

AION

PATCH NOTES

Mise à jour 8.3



AION

PATCH NOTES

Contenu

Aphsaranta.....	3
Instances	4
Bataille de forteresse	5
Bataille héroïque	6
Champ de bataille.....	8
Système d'appariement	8
Missions.....	9
Quêtes	9
Penderie	9
Personnages	10
PNJ	10
Objets	10
Fabrication magique.....	11
Environnement	12
Inggison/Gelkmaros	12
Interface utilisateur.....	12
Compétences.....	13

AION

PATCH NOTES

Aphsaranta

1. Modification des corps des factions élyséennes et asmodiennes à Aphsaranta.
 - a. Certains agents et corps des Élyséens et Asmodiens ont été échangés à Aphsaranta.

Faction	Répartition	Agent	Corps
Élyséens	Avant	Aigis	Bouclier d'Éon
	Nouveau	Elcid	Enfants de la tempête
Asmodiens	Avant	Misteltone	Épées de démolition
	Nouveau	Palenote	Flèches de la décadence

- b. De nouvelles quêtes de corps ont été ajoutées.
 - c. Les corps de la quête d'expédition ont été modifiés.
 - d. Les conditions de téléportation du téléporteur de gloire du corps ont été ajustées suite au changement de gloire du corps.
 - e. Il n'est plus possible d'effectuer les quêtes de corps existantes du Bouclier d'Éon/des Épées de démolition.
2. Ajout d'un raid mondial
 - a. Ce raid apparaît 12 heures après la fin du raid d'Adad.
 - b. Le raid mondial apparaît uniquement aux bases conquises par les Élyséens/Asmodiens.
 - i. Des forêts d'attaque d'Apsu surgissent dans les bases concernées.
 - ii. Les forêts d'attaque construisent un bouclier et un PNJ réian tente de le détruire. Les joueurs doivent protéger le PNJ pendant sa tentative.
 3. Ajout d'une « chasse au trésor » comme évènement imprévu.



AION

PATCH NOTES

- a. Un téléporteur spécial et la caisse au trésor des ruines d'Apsu ont une certaine probabilité d'apparaître dans les zones démarquées.
 - b. Le téléporteur spécial et la caisse au trésor des ruines d'Apsu disparaissent 15 minutes après leur apparition.
 - c. Les téléporteurs et caisses au trésor disparus ont une certaine probabilité de réapparaître dans un délai de 14 à 20 heures.
 - d. Ouvrir la caisse au trésor des ruines d'Apsu une première fois permet d'obtenir un buff spécial.
 - e. Rejoindre la destination finale tandis que le téléporteur spécial est encore présent permet d'obtenir des récompenses via la caisse au trésor des ruines d'Apsu déjà ouverte.
4. Modification de la probabilité d'apparition du PNJ trafiquant à Apsaranta.
 5. Erreur corrigée : les conditions d'apparition du raid d'Adad déviaient parfois de la normale.

Instances

1. Le nombre d'accès hebdomadaires est modifié pour les instances suivantes :

Instance	Auparavant	Modification
Temple du feu	Tous les jours Lot Gold : 1 F2P : 1	Mercredi à 9h00 Lot Gold : 5 F2P : 1
Mine d'Hererim	Tous les jours Lot Gold : 1 F2P : 1	Mercredi à 9h00 Lot Gold : 1 F2P : 1
Abîme de Taloc	Mercredi à 9h00 Lot Gold : 3 F2P : 3	Mercredi à 9h00 Lot Gold : 10 F2P : 3
Laboratoire du cubus monstrueux de Kubrinerk	Mercredi à 9h00 Lot Gold : 7 F2P : 5	Mercredi à 9h00 Lot Gold : 3 F2P : 1
Senekta	Mercredi à 9h00 Lot Gold : 4 F2P : 2	Mercredi à 9h00 Lot Gold : 2 F2P : 1
Laboratoire de développement de Stella (facile)	Mercredi à 9h00 Lot Gold : 4 F2P : 2	Mercredi à 9h00 Lot Gold : 2 F2P : 1
Entrepôt de complicité caché	Mercredi à 9h00 Lot Gold : 4 F2P : 4	Mercredi à 9h00 Lot Gold : 2 F2P : 1

AION

PATCH NOTES

Tour des épreuves (niveau inférieur)	Mercredi à 9h00 Lot Gold : 4 F2P : 2	Mercredi à 9h00 Lot Gold : 2 F2P : 2
Propriété de Beninerk (facile)	Mercredi à 9h00 Lot Gold : 4 F2P : 2	Mercredi à 9h00 Lot Gold : 2 F2P : 1
Ara Infernalía (facile)	Mercredi à 9h00 Lot Gold : 4 F2P : 2	Mercredi à 9h00 Lot Gold : 2 F2P : 1
Temple tempétueux de Beshmundir (facile)	Mercredi à 9h00 Lot Gold : 4 F2P : 2	Mercredi à 9h00 Lot Gold : 2 F2P : 1

- Réduction du temps d'attente pour la Propriété de Beninerk (facile/normal).
- Réduction de la quantité de poursuites de Mortasha à Ara Infernalía (facile/normal).
- Suite à l'accès à l'Arène de la discipline, les pénalités infligées en quittant juste avant le début de la manche sont les mêmes qu'en cas d'abandon.
- Les modifications suivantes ont été apportées au Dédale :
 - Réduction des PV de Nomura, l'esprit de golem, et de son familier et modification du schéma de combat.
 - Ajustement du prix de certains objets :

Parchemin	Auparavant	Modification
Pergamine	60 deniers du vide	50 deniers du vide
Vélin	150 deniers du vide	110 deniers du vide

Bataille de forteresse

- Modification des horaires de la bataille de forteresse.

Nom de forteresse	Jeu di	Dimanche
Inggison (Autel de l'avidité, Temple de l'ancien dragon)	De 21h00 à 21h25	De 21h00 à 21h25
Gelkmaros (Tour de Vorgaltem, Temple pourpre)	De 21h00 à 21h25	De 21h00 à 21h25
Œil de Reshanta (Forteresse divine)	De 21h00 à 21h25	De 21h00 à 21h25
Katalam rouge (Bassen)	De 21h30 à 21h55	-
Katalam rouge (Pradès)	-	De 21h30 à 21h55

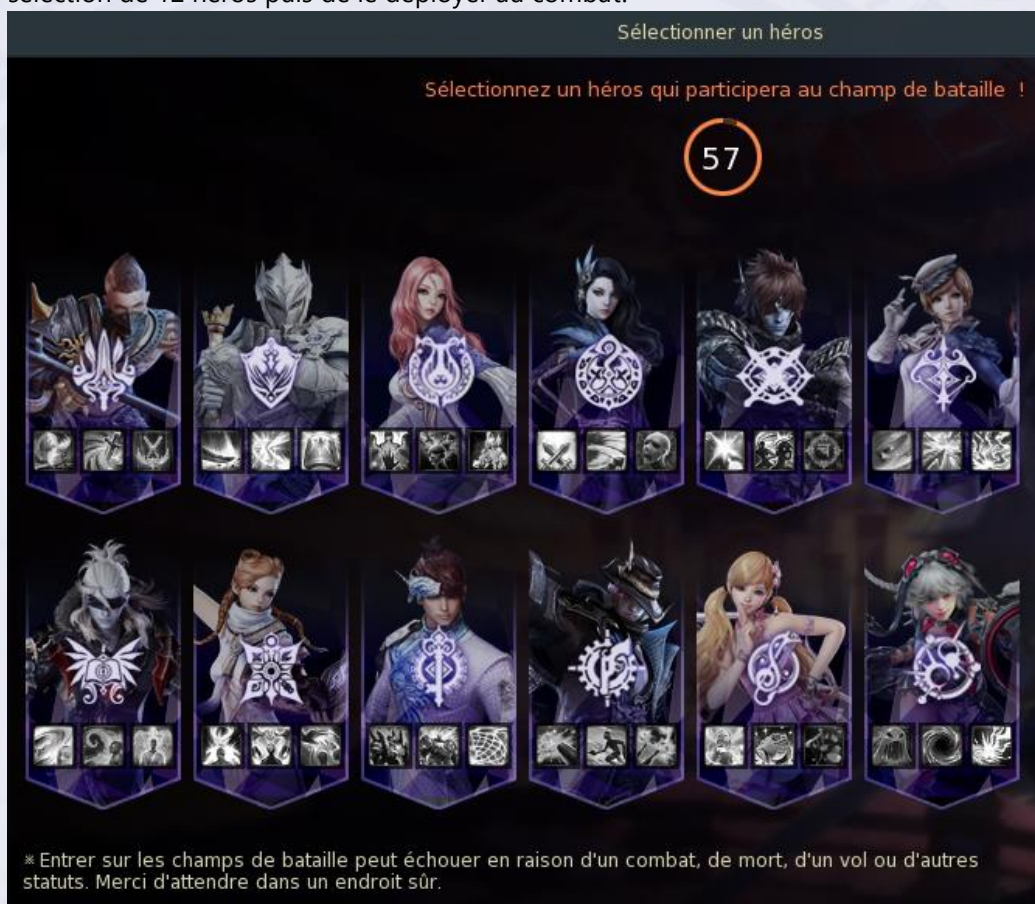
- Erreur corrigée : certains objets s'affichaient de manière artificielle pendant la bataille de forteresse de la Forteresse de Pradès.
- Modification des attributs des individus apparaissant dans les batailles de forteresse à Inggison, Gelkmaros et l'Œil de Reshanta.

AION

PATCH NOTES

Bataille héroïque

1. Introduction d'une bataille héroïque, où il est possible de choisir un élu parmi une sélection de 12 héros puis de le déployer au combat.



- a. L'inscription pour la bataille héroïque se fait via le bouton « Demande d'accès : champ de bataille ».
- b. La bataille héroïque se dispute dans l'Arène du chaos.

Nombre maximum de joueurs	Niveau d'accès
Jusqu'à 8 joueurs	À partir du niveau 1

- c. La bataille héroïque se dispute également dans l'Arène de la coopération.

Nombre maximum de joueurs	Niveau d'accès
Jusqu'à 9 joueurs (3 équipes)	À partir du niveau 1

2. Voici la répartition des batailles dans l'Arène de la coopération et l'Arène du chaos pendant la semaine :

AION

PATCH NOTES

Jour de la semaine	Lun.	Mar.	Mer.	Jeu.	Ven.	Sam.	Dim.
Champ de bataille	Chaos	Coopération	Chaos	Coopération	Chaos	Coopération	Chaos/Coopération
Horaires	De 12h00 à 13h00, de 19h00 à 20h00, de 0h00 à 1h00						

- Les raccourcis et la barre d'actions paramétrés dans l'Arène du chaos/de la coopération peuvent être sauvegardés sous forme de fichier puis utilisés (...AION_KR\HeroBattlefield.cfg).
- Les statistiques des compétences de certaines classes sont ajustées dans la bataille héroïque.
- La sélection de héros en vue de la bataille héroïque comprend les éléments suivants :
 - Ajout d'un bouton de sélection pour « Assembler la compétence de Stigma de classe » dans la fenêtre de sélection du héros.
 - Les enchaînements adaptés peuvent être sauvegardés séparément pour chaque héros.
 - Si l'accès au champ de bataille échoue suite à un combat ou un décès, un bouton de retour s'affiche.
- La participation à l'Arène du chaos/de la coopération octroie des trophées héroïques, en fonction du classement obtenu :
 - Arène du Chaos

1re place	2e place	3e place	4e place	5e place	6e place	7e place
x15	x10	x7	x3	x3	x3	x3

- Arène de la coopération

1re place	2e place	3e place
x13	x5	x2

- Les trophées héroïques peuvent être troqués contre des objets utiles auprès de l'officier d'information (dans la Forteresse des illusions d'Inggison pour les Élyséens et la Forteresse de Gelkmaros pour les Asmodiens) ou des points abyssaux auprès de Lugbug.

AION

PATCH NOTES

Champ de bataille

1. Suppression des champs de bataille et arènes suivants :
 - a. Champ de bataille de Kamar
 - b. Ruhnatorium
 - c. Illumiel
 - d. Vallon coléreux
 - e. Canyon de Névient
 - f. Arène de combat de genèse
 - g. Ordalie d'or (3 contre 3)
 - h. Dredgion d'Ashunatal
 - i. Arène de la coopération (utilisée avant la version 8.3)
2. Suppression des quêtes dans les champs de bataille et arènes suivants :
 - a. Champ de bataille de Kamar
 - b. Ruhnatorium
 - c. Illumiel
 - d. Vallon coléreux
 - e. Canyon de Névient
 - f. Arène de combat de genèse
 - g. Ordalie d'or (3 contre 3)
 - h. Dredgion d'Ashunatal
 - i. Arène de la discipline/de la coopération
3. Il n'est plus possible d'obtenir des pièces de champ de bataille.
 - a. Il reste possible d'échanger les pièces de champ de bataille restantes contre des trophées héroïques auprès du PNJ dans les grandes villes ainsi qu'à Inggison et Gelkmaros.

Système d'appariement

1. Amélioration du processus d'accès aux instances.
 - a. Interface : le terme « infos d'instance » est remplacé par « zone instanciée ».
 - b. Ajout d'un bouton dédié aux instances sur l'écran principal.
 - c. L'interface de zone instanciée permet d'accéder immédiatement aux instances solos. Ceci ne concerne pas les instances suivantes :
 - i. Mine d'Hererim
 - ii. Salle de la connaissance instable
 - iii. Laboratoire du cubus monstrueux de Kubrinerk

AION

PATCH NOTES

Missions

1. Suppression de la mission de Lugbug suivante :
 - a. La modification du nombre d'accès à la Mine d'Hererim entraîne la suppression de la mission suivante.

Jour de la semaine	Niveau	Description de mission
Lun, mer, ven, dim	À partir du niveau 76	[Lakrum] où est le minerai de Rim ?

2. Ajout de missions de Lugbug relatives aux champs de bataille :

Jour de la semaine	Niveau	Description de mission
Lun, mer, ven, dim	Niveau 1 à 75	[Universel] l'étoffe des héros
Lun, mer, ven, dim	À partir du niveau 76	[Universel] l'étoffe des héros

3. Suppression de la mission de Lakrum.
4. Modification des missions à Apsaranta et dans certaines instances.
5. Ajout de nouvelles missions pouvant être accomplies à Inggison/Gelkmaros.

Quêtes

1. Suppression de la quête du courant aérien.
 - a. Les monstres se rapportant à la quête du courant aérien sont également supprimés.
2. L'épisode d'Inanna est supprimé dans le Vallon coléreux et les informations de quête préalable de l'épisode suivant ont été ajustées en conséquence.

Penderie

1. Problème corrigé : jusqu'à présent, le mouvement de combat ne s'interrompait pas et l'arme avait un aspect artificiel en cas d'activation du mode combat pendant l'aperçu de la sélection, suivi d'une vérification de l'aspect des ailes.
2. Problème corrigé : pendant l'aperçu de la sélection, les armes à deux mains s'affichaient comme des armes à une main.

AION

PATCH NOTES

Personnages

1. Erreur corrigée : le mouvement inactif s'affichait en cas d'utilisation de la flammèche, de la flammèche ennemie, du brandon ou du brandon ennemi.
2. L'apparence de la toge de dragon pour hipster est complétée.
3. Modification de l'apparence de la tenue de mafia chic.

PNJ

1. Ajout du PNJ « officier d'information » dans la Forteresse des illusions d'Inggison et la Forteresse de Gelkmaros.
2. Ajout du PNJ de quête pour l'arme du ciel dans la Forteresse des illusions d'Inggison et la Forteresse de Gelkmaros.
3. Correction de fautes de frappe dans les dialogues de quelques PNJ dans la garnison archonne/gardienne d'Aphsaranta.
4. Modification du fonctionnement de certains PNJ.

Objets

1. Erreur corrigée : dans l'aperçu de la sélection, les objets d'apparence de la boutique des sables dorés ne s'affichaient pas dans le teint d'origine quand le personnage portait un équipement teinté.
2. Modification de l'objet obtenu en combinant le fragment de mémoire ultime et le souffle de transformation ultime.
 - a. Le contrat de transformation du seigneur (2 types) est remplacé par le coffre : transformation ultime du seigneur.

Auparavant	Modification
Contrat de transformation du seigneur (2 types)	Coffre : transformation ultime du seigneur

3. Correction d'une faute de frappe dans la description des chaussures perçantes d'Apsu.

AION

PATCH NOTES

Fabrication magique

1. Ajout de nouvelles formules de fabrication magique
 - a. Nouvelle fabrication magique pour : coffre d'équipement à épines ultime, coffre d'équipement du froid et coffre d'ailes du froid mordant.
 - b. La fabrication du coffre d'équipement à épines ultime, coffre d'équipement du froid et coffre d'ailes du froid mordant nécessite l'insigne de l'expérience et de cristal de magie ultime.
La fabrication du coffre d'équipement à épines ultime, coffre d'équipement du froid et coffre d'ailes du froid mordant nécessite l'insigne de l'expérience et le cristal de magie ultime.
 - c. Nouvelle fabrication magique pour : coffre magique ultime, coffre magique légendaire et coffre magique ancestral.
 - d. Chaque fabrication des coffres magiques (ultime/légendaire/ancestral) nécessite 100x cristal de magie (ultime/légendaire/ancestral).
 - e. Les coffres magiques (ultime/légendaire/ancestral) peuvent octroyer les objets suivants :

Coffre magique	Résultat
Coffre magique ancestral	Coffre d'équipement ancestral de l'Ésoterrasse de légionnaire
	Coffre d'accessoire ancestral de l'Ésoterrasse de légionnaire
	Caisse à plumes ancestrales de l'Ésoterrasse de légionnaire
Coffre magique légendaire	Coffre d'équipement d'attaque légendaire
	Coffre d'accessoire d'attaque légendaire
	Caisse de plumes d'attaque légendaire
Coffre magique ultime	Coffre d'équipement à épines ultime
	Coffre d'équipement du froid mordant
	Coffre d'ailes du froid mordant
	Coffre d'équipement d'attaque ultime
	Coffre d'accessoire d'attaque ultime
	Caisse à plumes d'attaque ultimes
	Coffre d'équipement ultime de plume-noire
	Coffre d'accessoire ultime de plume-noire
	Caisse de plumes ultimes de plume-noire
	Coffre d'accessoires ultimes de l'autel enflammé
	Caisse à plumes ultimes de l'autel enflammé
	Coffre d'accessoires ultimes de l'autel brûlant
	Caisse à plumes ultimes de l'autel brûlant

AION

PATCH NOTES

Environnement

1. En cas de résurrection au point de liaison d'Aphsaranta, le personnage ne peut pas se faire attaquer pendant un certain délai.
2. Erreur corrigée : il était possible de rejoindre la Porte de Phanoë à un certain endroit d'Inggison.
3. Erreur corrigée : il était possible de rejoindre le courant aérien par une voie anormale dans la zone entourant la Colline de Taloc, à Inggison.

Inggison/Gelkmaros

1. Erreur corrigée : il était parfois impossible de quitter le courant aérien après l'avoir utilisé.

Interface utilisateur

1. Erreur corrigée : l'agencement de l'interface utilisateur n'était jusqu'à présent pas conservé pour la fenêtre de tchat, la barre d'actions, etc.
2. Erreur corrigée : le bouton des tentatives s'activait de manière erronée dans l'interface d'enchantement des Pierres de Stigma.
3. Erreur corrigée : la valeur maximale s'affichait pour les niveaux d'enchantement ciblés dans l'interface d'enchantement des Pierres de Stigma.
4. Erreur corrigée : le bouton de sélection d'objet ne s'activait pas en cas de survol de l'emplacement d'objet pour matériaux d'enchantement des Pierres de Stigma.
5. Erreur corrigée : la Pierre de Stigma inscrite n'était pas utilisée en cas d'inscription via la fenêtre de profil (P) avant de fermer le profil à l'aide du raccourci.
6. Erreur corrigée : le personnage s'affichait sans ses vêtements en passant par « Afficher les détails ».
7. L'énumération des instances dans la fenêtre d'instances est modifiée selon les règles suivantes :

AION

PATCH NOTES

Priorité d'affichage	Liste
1re priorité	Instances d'évènement
2e priorité	Instances solos Instances pour groupe/alliance Instances pour légion Instances de la zone de lancement
3e priorité	Champ de bataille solo Champ de bataille pour groupe Champ de bataille pour alliance
4e priorité	Instances et champs de bataille d'un niveau supérieur au niveau actuel ou dont tous les accès possibles sont épuisés.

Compétences

1. Correction de certaines mécaniques de combat du monstre Namtar dans le Cœur d'Aphsaranta.
2. Modification de la compétence « La main du salut » afin de viser uniquement les personnages joueurs.
3. Modification de certains effets de compétence.
 - a. Gladiateur

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Préparation au combat	Attaque physique : +800 Attaque PvP supplémentaire : +800 Défense PvP supplémentaire : -600 Défense physique : -600 Défense magique : -600	Attaque physique : +800 Attaque PvP supplémentaire : +800 Défense PvP supplémentaire : -600
Préparation défensive	Défense magique : +800 Défense physique : +800 Défense PvP supplémentaire : +800 Attaque physique : -600	Défense magique : +800 Défense physique : +800 Défense PvP supplémentaire : +800

- b. Templier

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Châtiment	Dégâts physiques 2 répétitions	Dégâts physiques 2 répétitions Critiques physiques accrus
(Amélioration) Châtiment	Dégâts physiques 2 répétitions	Dégâts physiques 2 répétitions Critiques physiques accrus

AION

PATCH NOTES

c. Assassin

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Ombre de vitesse	Mode furtif normal : 3 sec Vous pouvez utiliser 1 renforcement magique tout en restant en mode furtif.	Mode furtif normal : 6 sec Vous pouvez utiliser 1 renforcement magique tout en restant en mode furtif.
(Amélioration) Ombre de vitesse	Mode furtif normal : 5 sec Vous pouvez utiliser jusqu'à 2 renforcements magiques tout en restant en mode furtif.	Mode furtif normal : 9 sec Vous pouvez utiliser jusqu'à 2 renforcements magiques tout en restant en mode furtif.

d. Aède

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Déflagration sismique	Dégâts physiques L'utilisation de cette compétence consomme 7 % des PV.	Dégâts physiques L'utilisation de cette compétence consomme 3 000 PV.
(Amélioration) déflagration sismique	Dégâts physiques L'utilisation de cette compétence consomme 7 % des PV.	Dégâts physiques L'utilisation de cette compétence consomme 3 000 PV.

e. Sorcier

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Lien hivernal	Temps de rechargement : 30 s	Temps de rechargement : 22 s

f. Impressionniste

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Bouclier de teinture	Défense physique Protection max. du bouclier : 100 000	Défense magique /physique Protection max. du bouclier : 50 000
Pétrification (Pétrification immédiate/nouvelle œuvre/(amélioration) nouvelle œuvre/chef-d'œuvre/privation de liberté)	Objectif de la pétrification Augmentation de la défense magique/physique	Objectif de la pétrification Augmentation supérieure de la défense magique/physique

g. Général

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Dissipation de choc	Résistance aux états de choc : +2 000 (7 s)	Résistance aux états de choc : +5 000 (6 s)

AION

PATCH NOTES

4. Modification de certains effets de compétence de vœu.

a. Réévaluation de l'effet de « dévoiler un point faible ».

Au moment de l'attaque, le taux de critiques physiques de « dévoiler un point faible » est tout d'abord pris en compte, après quoi une probabilité supplémentaire propre au personnage est ajoutée pour permettre de calculer le taux final de critiques physiques.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Léendaire : vœu « dévoiler un point faible » niv. 1	Taux critiques physiques supplémentaire : +10 % (soumis à probabilité)	Taux critiques physiques supplémentaire : +35 % (soumis à probabilité)
Léendaire : vœu « dévoiler un point faible » niv. 2	Taux critiques physiques supplémentaire : +12,5 % (soumis à probabilité)	Taux critiques physiques supplémentaire : +37,5 % (soumis à probabilité)
Léendaire : vœu « dévoiler un point faible » niv. 3	Taux critiques physiques supplémentaire : +15 % (soumis à probabilité)	Taux critiques physiques supplémentaire : +40 % (soumis à probabilité)
Ultime : vœu « dévoiler un point faible » niv. 1	Taux critiques physiques supplémentaire : +20 % (soumis à probabilité)	Taux critiques physiques supplémentaire : +45 % (soumis à probabilité)
Ultime : vœu « dévoiler un point faible » niv. 2	Taux critiques physiques supplémentaire : +25 % (soumis à probabilité)	Taux critiques physiques supplémentaire : +50 % (soumis à probabilité)
Ultime : vœu « dévoiler un point faible » niv. 3	Taux critiques physiques supplémentaire : +35 % (soumis à probabilité)	Taux critiques physiques supplémentaire : +60 % (soumis à probabilité)

b. Les compétences de corrosion ne s'appliquent pas directement, mais amplifient plutôt l'effet de corrosion d'autres compétences. Cependant, leur durée limitée les rendait difficile à combiner aux autres compétences. Pour y remédier, la durée des compétences de corrosion a été modifiée.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Vœu « corrosion » (pour tous)	L'effet dure 5 secondes	L'effet dure 7 secondes

c. Jusqu'à présent, l'effet des compétences de durcissement durait 5 secondes mais le buff disparaissait une fois le nombre total de parades activé. En affrontant plusieurs adversaires, le buff s'épuisait tellement vite que son effet n'avait que peu d'intérêt.

Nous avons donc supprimé le plafond d'activations pour que le buff se maintienne.

Vous pouvez donc désormais utiliser le durcissement sans état d'âme et foncer tête baissée dans les rangs ennemis.

AION

PATCH NOTES

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Légendaire : vœu « durcissement » niv. 1	Parer 2 fois en 5 secondes Défense physique : +100	Parer toutes les attaques physiques pendant 5 secondes Défense physique : +100
Légendaire : vœu « durcissement » niv. 2	Parer 2 fois en 5 secondes Défense physique : +200	Parer toutes les attaques physiques pendant 5 secondes Défense physique : +200
Légendaire : vœu « durcissement » niv. 3	Parer 2 fois en 5 secondes Défense physique : +300	Parer toutes les attaques physiques pendant 5 secondes Défense physique : +300
Ultime : vœu « durcissement » niv. 1	Parer 3 fois en 5 secondes Défense physique : +500 Taux de renvoi de coup : 15 %	Parer toutes les attaques physiques pendant 5 secondes Défense physique : +500 Taux de renvoi de coup : 15 %
Ultime : vœu « durcissement » niv. 2	Parer 4 fois en 5 secondes Défense physique : +600 Taux de renvoi de coup : 20 %	Parer toutes les attaques physiques pendant 5 secondes Défense physique : +600 Taux de renvoi de coup : 20 %
Ultime : vœu « durcissement » niv. 3	Parer 5 fois en 5 secondes Défense physique : +800 Taux de renvoi de coup : 30 %	Parer toutes les attaques physiques pendant 5 secondes Défense physique : +800 Taux de renvoi de coup : 30 %

- d. L'effet des compétences de « soin de plaie » est célèbre pour sa puissance. Cet effet et sa durée entraînaient un taux de survie excessif, et un rééquilibrage était donc nécessaire.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Vœu « soin de plaie » (pour tous)	L'effet dure 5 secondes	L'effet dure 4 secondes

5. Les complices de classe S ont désormais la même portée de compétence que les buffs ordinaires (20 mètres).

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
[Évolution] onde d'âme	Portée : coéquipiers dans un rayon de 10 mètres	Portée : coéquipiers dans un rayon de 20 mètres
[Évolution] rideau de gel vengeur		
[Évolution] projectile de choc répété		
[Évolution] splendeur de Weda		
[Évolution] Concentration d'énergie		