> <p>Temps de recharge : 2 min</p>	<p>Pendant 20 secondes, vous ne consommez que 50 % de la quantité de flux ionique requise en utilisant la compétence et la percée de résistance à la projection augmente de 200.</p> <p>La percée de la résistance au silence augmente de 300.</p> <p>Temps de recharge : 1 min</p>
Bouclier de foudre	<p>À chaque fois qu'un adversaire vous attaque, vous lui renvoyez des dégâts pendant 12 s.</p> <p>La vitesse de déplacement diminue pendant 2 secondes.</p> <p>De plus, vous subissez moins de dégâts face aux autres joueurs.</p> <p>Temps de recharge : 2 min</p>	<p>À chaque fois qu'un adversaire vous attaque, vous lui renvoyez des dégâts pendant 12 s.</p> <p>La vitesse de déplacement diminue pendant 2 secondes.</p> <p>De plus, vous subissez moins de dégâts face aux autres joueurs.</p> <p>Temps de recharge : 1 min</p>



PATCH NOTES

Flux ionique concentré	<p>Le flux ionique requis pour utiliser la compétence ne diminue pas et l'attaque physique ainsi que les vitesses de déplacement et d'attaque augmentent.</p> <p>Temps de recharge : 2 min</p>	<p>Le flux ionique requis pour utiliser la compétence ne diminue pas et l'attaque physique ainsi que les vitesses de déplacement et d'attaque augmentent.</p> <p>Temps de recharge : 1 min et 30 s</p>
------------------------	--	---

Ajustement des bonus de dégâts des compétences

Toujours dans l'optique de renforcer la puissance d'attaque, nous avons également ajouté un bonus de dégâts qui augmente avec le niveau d'enchantement. Par ailleurs, les conditions de repoussement présentes sur certaines compétences a été supprimée et les conditions des compétences infligeant des dégâts supplémentaires aux cibles repoussées ont été modifiées.

Pour finir, trois types de compétences uniquement activées en cas de parade réussie ont été modifiés de manière à également s'activer en cas de résistance magique. Ainsi, des classes diverses peuvent les utiliser.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Riposte		
Choc électromagnétique	Activation après une parade réussie.	Activation après une parade ou une résistance magique réussie.
Théorème d'Earnshaw		
Tempête ionique		Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. (Dégâts physiques accrus) Si la cible est un adversaire repoussé, elle subit des dégâts supplémentaires.
Pression explosive	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. Si la cible est un adversaire repoussé, elle subit des dégâts supplémentaires.	Effet supplémentaire d'augmentation des dégâts en fonction du niveau d'enchantement.
Complainte foudroyante		
Charger le flux ionique	Vous rechargez votre flux ionique de 30 points.	Vous rechargez votre flux ionique de 60 points.

Nous espérons que les joueurs pourront profiter du style de combat unique du Revenant, qui devient une valeur sûre au combat grâce à ses différentes d'altérations d'état sur le



PATCH NOTES

plan offensif et sa capacité de réaction accrue sur le plan défensif.

10. Pugiliste : modifications vers une classe DPS à grande mobilité et capacité de survie au corps à corps !

Le Pugiliste a été présenté aux Daevas sur Aion en 2024. Il s'agit d'une classe cherchant à offrir de nouvelles sensations de combat, avec un impact jouissif à courte portée et des mouvements impressionnantes via l'utilisation de compétences de sprint et de charge. Nous pensons que l'attrait du Pugiliste réside dans sa force de frappe fulgurante et explosive, sa puissance sur le champ de bataille mais également via le nouveau concept d'une compétence de survie appelé Réflexion. Cependant, puisque, ces derniers temps, le combat à distance a le vent en poupe et qu'il est difficile de réagir aux différentes situations en ne disposant que d'une seule compétence dédiée à la survie, nous sommes actuellement d'avis que ses faiblesses sont plus évidentes que ses points forts.

En conséquence, **nous prévoyons de rendre les combos originaux et les frappes du Pugiliste plus plaisants** pour essayer de faire revivre le charme initial du Pugiliste.

Modification de la mobilité pour une meilleure aptitude au combat

Nous prévoyons d'augmenter la distance parcourue par les compétences de déplacements principales et d'améliorer leur efficacité pour permettre des réactions plus rapides et d'affronter les cibles distances.

Amélioration des compétences de mouvement pour se déplacer plus vite et plus loin

Penchons-nous d'abord sur l'amélioration des compétences de mouvements du Pugiliste. Les compétences **Coup de pied aérien** et **Dérouillée** octroient une altération d'état à la cible et sont donc recommandées pour le début des combats. Le rayon d'action de ces compétences passe de **10 m à 20 m**. **Savate lunaire** passe également de **7 m à 20 m**, tandis que nous prévoyons de modifier **Abondance & Néant ainsi que Téléportation de 15 m à 20 m**.

Par ailleurs, la **vitesse de déplacement** de la compétence de renforcement Ultra rapide, qui accroît la vitesse d'attaque et de déplacement, **passe de 12 % à 15 % et le temps de recharge est divisé de moitié**, ce qui la rend plus efficace pour pourchasser un adversaire ou dans les situations nécessitant une bonne mobilité.



PATCH NOTES

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Coup de pied aérien	<p>Vous foncez sur une cible se trouvant à une distance maximale de 10 m, lui infligez des dégâts physiques et l'immobilisez pendant 2 secondes.</p> <p>Temps de recharge : 12 s</p>	<p>Vous foncez sur une cible se trouvant à une distance maximale de 20 m, lui infligez des dégâts physiques et l'immobilisez pendant 2 secondes.</p> <p>Temps de recharge : 12 s</p>
Dérouillée	<p>Vous foncez sur une cible à une distance maximale de 10 m, lui infligez des dégâts physiques et l'étourdissez pendant 1,5 s.</p>	<p>Vous foncez sur une cible à une distance maximale de 20 m, lui infligez des dégâts physiques et l'étourdissez pendant 1,5 s.</p>
Savate lunaire	<p>Vous foncez 7 m vers l'avant, infligez des dégâts physiques à une cible et l'immobilisez pendant 2 secondes.</p> <p>Temps de recharge : 12 s</p>	<p>Vous foncez 20 m vers l'avant, infligez des dégâts physiques à une cible et l'immobilisez pendant 2 secondes.</p> <p>Temps de recharge : 12 s</p>
Abondance & Néant	<p>Vous foncez sur une cible se trouvant à une distance maximale de 15 m et lui infligez des dégâts physiques.</p> <p>Temps de recharge : 40 s</p>	<p>Vous foncez sur une cible se trouvant à une distance maximale de 20 m et lui infligez des dégâts physiques.</p> <p>Temps de recharge : 20 s</p>
Téléportation	<p>Vous vous téléportez auprès d'une cible dans un rayon de 15 m.</p>	<p>Vous vous téléportez auprès d'une cible dans un rayon de 20 m.</p>
Ultrarapide	<p>Pendant 30 secondes, votre vitesse d'attaque augmente de 10 % et votre vitesse de déplacement de 12 %.</p> <p>Pendant 30 secondes, votre vitesse d'attaque augmente de 11 % et votre vitesse de déplacement de 12 %.</p> <p>Pendant 30 secondes, votre vitesse d'attaque augmente de 13 % et votre vitesse de déplacement de 12 %.</p> <p>Pendant 30 secondes, votre vitesse d'attaque augmente de 15 % et votre vitesse de déplacement de 12 %.</p>	<p>Aucun changement dans l'augmentation de la vitesse d'attaque.</p> <p>La vitesse de déplacement augmente de 15 %.</p> <p>Temps de recharge : 60 s</p>



PATCH NOTES

	<p>Pendant 30 secondes, votre vitesse d'attaque augmente de 17 % et votre vitesse de déplacement de 12 %.</p> <p>Pendant 30 secondes, votre vitesse d'attaque augmente de 20 % et votre vitesse de déplacement de 12 %.</p> <p>Temps de recharge : 120 s</p>	
--	--	--

Ajustement des compétences de combat principales tournant autour du « Poing »

Pour rendre plus intéressant le combat qui suit la première attaque rapide, **nous avons renforcé les effets et ajusté le temps de recharge des compétences de combat les plus importantes**, afin de permettre d'attaquer en continu.

Tout d'abord, nous avons amélioré les compétences d'enchainement essentielles du Pugiliste, Plexus solaire, Poing foudroyant, Poing marteau, Coup de coude, Courant d'air et Poing ursin, en leur octroyant un effet d'augmentation des dégâts en fonction du niveau d'enchantement de l'équipement, de telle sorte que chaque technique n'a rien à envier à une compétence d'attaque efficace.

En parallèle, nous avons ajusté le temps de recharge des coups qui renversent l'adversaire, des compétences d'affaiblissement et des compétences d'attaque (+), pour permettre de les utiliser plus souvent. Pour accroître encore la puissance d'attaque, la Stigma « Attaque physique accrue » devient une compétence acquise automatiquement, ce qui laisse également une plus grande marge de manœuvre pour le sertissage de Stigma.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Plexus solaire		Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible.
Poing foudroyant		Effet supplémentaire d'augmentation des dégâts en fonction du niveau d'enchantement.
Poing marteau	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible.	
Coup de coude		
Courant d'air		
Poing ursin		
Balayette	La cible subit des dégâts physiques et trébuche. Temps de recharge : 120 s	La cible subit des dégâts physiques et trébuche. Temps de recharge : 30 s
Déchéance infernale	Vous infligez des dégâts physiques à 4 adversaires situés	Vous infligez des dégâts physiques à 4 adversaires situés



PATCH NOTES

	<p>devant vous et les faites trébucher.</p> <p>Le temps de recharge des compétences suivantes est réinitialisé : Coup de pied aérien, Coup de pied droit, Coup de pied gauche et Coup de pied circulaire (Coup de pied circulaire aérien).</p> <p>Temps de recharge : 120 s</p>	<p>devant vous et les faites trébucher.</p> <p>Le temps de recharge des compétences suivantes est réinitialisé : Coup de pied aérien, Coup de pied droit, Coup de pied gauche et Coup de pied circulaire (Coup de pied circulaire aérien).</p> <p>Temps de recharge : 30 s</p>
Dans le mille	<p>Vous infligez des dégâts physiques à une cible et réduisez sa précision.</p> <p>Temps de recharge : 60 s</p>	<p>Vous infligez des dégâts physiques à une cible et réduisez sa précision.</p> <p>Temps de recharge : 30 s</p>
Estoc lugubre		
Défense brisée	<p>Vous infligez des dégâts physiques à une cible et réduisez sa défense physique et levez un effet de Réflexion si la cible est un joueur.</p> <p>Temps de recharge : 60 s</p>	<p>Vous infligez des dégâts physiques à une cible et réduisez sa défense physique et levez un effet de Réflexion si la cible est un joueur.</p> <p>Temps de recharge : 30 s</p>
Défense effondrée		
Pied de guerre	<p>Vous infligez 3 fois des critiques physiques avec une compétence physique.</p> <p>Temps de recharge : 120 s</p>	<p>Vous infligez 3 fois des critiques physiques avec une compétence physique.</p> <p>Temps de recharge : 60 s</p>
Posture de frappe	<p>Vous infligez 5 fois des critiques physiques avec une compétence physique.</p> <p>Temps de recharge : 120 s</p>	<p>Vous infligez 5 fois des critiques physiques avec une compétence physique.</p> <p>Temps de recharge : 60 s</p>
Éclair de combattivité	<p>L'attaque physique et la précision augmentent.</p> <p>Temps de recharge : 120 s</p>	<p>L'attaque physique et la précision augmentent.</p> <p>Temps de recharge : 60 s</p>
Attaque physique accrue VII	<p>L'attaque physique augmente.</p> <p>Compétence de Stigma</p>	<p>L'attaque physique augmente.</p> <p>Vous obtenez automatiquement cette compétence.</p> <p>(Ceci s'applique uniquement à Attaque physique accrue VII.)</p>



PATCH NOTES

Ajustement visant à augmenter le temps de survie du Pugiliste

Corridor éternel, la compétence de survie du Pugiliste, est une compétence attrayante dotée de la mécanique de Réflexion, mais nous sommes arrivés à la conclusion que la fin des combats difficiles, suite à l'expiration de l'effet de la compétence, était le gros point faible du Pugiliste. Nous avons donc ajusté la compétence et d'autres compétences relatives à la survie pour permettre au Pugiliste une meilleure capacité de réaction et de survie.

Amélioration des compétences de réaction pour augmenter la capacité de survie

Le temps de recharge de Corridor éternel est abaissé de moitié, à 60 secondes, et la compétence est modifiée pour permettre de contrattaquer facilement. Par ailleurs, nous prévoyons de réduire le temps de recharge de Frappe de l'éclipse de 120 secondes à 60 secondes pour permettre au Pugiliste de survivre plus longtemps. Nous cherchons à créer des conditions de combat dans lequel les joueurs peuvent se préparer au timing des contre-attaques adverses. De plus, nous réduisons le temps de recharge des compétences qui entravent les joueurs et ajoutons un effet qui réinitialise le temps de recharge d'autres compétences.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Corridor éternel	Vous renvoyez les dégâts des compétences d'attaque. Temps de recharge : 120 s	Vous renvoyez les dégâts des compétences d'attaque. Temps de recharge : 60 s
Frappe de l'éclipse	La cible subit des dégâts physiques. Pendant 3 secondes, vous esquez ou résistez à toutes les attaques. Temps de recharge : 120 s	La cible subit des dégâts physiques. Pendant 3 secondes, vous esquez ou résistez à toutes les attaques. Temps de recharge : 60 s
Posture d'acier	Votre résistance à l'étourdissement, à la projection, au trébuchement, au tournoiement et à la prise d'Ether augmente de 700. Votre résistance à l'immobilisation et à l'entrave augmente de 1 000 et votre défense physique de 70 %, mais votre vitesse de	Votre résistance à l'étourdissement, à la projection, au trébuchement, au tournoiement et à la prise d'Ether augmente de 1 000 . Votre résistance à l'immobilisation et à l'entrave augmente de 1 000 et votre défense physique de 70 %, mais votre vitesse de



PATCH NOTES

	<p>déplacement diminue en contrepartie.</p> <p>Vous ne pouvez pas sauter ou effectuer d'attaque standard tant que la compétence est activée.</p> <p>Compétence active</p>	<p>déplacement diminue en contrepartie.</p> <p>Vous ne pouvez pas sauter ou effectuer d'attaque standard tant que la compétence est activée.</p> <p>Compétence active</p>
Poing igné rapide	<p>Vous infligez des dégâts physiques aux ennemis situés devant vous et absorbez 35 % des dégâts sous forme de PV.</p> <p>3 répétitions</p> <p>Temps de recharge : 60 s</p>	<p>Vous infligez des dégâts physiques aux ennemis situés devant vous et absorbez 35 % des dégâts sous forme de PV.</p> <p>3 répétitions</p> <p>Temps de recharge : 30 s</p>
Charge de force Qi	<p>Vous régénerez temporairement 50 points de force Qi.</p> <p>Temps de recharge : 120 s</p>	<p>Vous régénerez temporairement 50 points de force Qi.</p> <p>Temps de recharge : 60 s</p>
	<p>Vous régénerez temporairement 100 points de force Qi.</p> <p>Temps de recharge : 300 s</p>	<p>Vous régénerez temporairement 100 points de force Qi.</p> <p>Temps de recharge : 120 s</p>
Savate cinq étoiles	<p>Vous infligez des dégâts physiques à la cible et l'enserrez dans la prise d'éther pendant 2 secondes.</p> <p>Temps de recharge : 60 s</p>	<p>Vous infligez des dégâts physiques à la cible et l'enserrez dans la prise d'éther pendant 2 secondes.</p> <p>Le temps de recharge des compétences Couperet, Esquive rapide et Évasion rapide est réinitialisé.</p> <p>Temps de recharge : 40 s</p>

Au lieu de modifier ou simplifier les compétences principales du Pugiliste, nous espérons avoir ainsi pu sublimer les forces initiales du Pugiliste.

11. Ajustements des compétences en général : Modification des compétences de ruée

Ajustement de la précision et des conditions d'utilisation de la compétence de ruée

Le but de la compétence de ruée était de déclencher des combats rapides.



PATCH NOTES

Mais puisque les altérations d'état jouent progressivement un rôle toujours plus important, nous sommes arrivés à la conclusion que les compétences de ruée ont pris trop d'importance et allons donc introduire trois modifications.

Nous faisons en sorte qu'il soit possible de réagir aux compétences de ruée.

À l'avenir, il sera possible d'esquiver ou résister aux attaques de ruée via les stats de résistance magique, les compétences d'esquive, etc. Nous espérons ainsi que le déroulement des combats délaissera une structure où les attaques préventives ont toujours le dessus, pour une structure où les contres et ripostes jouent un rôle prépondérant.

Ajustement de la portée de la compétence de ruée

La portée de la compétence a été réduite et il devient donc nécessaire de l'activer sur une distance moindre.

Nous allons procéder à des ajustements de manière qu'il soit uniquement possible d'activer la compétence de ruée dans certaines conditions.

Pour remédier au fait que la compétence de ruée peut être utilisée dans des situations qui ne correspondent pas à sa fonction première, nous allons la modifier afin qu'elle puisse uniquement être activée quand la compétence Vol plané rapide a été maintenue un certain temps. Ces modifications seront introduites à une date ultérieure.