

Guide de la Rena Aube (DaB)



Sommaire :

1. Chasseresse (CrS)
2. Maîtresse-archère (MA)
 - 2.1 Maîtresse-archère (transcendance)
3. Aube (DaB)

1. Chasseresse (CrS)

Œil d'aigle (Lv. 15) :



Augmentation de la portée des flèches. (+55%)

Augmentation des dégâts de toutes les compétences, sauf hyper actives. (+13%)

Les dégâts physiques de toutes les compétences seront convertis en dégâts magiques.

Sang-froid de la maîtresse-archère (Lv. 30) :



Pendant 10 sec., les flèches de combo ne consomment pas de PM.

Augmentation du gain de PM. en cas de touche (+23%)

Augmentation de la portée des flèches (+30%)

Diminution des dégâts subis (-10%)

2. Maîtresse-archère (CrS)

Corde d'arc améliorée (Lv. 35) :



Augmentation des dégâts des flèches (+10%)

Défense ignorée (+100%)

Chance d'activation (10%)

Stigmates magiques (Lv. 35) :



Augmentation des dégâts subis (+10%)

Augmentation des dégâts critiques (+25%)

Diminution de la vitesse de déplacement (-20%)

Explosion bruyante (Lv. 45) :



Toutes les vitesses diminuent de (-35%)

Flèche de glace (Lv. 55) :



Les adversaires touchés gèlent pendant (3 sec). Avec le booster, les dégâts augmentent et les cibles gèlent (2 sec) de plus.

Flèche vibrante (Lv. 60) :



Les commandes fléchées et les compétences actives ont une certaine chance de provoquer des dégâts de vibration et de récupérer des PM.

Chance d'activation (+35%)

Dégâts (magique) (+3428%)

Gain de PM lors d'une augmentation d'attaque (+7%)

Nombre maximal de cibles atteintes (+3%)

Temps de recharge avant réactivation (2 sec)

À l'unisson avec la nature (Lv. 60) :



Augmentation du gain de PM. (+20%)

Régénération de MP par seconde à l'arrêt (+10 PM.)

Augmentation des PM. Max (+100 PM.)

2.1 Maîtresse-archère (transcendance)

Volonté déchaînée : Maîtresse archère (Lv. 70) :



Récupération de PM. à chaque fois que l'EN est utilisé (+3 PM.)

Dégâts des compétences spécial active si l'EN est au max (+18%)

Chance d'activation (+20%)

Archère rapide (Lv. 90) :



Tu peux désormais modifier l'angle de tire de la compétence [Tir Rapide]



Flèches alpha peut désormais être utilisée dans les airs



Le Gain de PM. Obtenu grâce au javelot d'Odin augmente. (Ce gain est également valable pour les membres du groupe).



Le temps de rechargement des compétences de flèches diminue après utilisation de ce type de compétence. (Sauf Bon Appui/Hyper Actif)

3. Aube (DaB)

Flèche formidable (Lv. 99) :



Les esprits protecteurs font augmenter la taille des flèches des compétences de l'arc de l'esprit protecteur et celles-ci transpercent plus d'ennemis.

À l'utilisation d'une compétence de l'arc de l'esprit protecteur, le temps de rechargement des compétences suivante diminue et le bonus [Flèche formidable] est activé.

						
Flèches alpha	Salve en éventail I	Sang-froid de la maîtresse-archère	Tir quadruple	Stigmates magiques	Tir rapide	Tir aérien

Augmentation de la taille des flèches (+50%)

Nombre d'ennemis transpercés (+2)

Temps de rechargement des compétences de l'arc de l'esprit protecteur (-15%)

Nombre d'ennemis transpercés par les combos de flèches (+2)

Attaque magique +5% (Cumulable 4 fois Max.)

Durée (15 sec)

Trace du stigmaté (Lv. 99) :



En cas d'utilisation de compétences de flèche, 3 fois (Sauf Bon Appui/Hyper Actif). L'adversaire touché subira l'effet **Stigmatés évolués**. Si plus de 5 ennemis subissent cet effet, la durée de l'effet des stigmatés augmente.

Bonus de dégâts (+20%)

Augmentation des dégâts critiques (+25%)

Réduction de la vitesse de déplacement (+20%)

Durée (10 sec), Durée supplémentaire (avec 5 ennemis ou plus) (10 sec)

Temps de rechargement (15 sec)

Bonne Lecture !



By

Argentine – Somigashi (IG)

Moi (IF)

SOMI#1639 (Discord)

Merci au [SMod] Bodewige pour m'avoir aidé à finaliser le guide.