

Document en cours de mise à jour, des erreurs sont possibles et il peut y avoir des ajustements d'ici la sortie chez nous

-A faire : tout

Omega

Talents

Nom Talent	Ancien Effet	Nouvel Effet
 Ultra rapide	VIT ATQ +18 % VIT DÉP +13 %	ESQ +16 VIT DEP +15%
 Instrument de précision	Toucher +18 %	Toucher cac et dist +18 Deg canon +16%
 Appareil d'Amélioration	Taux CRIT +13 %	TCC phys +15% Atq cac +15%
 Spécialiste du Canon lourd	ATQ DIST +11 % VIT ATQ +15 %	ATQ DIST +12 % VIT ATQ au canon +18 %
 Spécialiste des Machines Légères	Dégâts d'attaques standard arme mécanique à 1 main +14 % VIT ATQ +20 %	N/A
 Spécialiste des Machines Lourdes	Dégâts d'attaques standard arme mécanique à 2 mains +15 % DÉG CRIT +30 %	N/A

Nom Talent	Ancien Effet	Nouvel Effet
 Amplification Deux Armes	DÉG Deux armes +25 % Taux CRIT +8 %	DÉG Deux armes +10 % Toucher 2 armes +20

 Amplification Armure	Chances de subir des attaques critiques -15 % Dégâts CRIT reçus -35 %	TCC subit -20% DCC subit -50%
 Amplification Psionique	Durée de Surcadençage - Noyau de foudre +7 secondes	Augmente la durée de "l'overclocking extrême - Lightning Core" et de "l'overclocking extrême - Black Hole Core" de 5 sec
 Amélioration Perforation	Pénétration physique +20 %	PEN phys +5% TCC arme meca +15%
 Amélioration Robotique	Menace +60 % Dégâts reçus -20 %	Menace +240 % Dégâts reçus -20 %
 Amélioration Amortissement	En cas d'attaque subie, 30 % de chances de réduire le temps de recharge restant de toutes vos compétences de 1 seconde	PV max +15% En cas d'attaque reçue, il y a 40 % de chances de réduire le temps de recharge de toutes les compétences de 1 seconde. Cet effet a un temps de recharge de 3 secondes.

Talents ancestraux

Nom Talent	Ancien Effet	Nouvel Effet
 Interférence de Précision 3	Lorsque vos attaques touchent une cible qui porte plus de 3 charges d'interférence électromagnétique, son Toucher diminue de 30 %. Dure 8 secondes.	Lors de l'incantation de compétences, si la cible a 3 couches ou plus "d'interférences électriques", Il y a 15% de chances de se doter du statut "Module Sensible 3". "Module sensible 3": valeur de tous les coups + 40%, valeur d'esquive + 60 points, L'effet de statut dure 3 secondes. Cette capacité a un temps de recharge de 6 secondes.
 Interférence de Défense 3	Lorsque vos attaques touchent une cible qui porte plus de 3 charges d'interférence électromagnétique, sa Défense diminue de 5 %. Dure 8 secondes.	Lors de l'incantation de compétences, si la cible a 3 couches ou plus "d'interférences électriques", Il y a 15% de chances de s'attribuer le statut "Module d'assaut 3". "Fort Attaque Module 3": Attaque Physique +20%, Pénétration Physique +10%, L'effet de statut dure 4 secondes.

		Cette capacité a un temps de recharge de 8 secondes.
 Interférence de Fission 3	Lorsque vos attaques touchent une cible qui porte plus de 3 charges d'interférence électromagnétique, vous avez 15 % de chances de supprimer un effet négatif au hasard.	Lors de l'incantation de compétences, si la cible a 3 couches ou plus "d'interférences électriques", Il y a 15 % de chances de lancer automatiquement la compétence "Décomposition inférieure du noyau" et de reprendre l'incantation La valeur d'attaque physique de l'exposant est de 5% de la valeur de la vie. "Inferior Core Decomposition": Supprimez au hasard 1 statut négatif de vous-même. Cette capacité a un temps de recharge de 6 secondes.
 Pénétration Critique 3	Vos attaques critiques améliorent votre Pénétration Physique de 9 % pendant 8 secondes.	En cas de coup critique, il y a 15% de chances de s'octroyer le statut "Blast Combo 3". Combo explosif 3J : 3 combos qui infligeront 30 % de dégâts lors de l'utilisation d'attaques normales, l'effet de statut dure 4 secondes. Cet effet a un temps de recharge de 10 secondes.
 Défense Critique 3	Vos attaques critiques ont 20 % de chances de générer un bouclier qui bloquera l'attaque suivante.	En cas de coup critique, il y a 60% de chances de se doter du statut "Iron Armor 3". "Hard Armor and Iron Wall 3": Défense Physique et Résistance à la Pénétration Physique +15%, Statut L'effet dure 6 secondes. Cet effet a un temps de recharge de 10 secondes.
 Régénération Critique 3	Redonne 5 % PV à chaque DÉG CRIT subi. Recharge : 10 secondes.	En esquivant, il y a 20% de chances de s'octroyer le statut "Evasion Regeneration 3". Évasion Régénération 3": Santé +5%, Énergie +7%. Cet effet a un temps de recharge de 10 secondes.
 Modification du Démon 3	Menace ennemie générée par dégâts +20 % Les compétences ont	Menace +200% Esq +20% (ou points ?) Lors du lancement d'une compétence, il y a 30%

	15 % de chances de déclencher ATQ x2	de chances de se doter du statut "Dark Lightning Cover". "Dark Mine Cover": Lorsque des dégâts sont reçus dans le délai imparti, ils peuvent compenser 50% des dégâts totaux peut compenser 5 fois et l'effet de statut dure 5 secondes. Cet effet a un temps de recharge de 10 secondes.
 Modification Robotique 3	FCE +25 AGI +20	FCE +40 AGI +40
 Modification Armure 3	Toutes résistances +40	VIT +40 Toutes résistances +30
 Fureur Infinie 3	Durée du coma de l'Assaut sans fin +0, 9 seconde.	Réduit le cooldown de "Mystère·Dark Thunder Storm" et "Leo Yi·Dark Thunder Gravity" de -5 secondes. Lorsque la compétence "Core Complete" est automatiquement lancée, elle se concentrera également sur elle-même en tant que moitié centrale Dans un rayon de 10 mètres, donnez à toutes les unités ennemies le statut "Dark Thunder Shock". "Dark Lightning Impact": Inflige des dégâts d'obscurité et de foudre égaux à 6% de la valeur d'attaque physique du lanceur et accorde le statut "comateux". 「Coma」 : la valeur d'esquive est remise à zéro, entre dans un état de coma et l'effet de statut dure 0,3 seconde.
 Régénération Infinie 3	Cœur de transformation - Vie récupère 7 % de PV et 14 % de PM	La compétence "Rage Core Transformation-Lifeline" n'a pas besoin de consommer des cœurs de charge, mais redonne vie toutes les 2 couches, Effet de la valeur de puissance -1 %. Et si vous avez le statut "Thunderbolt Energy", lorsque vous lancez cette compétence, vous pouvez également vous donner un bonus supplémentaire Statut "transformation roue de vie". "Changement de vie" : lors du lancement d'une compétence, il y a 30 % de chances de restaurer l'objet du lanceur Taux d'attaque 3% Santé et énergie +3%, Effet de

		statut Le fruit à 7 \$ dure 8 secondes.
 Lacérations Infinies 3	DÉG Deux armes +7 % Taux CRIT PHY +5 %	La compétence "Rage Core Transformation-Mobile" n'a pas besoin de consommer des cœurs de charge, mais chaque couche s'octroie Les dégâts physiques du statut "Mobile Fury Core" -1%. Et s'il y a un état "d'énergie noire", lancer cette compétence peut également vous donner un bonus supplémentaire Statut "Tonnerre Mobile". "Mobile Thunderbolt": Lorsque vous utilisez la compétence, prenez-vous comme rayon central dans les 6 mètres , 50% de chance d'infliger des dégâts de lanceur à toutes les unités ennemies 5% du taux d'attaque sous forme de dégâts de foudre, l'effet de statut dure 8 secondes.

Combi talent

Stellaire

Combi talent requise	Effet
 Appareil d'Amélioration	Défense Physique +10%, PV +8%.
 Spécialiste des Machines Lourdes	
 Appareil d'Amélioration	Valeur d'attaque à distance +5 % DCC (Phys ou phys + mag ?) +8 %.
 Spécialiste du Canon lourd	
 Instrument de précision	Défense magique +10 % Coût comp -20.

 Spécialiste des Machines Lourdes	
 Instrument de précision	Vitesse d'attaque de base de l'arme de mêlée et vitesse de déplacement +8 %
 Spécialiste des Machines Légères	
 Ultra rapide	Toucher +5 % ESQ +8 %.
 Spécialiste des Machines Légères	
 Ultra rapide	Vitesse d'attaque de base et de l'artillerie lourde +8 %.
 Spécialiste du Canon lourd	

Lunaire

Combi talent requise	Effet
 Appareil d'Amélioration	Valeur de mêlée, valeur d'esquive de base +10 %, dégâts double lame +8 %.
 Spécialiste des Machines Légères	
 Amplification Psionique	
 Instrument de précision	Valeur de défense magique +15 %, Coût comp -30 points, valeur de résistance à toutes les pénétrations +10 %
 Spécialiste des Machines Lourdes	
 Amplification Psionique	
 Appareil d'Amélioration	Défense Physique +15%, PV +10%,

 Spécialiste des Machines Lourdes	DEG subit -8%.
 Amplification Armure	
 Ultra rapide	Vitesse d'attaque de base de l'arme de mêlée, vitesse de déplacement +10 %, valeur de pénétration des objets +8 %.
 Spécialiste des Machines Légères	
 Amplification Deux Armes	

Solaire

Combi talent requise	Effet
 Instrument de précision	Défense magique +20 %, consommation d'énergie des compétences -40 points, résistance à toute pénétration +15 %. Lorsqu'il est attaqué, il y a 20% de chances de se doter du statut "Guardian Mod", et l'effet de statut dure 6 secondes. \$7\$ "Guardian Mod": -30% de dégâts de toutes les attaques. \$12\$※ "Guardian Module" a un temps de recharge de 12 secondes.
 Spécialiste des Machines Lourdes	
 Amplification Psionique	
 Amélioration Robotique	
 Appareil d'Amélioration	Valeur de mêlée, valeur d'esquive de base +15 %, dégâts du double couteau +12 %. Lors du lancement d'une compétence, il y a 20% de chances de se doter du statut "module permanent", et l'effet de statut dure 6 secondes. "Module de mouvement perpétuel" à : lors de l'utilisation des compétences, il y a 50 % de chances de réduire le temps de recharge des compétences "Extreme Overclocking - Thunder Core" et "Extreme Overclocking - Core of Black Hole" de 1 seconde. Cette capacité a un temps de refroidissement de 1 seconde. "Module de mouvement perpétuel" a un temps de recharge de 12 secondes.
 Spécialiste des Machines Légères	
 Amplification Psionique	
 Amélioration Amortissement	
 Appareil d'Amélioration	
	Défense Physique +20%, HP Max +15%, Tous Dégâts d'Attaque -12%.

 Spécialiste des Machines Lourdes	<p>Lorsqu'il est attaqué, il y a 20% de chances de se donner le statut "Barrier Mod", et l'effet de statut dure 6 secondes.</p> <p>"Barrier Module": Lorsqu'il est attaqué, la valeur d'attaque physique du lanceur 8% * sera récupérée en plus ; si la vie du self est inférieure à 50% * lors du déclenchement, cet effet sera doublé.</p> <p>Cette capacité a un temps de recharge de 1 seconde.</p> <p>"Barrier Mod" a un temps de recharge de 12 secondes.</p>
 Amplification Armure	
 Amélioration Robotique	
 Ultra rapide	<p>Vitesse d'attaque de base des armes de mêlée, vitesse de déplacement +15 %, valeur de pénétration des objets +10 %.</p> <p>Lors du lancement d'une compétence, il y a 20% de chances de se doter du statut "Extreme Mod", et l'effet de statut dure 6 secondes.</p> <p>"Extreme Mod": Lors de l'attaque inflige des dégâts de foudre supplémentaires égaux à 20% de la valeur d'attaque physique du lanceur.</p> <p>Cette capacité a un temps de recharge de 1 seconde.</p> <p>"Extreme Mod" a un temps de recharge de 12 secondes.</p>
 Spécialiste des Machines Légères	
 Amplification Deux Armes	
 Amélioration Perforation	

Energie Pro

Nom	Ancien Effet	Nouvel Effet
 Surcharge 3	<p>ATQ a une chance de 15% d'accorder à vos statistiques l'état "Surcharge". \$7\$</p> <p>"Surcharge" : Toutes les attaques de base des Armes augmentent la VIT de 10% et infligent 750 dégâts électriques.</p>	<p>En attaquant, il y a 20% de chances de se doter du statut "Power Overload".</p> <p>"Electric Overload 3": +15% de dégâts d'arme automatique et d'explosion physique, et 1200 points supplémentaires d'ombre et de foudre, l'effet de statut dure pendant 4 secondes.</p> <p>Cette capacité a un temps de recharge de 15 secondes</p>
 Plasma pulsé 3	<p>Lors d'une attaque normale, récupère 5% des PV en DMG et augmente de 30% la valeur de l'hostilité.</p>	<p>Lorsque vous attaquez normalement, restaurez 4% des dégâts infligés en vie</p> <p>PV et PM +8%</p> <p>Menace +100%</p>
 Équipement de secours 2	<p>Lorsque vous êtes attaqué, il y a 10% de chances que vos statuts soient affectés par</p>	<p>Lorsqu'il est attaqué, il y a 20 % de chances de se doter du statut "Dark Core Reserve",</p> <p>Et lancez automatiquement la compétence "Core Complete".</p>

	<p>"Équipement de secours". \$7\$ "Équipement de secours" : Toutes les 2 secondes, les PV augmentent de 300 et les PM augmentent de 250.</p>	<p>"Réserve Dark Core" : HP +2% et Mana + 3% toutes les 2 secondes L'effet de statut dure 10 secondes. "Complete Core" : Obtenez 1 objet "Rechargeable Core". Cette capacité a un temps de recharge de 30 secondes</p>
 1 Bouclier du cœur	<p>ATQ a une chance de 10% de conférer à vos statuts le "Bouclier de Noyau". \$7\$ "Bouclier de Noyau" : Réduit les dégâts subis de 20% pendant un certain temps, \$7\$ jusqu'à 5 fois. Une fois les 5 utilisations épuisées, le bouclier \$7\$ est détruit. Si le bouclier est détruit, vous obtenez l'état "Bouclier \$7\$ brisé".</p>	<p>Dégâts d'attaque physique avec une arme +10 %, dégâts d'attaque physique avec deux armes +20 %, Et il y a 30 % de chances de lancer automatiquement la compétence « Core Complete » lors du lancement d'une compétence. "Complete Core" : Obtenez 1 objet "Rechargeable Core".</p>

Spé

Spé 45

Nom	Ancien Effet	Nouvel Effet
 Amélioration d'Impact	FCE +9	N/A
 Correction réticule	Toucher cac +1.5%	N/A
 Choc de Surcadençage	TCC PHYS +1.5%	N/A
 Maître Arme mécanique	deg arme méca 1 et 2m +1.5%	degat std cac reçus -1%

 Énergie à Neutrons	coût comp -3	coût comp -3
 Étude robotique	+1% Deg Mécanique +50 pts deg aux Mécanique sur skill	res ombre et foudre +3

Spé 60

Nom	Ancien Effet	Nouvel Effet
 Accélération Mécanique	Vit atq cac +1%	N/A
 Transfert de Mouvement	Vit dépla +1%	N/A
 lame de Phase	Pen phys +1.5%	VIT +9
 Maître d'Armes mécaniques doubles	Dégâts double lame +1%	N/A

Spé 75

Nom	Ancien Effet	Nouvel Effet
 Cœur d'Acier	PV +2%	MANA +2%
 Armure du Cœur	DEF PHYS +1.5%	N/A

 Volonté Agressive	DEG reçus -1.5%	N/A
 Bouclier à Neutrons	TCC phys reçus -3%	TCC phys reçus -2% DCC phys reçus -2%
 Recherche Mécanique	FCE +5 VITA +4	ESQ +2
 Amélioration d'Arme mécanique	DEG arme 2M +1.5%	N/A

Spé 91

Nom	Ancien Effet	Nouvel Effet
 Transfert de Neutrons	Converti 3% FCE en VIT	Reduc pen phys +1.5%
 Amplification de Phase	Converti 3% TCC phys en vit atq	TCC mag reçus -1% DCC mag reçus -1%
 Camouflage Optique	esq +2	Pen phys +0.5%
 Puissance Nucléaire	DCC phys +2%	N/A

Spé 100

Nom	Ancien Effet	Nouvel Effet
 Signal amélioré	Converti 0.2% Mana en AGI	Reduc pen mag +1%
 Amélioration nucléaire	FCE +1%	N/A

 Amplification neutronique	VOL +1%	N/A
 Énergie Améliorée	PM +1%	PV +2%
 Protection externe	DCC phys subit -1%	Converti 3% fce en VIT
 Vol à basse altitude	Menace -1%	Converti 3% TCC phys en vit atq

pierre de perf

Nom pierre perf	effet	nouvel effet
 Amélioration de Frappes foudroyantes	Durée de l'effet d'immobilisation lors de l'ATQ de "Frappe foudroyante" +0,5 seconde	Réduit le temps de recharge de "Electric Stab" et "Frost Flame Stab" de 5 secondes
 Amélioration de Bombe nucléaire	La compétence "Tir de canon central" augmente les DÉG de +250.	Dégâts des compétences passives "Core Bombardment", "Electric Armor Bombardment" et "Meteor Bombardment" +12 %
 Amélioration de Bombe fissile	Effet de "Bombe fissile" modifié en "Désintégrateur d'armure fissile - Amélioration" \$12\$ "Désintégrateur d'armure fissile - Amélioration" : 25% de chances de réduire de 5% la DEF de la cible lors de l'ATQ.	Dégâts de la compétence "Bombardement nucléaire" +12 %
 Amélioration de Charge Rapide	Effet de la compétence "Charge Rapide" : DÉG des attaques de base +5%.	Lorsque la compétence "Core Complete" est lancée automatiquement, elle donne en plus l'état "Complete Boost 5". "Complete Amplification 5": Dégâts d'attaque de base +10%, l'effet de statut dure 6 secondes.

Set	Effet	Nouvel Effet

PvP (réincarné)

Set	Effet	Nouvel Effet

GvG

Lingot

Nucleus

Suprême

Talents

Nom Talent	Ancien Effet	Nouvel Effet
 Ultra rapide	VIT ATQ +18 % VIT DÉP +13 %	ESQ +16 VIT DEP +15%
 Instrument de précision	Toucher +18 %	Toucher cac et dist +18 Deg canon +16%
 Appareil d'Amélioration	Taux CRIT +13 %	TCC phys +15% Atq cac +15%
 Spécialiste du	ATQ DIST +11 % VIT ATQ +15 %	ATQ DIST +12 % VIT ATQ au canon +18 %

Canon lourd		
 Spécialiste des Machines Légères	Dégâts d'attaques standard arme mécanique à 1 main +14 % VIT ATQ +20 %	N/A
 Spécialiste des Machines Lourdes	Dégâts d'attaques standard arme mécanique à 2 mains +15 % DÉG CRIT +30 %	N/A

Nom Talent	Ancien Effet	Nouvel Effet
 Explosion Améliorée	DÉG CRIT +60 %	TCC mag +10% DCC +40%
 Chargement Rapide	VIT ATQ +27 %	VIT atq cac et dist +15% 15% d'infliger une double attaque à hauteur de 50% de degat sur coup blanc
 Amplification Élémentaire	Durée de Surcadençage - Noyau glacé +7 secondes	Augmente la durée de "Extreme Overclocking - Frost Core" et "Extreme Overclocking - Explosive Core" de 5 sec
 Amélioration Pénétration	Pénétration physique +10 % Taux CRIT +11 %	PEN phys et mag +5 DEG canon +10%
 Amélioration Mouvement	VIT DÉP +16 %	VIT DEP +15% DEG double arme +20%
 Chargement Éclair	Vos attaques ont 20 % de chances de réduire le temps de recharge restant de toutes vos compétences de 1 seconde	PV max +10% Lorsque vous attaquez, il y a 15 % de chances de réduire le temps de recharge de toutes les compétences de 1 seconde. Cet effet a un temps de recharge de 3 secondes.

Talents Ancestraux

Nom Talent	Ancien Effet	Nouvel Effet
 Interférence de déplacement 3	<p>Lorsque vos attaques touchent une cible qui porte plus de 3 charges d'interférence électromagnétique, vous avez 20 % de chances de la repousser de 10 mètres.</p>	<p>Lors de l'incantation de compétences, si la cible a 3 couches ou plus "d'interférences électriques", Il y a 20% de chances d'activer ses propres compétences "Electric Light Stab" et "Frost Flame Stab" et de réduire le Temps de recharge "Core Shock" -3 secondes.</p> <p>Cette capacité a un temps de recharge de 6 secondes.</p>
 Interférence d'esquive 3	<p>Lorsque vos attaques touchent une cible qui porte plus de 3 charges d'interférence électromagnétique, son Esquive diminue de 70. Dure 8 secondes.</p>	<p>Lors de l'incantation de compétences, si la cible a 3 couches ou plus "d'interférences électriques", Il y a 15 % de chances de se doter du statut "Life Support Device 3" et de se rendre Le temps de recharge de la compétence "Champ de force médicale" -5 secondes.</p> <p>「Life support device 3」: toutes les 2 secondes, récupère 5 % de la valeur d'attaque magique du lanceur sous forme de PV, L'effet de statut dure 6 secondes.</p> <p>Cette capacité a un temps de recharge de 8 secondes.</p>
 Interférence Magique 3	<p>Lorsque vos attaques touchent une cible qui porte plus de 3 charges d'interférence électromagnétique, sa Défense Magique diminue de 8 %. Dure 8 secondes.</p>	<p>Lors de l'incantation de compétences, si la cible a 3 couches ou plus "d'interférences électriques", Il y a 10% de chances de s'attribuer le statut "Superchargeur 3".</p> <p>"Boost Device 3": Tous les dégâts d'attaque + 20%, les effets de statut durent 3 secondes.</p> <p>Cette capacité a un temps de recharge de 6 secondes.</p>
 Brèche Critique 3	<p>Vos attaques critiques améliorent votre Pénétration Physique et Magique de 7 %. Dure 8 secondes.</p>	<p>En cas de coup critique, il y a 15% de chances de se donner le statut "Burst Combo 3".</p> <p>"Burst Combo 3": Toutes les pénétrations + 5%, l'attaque normale infligera toujours 40% 2 coups de de dégâts, l'effet de statut dure 4 secondes. Cet effet a un temps de recharge de 10 secondes.</p>

 Récupération critique 3	<p>Vos attaques critiques engendrent une récupération de 1, 2 % de PV et de 1, 6 % de PM.</p>	<p>En attaquant, il y a 25% de chances de se doter du statut "Shock Resistance 3".</p> <p>"Shock Resistance 3": défense magique +8%, tous les dégâts des coups critiques -16%, l'effet de statut dure 6 secondes.</p> <p>Cet effet a un temps de recharge de 10 secondes.</p>
 Recharge Critique 3	<p>Vos attaques critiques ont 30 % de chances de générer un Cœur de recharge.</p>	<p>En esquivant, il y a 40% de chances de se doter du statut "Éviter la concentration 3".</p> <p>"Eviter Condensation 3": HP +3%, et lance automatiquement les compétences "Noyau complet".</p> <p>"Complete Core": Obtenez 1 élément "Rechargeable Core".</p> <p>Cet effet a un temps de recharge de 10 secondes.</p>
 Modification du Cœur 3	<p>FCE, VIT, INT, VOL, AGI +12</p>	<p>Résistance glace +10% AGI +30 VIT +10</p>
 Modification Arme mécanique 3	<p>DÉG CRIT PHY +25 % DÉG CRIT MAG +25 %</p>	<p>Résistance au feu +10 % VOL +30 VIT +10</p>
 Modification Propulseur 3	<p>Menace ennemie générée par dégâts -20 % Esquive +30</p>	<p>Esquive de base +15 %, haine -40 %.</p> <p>Lors de l'utilisation d'une compétence, il y a 20% de chances de se doter du statut "Transformation en jet".</p> <p>"Jet Modification": Vitesse de déplacement +10%, vitesse d'attaque de toutes les armes Vitesse +20%, l'effet de statut dure 3 secondes.</p> <p>Cet effet a un temps de recharge de 10 secondes.</p>
 Accélération Téléportation 3	<p>Défense physique +7 % Chaque attaque subie réduit le temps de recharge restant de</p>	<p>La durée d'effet de la compétence "Meteor Shuttle" est de +3 secondes.</p> <p>Lorsque la compétence "Core Complete" est lancée automatiquement, elle se donne en plus le</p>

	Téléportation de phase et Téléportation de phase β de 0, 7 seconde.	statut "Transfert Charge de déplacement". "Transfer Charge": valeur énergétique +3%, vitesse de déplacement +10%, statut L'effet dure 2 secondes.
 Accélération Furtivité 3	VIT DÉP +5 % Durée de Furtif Kilgo +10 secondes	Le temps de recharge initial des compétences "Summon Phantom Kirk" et "Kirk Armed Sword" Temps - 15 secondes. Lors du lancement de la compétence "Kirke Armed Sword", si le statut "Scorching Energy" est présent, Il se dotera en outre du statut "Armed Flame". "Armed Flame Explosion": Lorsque vous utilisez la compétence, prenez-vous comme rayon central de 6 mètres À moins de 7 \$, il y a 50 % de chances d'infliger l'incantation à toutes les unités ennemies Dégâts de feu égaux à 5% du MATK du joueur, et l'effet de statut dure 8 secondes.
 Accélération Missile 3	Taux CRIT +5 % Durée du Kilgo lourdement blindé +7 secondes	Le temps de recharge initial des compétences "Summon Guardian Kirke" et "Kirke Armored Cannon" Temps - 15 secondes. Lors du lancement de la compétence "Kirke Armored Cannon", si le statut "Frost Energy" est présent, Il s'attribuera en outre le statut "Armored Ice Spike". "Armored Ice Spike": Lorsque vous lancez une compétence, il y a 50% de chances d'infliger Dégâts de glace égaux à 5 % de la valeur d'attaque à distance du lanceur, effet de statut 7 \$ pendant 8 secondes.

Combi Talent

Stellaire

Combi talent requise	Effet
----------------------	-------

 Appareil d'Amélioration	Défense Physique +10%, PV +8%.
 Spécialiste des Machines Lourdes	
 Appareil d'Amélioration	Valeur d'attaque à distance +5 % DCC (Phys ou phys + mag ?) +8 %.
 Spécialiste du Canon lourd	
 Instrument de précision	Défense magique +10 % Coût comp -20.
 Spécialiste des Machines Lourdes	
 Instrument de précision	Vitesse d'attaque de base de l'arme de mêlée et vitesse de déplacement +8 %
 Spécialiste des Machines Légères	
 Ultra rapide	Toucher +5 % ESQ +8 %.
 Spécialiste des Machines Légères	
 Ultra rapide	Vitesse d'attaque de base et de l'artillerie lourde +8 %.
 Spécialiste du Canon lourd	

Lunaire

Combi talent requise	Effet
 Appareil d'Amélioration	Attaque Magique, Vitesse de Déplacement +10%, Pénétration Magique +8%.
 Spécialiste des Machines Lourdes	

 Amplification Élémentaire	
 Instrument de précision	Valeur d'attaque à distance, dégâts d'attaque physique de l'artillerie lourde +10 %.
 Spécialiste du Canon lourd	
 Amplification Élémentaire	
 Instrument de précision	Mana +10 %, 8 % de chances d'infliger 50 % de dégâts en 2 coups lors de l'attaque de base.
 Spécialiste des Machines Légères	
 Explosion Améliorée	
 Ultra rapide	Vitesse d'attaque de base de l'arme de mêlée et valeur d'esquive de base +6 %, dégâts d'attaque des arts martiaux à une main +10 %.
 Spécialiste des Machines Légères	
 Chargement Rapide	

Solaire

Combi talent requise	Effet
 Instrument de précision	<p>Valeur d'attaque à distance, dégâts d'attaque physique de l'artillerie lourde +15 %.</p> <p>Lors du lancement d'une compétence, il y a 20 % de chances de se doter du statut "Cannon Array Module", et l'effet de statut dure 6 secondes.</p> <p>"Cannon Array Module": Lors de l'attaque inflige des dégâts de glace supplémentaires égaux à 20% de la valeur d'attaque à distance du lanceur.</p> <p>Cette capacité a un temps de recharge de 1 seconde.</p> <p>"Cannon Array Module" a un temps de recharge de 12 secondes.</p>
 Spécialiste du Canon lourd	
 Amplification Élémentaire	
 Chargement Éclair	

 Instrument de précision	Valeur d'énergie maximale +15 % 12 % de chances d'infliger 60 % de dégâts dans un combo à 2 coups en attaquant normalement.
 Spécialiste des Machines Légères	Lors du lancement d'une compétence, il y a 20% de chances de se doter du statut "Magic Module", et l'effet de statut dure 6 secondes.
 Explosion Améliorée	"Magic Module": Lorsque vous utilisez une compétence, il y a 50 % de chances de réduire le temps de recharge de vos propres compétences "Extreme Limit Overclocking - Frost Core" et "Extreme Overclocking - Explosive Core" de 1 seconde.
 Amélioration Pénétration	Cette capacité a un temps de recharge de 1 seconde. "Magic Module" a un temps de recharge de 12 secondes.
 Ultra rapide	Vitesse d'attaque de base de l'arme de mêlée et valeur d'esquive de base +12 % dégâts d'attaque des arts martiaux à une main +18 %.
 Spécialiste des Machines Légères	Lors du lancement d'une compétence, il y a 20% de chances de se doter du statut "Module de vitesse extrême", et l'effet de statut dure 6 secondes.
 Chargement Rapide	Extreme Speed Module": Lors de l'attaque, inflige des dégâts de feu supplémentaires égaux à 20% de la valeur d'attaque magique du lanceur.
 Amélioration Mouvement	Cette capacité a un temps de recharge de 1 seconde. "Extreme Mod" a un temps de recharge de 12 secondes.
 Appareil d'Amélioration	Attaque Magique, Vitesse de Déplacement +15%, Pénétration Magique +10%.
 Spécialiste des Machines Lourdes	Lorsqu'il est attaqué, il y a 40% de chances de se donner le statut "Overlord Mod", et l'effet de statut dure 6 secondes.
 Amplification Élémentaire	"Overlord Module": Tous les dégâts d'attaque +15%, lorsqu'il est attaqué, il y a 40% de chance de se doter du statut "Frost Flame Shield".
 Amélioration Pénétration	"Frost Flame Shield": Lorsqu'il subit des dégâts dans le délai imparti, il peut compenser 15 % des dégâts. peut compenser 1 fois au total, vitesse de déplacement +20 % et l'effet de statut dure 3 secondes. Cette capacité a un temps de recharge de 1 seconde. "Overlord Module" a un temps de recharge de 12 secondes.

Energie Pro

Nom	Ancien Effet	Nouvel Effet
 Bain de sang 3	ATQ a une chance de 10% d'infliger l'état	En attaquant, il y a 15% de chances de se donner le statut "Ice Crystal Bullet".

	<p>"Folie Furieuse". "Folie Furieuse" : Taux CRIT +10%, ajoute 600DÉG Foudre lors des attaques physiques. L'effet sera annulé en cas d'attaque subie.</p>	<p>「Ice Crystal Slug」 : Dégâts d'attaque physique de l'artillerie lourde + 15 %, 1200 points de dégâts de glace supplémentaires pendant l'attaque physique.</p> <p>Cette capacité a un temps de recharge de 15 secondes.</p>
 Injection de feu 3	<p>Lorsque l'objet explose, il y a 60% de chances d'obtenir l'état "Injecteur de Flammes Ardentes". \$7\$ "Folie Furieuse" : Augmente tous les dégâts d'ATQ de 8%, réduit la vitesse d'attaque des Armes à distance de 15%.</p>	<p>Lorsqu'il est attaqué, il y a 25% de chances de se doter du statut "Scorching Illusion 3", Et lancez automatiquement la compétence "Core Complete". "Scorching Illusion 3": -15% de dégâts de toutes les attaques, esquive de base Valeur de 7 \$, toutes les résistances + 10 %, l'effet de statut dure 6 secondes. "Complete Core": Obtenez 1 élément "Rechargeable Core". Tous les dégâts d'attaque reçus -15 %, valeur d'esquive de base, toutes les résistances +10 %.</p> <p>Cette capacité a un temps de recharge de 20 secondes.</p>
 Bombe de sang 2	<p>ATQ augmente les valeurs de PV et PM de 50, réduit la valeur de haine de 25%.</p>	<p>Lors du lancement d'une compétence, il y a 20 % de chances de récupérer 5 % de l'attaque magique du lanceur PV, Énergie +150 points.</p>
	<p>En cas d'ATQ, il y a 15% de chances d'infliger l'état "Bouclier magnétique" à la cible. "Bouclier magnétique" : Toutes les ATQDÉG -10%, impossible de se déplacer.</p>	<p>Le temps de recharge de la compétence "Meteor Shuttle" est de -5 secondes, et un bonus automatique supplémentaire Activez la compétence "Core Complete". "Complete Core": Obtenez 1 élément "Rechargeable Core".</p>

Spé

Spé 45

Nom	Ancien Effet	Nouvel Effet
-----	--------------	--------------

 Amélioration de Réaction	AGI +9	N/A
 Entraînement Tireur d'élite	Toucher dist +1.5	N/A
 Choc Haute Fréquence	Tcc phys +1%	Tcc phys +1% Tcc mag +1%
 Maître Canon Lourd	deg canon +1.5%	DEG std dist +1.5%
 Énergie à Neutrons	cout comp -3	DEG std cac +1.5%
 Étude robotique	+1% Deg Mécanique +50 pts deg aux Mécanique sur skill	res feu et glace +3

Spé 60

Nom	Ancien Effet	Nouvel Effet
 Chargement Rapide	vit atq canon +1.5%	N/A
 Transfert Nucléaire	Vit dépla +1.2%	N/A
 Changement de Phase	Pen phys +1%	Degat double lame +1.5%

 Interférence Magnétique	Menace -1.5%	INT +9
---	--------------	--------

Spé 75

Nom	Ancien Effet	Nouvel Effet
 Cœur de Feu	PM +2%	N/A
 Armure Cœur de Feu	DEF mag +1.5%	N/A
 Détermination Spéciale	Dégats +1%	N/A
 Bouclier de Plasma	TCC mag subit -3%	TCC phys subit -1% DCC phys subit -1%
 Recherches sur les Munitions	AGI +5 VOL +4	Toucher cac et dist +2%
 Amélioration Canon Lourd	TCC canon +1.5%	DEG Canon +2%

Spé 91

Nom	Ancien Effet	Nouvel Effet
-----	--------------	--------------

 Transfert de Plasma	Converti 3% AGI en VOL	TCC mag subit -1% DCC mag subit -1%
 Accélération de Phase	Converti 3% TCC phys en vit atq dist	ESQ +1%
 Suivi Optique	Toucher dist +2%	PEN PHYS +0.5%
 Ressource Nucléaire	DCC phys et mag +1%	dégâts d'attaque d'arts martiaux à une main + 1,5% ?

Spé 100

Nom	Ancien Effet	Nouvel Effet
 Énergie de transformation	Converti 0.2% Mana en FCE	PEN MAG +0.5%
 Équilibrage de l'équipement	AGI +1%	N/A
 Choc éducatif	VOL +1%	INT +1%
 Économiser ses forces	PV +1%	N/A
 Recherche magique	DCC mag reçus -1%	Converti 3% INT en FCE
 Écailles miroir	ESQ +1%	Converti 3% TCC phys en vit atq dist

Pierre de Perf

Nom pierre perf	effet	nouvel effet
-----------------	-------	--------------

 Amélioration de Frappes foudroyantes	Durée de l'effet d'immobilisation lors de l'ATQ de "Frappe foudroyante" +0,5 seconde	Réduit le temps de recharge de "Electric Stab" et "Frost Flame Stab" de 5 secondes
 Amélioration de Bombe nucléaire	La compétence "Tir de canon central" augmente les DÉG de +250.	Dégâts des compétences passives "Core Bombardment", "Electric Armor Bombardment" et "Meteor Bombardment" +12 %
 Amélioration de Bombe fissile	Effet de "Bombe fissile" modifié en "Désintégrateur d'armure fissile - Amélioration" \$12\$ "Désintégrateur d'armure fissile - Amélioration" : 25% de chances de réduire de 5% la DEF de la cible lors de l'ATQ.	Dégâts de la compétence "Bombardement nucléaire" +12 %
 Amélioration de Charge Rapide	Effet de la compétence "Charge Rapide" : DÉG des attaques de base +5%.	Lorsque la compétence "Core Complete" est lancée automatiquement, elle donne en plus l'état "Complete Boost 5". \$7\$ "Complete Amplification 5": Dégâts d'attaque de base +10%, l'effet de statut dure 6 secondes.
 Amélioration d'Impact nucléaire	Durée de l'état "Impact nucléaire" augmentée de 0,5 seconde	Réduit le temps de recharge de "Core Impact" et "Nuclear Charge" de 5 secondes
 Amélioration de Fission Nucléaire	La durée de l'état "Charge sismique" est augmentée de 5 secondes.	La compétence « Décomposition inférieure du noyau » a 25 % de chances de supprimer un état négatif.
 Amélioration de Balles perdues	La compétence "Tir en rafale" a 10% de chances d'obtenir l'objet "Cœur de recharge" lors de l'attaque.	La compétence « Frappe » a 80 % de chances d'obtenir un objet supplémentaire « Noyau de charge »
  Amélioration de Bombe radioactive	DÉG de la compétence "Bombe radioactive" augmenté de 12%.	Dégâts des compétences « Boulet de canon gelé », « Boulet de canon à point de congélation » et « Art profond. Boulet de canon zéro » + 12 %
 Amélioration de Noyau glacé	La durée de l'état "Surcadence-Glace givrée" est augmentée de 3 secondes.	Lors du lancement de "Extreme Overclocking - Frost Core", le statut supplémentaire "Ice Crystal Scope 5" sera obtenu. 「Ice Crystal Scope 5」 : Vitesse d'attaque normale de l'artillerie lourde +5 %, attaquant des cibles à une distance de 18 mètres au-dessus de , dégâts d'attaque normaux à longue portée +10 %, effet de statut dure

		pendant 10 secondes.
 Amélioration de Bombe médicale	La durée de l'état "Super Canon de Premiers Secours" est augmentée de 5 secondes.	Dégâts des compétences passives "Burning Slash", "Ignition Point Slash" et "Profound Art. Alkyne Flame Slash" + 12%.
 Amélioration de Charge hâtive	La durée de l'état "Charge hâtive" est augmentée de 5 secondes.	Lorsque la compétence "Core Complete" est automatiquement lancée, s'il y a un statut "Frost Blossom Charge", elle se donnera en plus le statut "Frozen Energy Amplification 5". "Frozen Amplification 5": Dégâts d'attaque physique de l'artillerie lourde, vitesse d'attaque normale +20%, attaque à distance* valeur de coup +15%, effet de statut dure 30 secondes.
 Amélioration de Charge transfinie	La durée de l'état "Charge transfinie" est augmentée de 5 secondes.	Lorsque la compétence "Core Complete" est lancée automatiquement, s'il y a un statut "Mars Charge", elle se donnera en plus le statut "Flame Energy Amplification 5". "Flame Energy Amplification 5": Dégâts d'attaque d'arts martiaux à une main, tous les dégâts de coup critique, déplacement vitesse +10%, l'effet de statut dure 30 secondes.
 Amélioration de Bombe météore	Augmente les DÉG de la compétence "Bombe météore" de 12%.	Pénétration totale +10 %
 Surcadençage - Cœur en fusion	La durée de l'état "Surcadençage - Noyau ardent" est augmentée de 3 secondes.	Lors du lancement de "Extreme Overclocking - Explosive Flame Core", le statut supplémentaire "Magic Fire Scabbard 5" sera obtenu. "Magic Fire Scabbard 5" : vitesse d'attaque de base de l'arme de mêlée +5 %, attaquant des cibles à moins de 6 mètres dégâts d'attaque de base en mêlée +10 %, l'effet de statut dure 10 secondes.

Modif de set

PvE Orange

PvE Gold

Set	Effet	Nouvel Effet

PvP (réincarné)

Set	Effet	Nouvel Effet

GvG

Lingot

Nucleus