

## DLC2 Battle adjustment list (French)

### Battle system

Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Reirements Edge	La hitbox supérieure des ennemis en l'air a été agrandie.
Behavior Adjustment	-	Edge critiques	Correction d'un problème permettant à l'ennemi de se déplacer en exécutant certaines actions pendant la séquence d'ouverture d'un Edge critique, alors que le temps est arrêté. Correction d'un problème de différence de timing entre J1 et J2 pour pouvoir utiliser des commandes après la séquence d'ouverture d'un Edge critique. Correction d'un problème permettant à certains personnages d'initier instantanément un Edge critique à partir de positions inhabituelles en utilisant certaines commandes. Correction d'un problème plaçant les deux personnages dans certaines positions inhabituelles après avoir été touchés par un Edge critique.
Behavior Adjustment	-	Charges Soul	Correction d'un problème permettant au J2 de se déplacer en premier lorsque J1 et J2 exécutaient simultanément une charge Soul. Correction d'un problème permettant à certains personnages d'initier instantanément une charge Soul à partir de positions inhabituelles en utilisant certaines commandes.
Behavior Adjustment	-	Coups fatals	Correction d'un problème de coups fatals efficaces contre les attaques basses et les attaques ratées qui étaient également efficaces contre certaines attaques non basses.
Behavior Adjustment	-	Pas, courir en arrière	Correction d'un problème de contre en course non pris en compte pendant un mouvement.
Behavior Adjustment	-	Ripostes	Correction d'un problème de charge Soul, dont la durée diminue plus que prévu si le personnage subit une riposte. Parallèlement à cette modification, les dégâts des ripostes ne réduisent que très légèrement la durée d'une charge Soul.
Behavior Adjustment	-	Voix, sons, effets, animations	Certains timings et comportements ont été ajustés.

Mitsurugi			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↘Ⓞ.Ⓞ en charge Soul	Correction d'un problème : le 2e coup de projection projetait l'adversaire aussi haut qu'un coup fatal, alors qu'aucun coup fatal n'avait été exécuté.
Behavior Adjustment	-	Ⓞ.↓Ⓞ en se relevant	Correction d'un problème de coup fatal qui ne se déclenchait pas selon le type de contre utilisé (attention, un coup fatal ne se déclenchera toujours pas avec un contre étourdissant, c'est voulu).
Behavior Adjustment	-	Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ	L'ampleur et le suivi de déplacement de l'attaque ont été modifiés pour qu'il soit plus facile de toucher les adversaires qui font un pas latéral à courte portée.
Behavior Adjustment	-	↗Ⓞ.Ⓞ.Ⓞ en charge Soul	Amélioration du suivi de déplacement dans certaines conditions afin de réduire les cas de combos ratant partiellement leur cible après que le premier coup ait porté près d'un mur.
Behavior Adjustment	-	↘↘ou⇒⇒ou↗↗Ⓞ	Ajustement de la fenêtre de commande pour réduire les cas d'esquive et de saut exécutés par accident pendant que Relic est activé.
Behavior Adjustment	-	↗Ⓞ	Correction d'un problème d'attaque ratant sa cible pourtant à bonne portée.
Behavior Adjustment	-	↓↓ou↑↑Ⓐ	La hitbox a été agrandie pour réduire les cas d'attaque ratée en combat rapproché.
Behavior Adjustment	-	↓↓ou↑↑Ⓞ.Ⓞ en charge Soul	Les paramètres de dégâts, auparavant différents selon la direction, ont été égalisés.
Balance Adjustment	↑	⇒Ⓞ.Ⓞ	Il est désormais plus difficile d'échapper à la portée de cette attaque après avoir été touché, pour que les enchaînements offensifs soient plus faciles à exécuter.
Balance Adjustment	↑	⇒⇒Ⓞ	La longueur de l'étourdissement infligé à un adversaire touché ou en garde a augmenté.
Balance Adjustment	↑	Ⓞ pendant Mist	La hitbox inférieure a été agrandie pour que le coup soit plus facile à réussir pendant un combo.
Balance Adjustment	↑	Ⓞ pendant Relic	L'ouverture suite à une attaque a été réduite. Mise à l'échelle ajoutée aux dégâts de combo de ce coup.

Seong Mi-na			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Edge critique	La hitbox supérieure des ennemis en l'air a été agrandie.
Behavior Adjustment	-	Ⓞ+Ⓞ en se relevant	Correction d'un problème de comportement de sortie de ring après l'attaque, alors même que le combat n'était pas terminé.
Behavior Adjustment	-	↔↔Ⓐ+Ⓞ	Ajustement de la fenêtre de commande pour réduire les cas d'attaque exécutée par accident.
Behavior Adjustment	-	↔↔Ⓐ	Correction d'un problème d'attaque avec la pointe d'une arme ratant sa cible pourtant à bonne portée.
Balance Adjustment	↑	Ⓐ pendant un saut	L'ouverture a été réduite lorsque cette attaque se heurte à la garde et correction d'un problème d'adversaire se relevant après s'être mis en garde.
Balance Adjustment	↑	⇒Ⓐ+Ⓞ	Ouverture réduite suite à l'attaque.
Balance Adjustment	↓	↗↗ou↔↔ou↘↘Ⓞ+Ⓞ	Les dégâts de base de ce coup ont été augmentés, mais une mise à l'échelle a été ajoutée aux dégâts de combo.
Balance Adjustment	↓	↗↗ou↔↔ou↘↘Ⓞ+Ⓞ ↗↗ou↔↔ou↘↘Ⓞ+Ⓞ en charge Soul ↗↗ou↔↔ou↘↘Ⓞ+Ⓞ en charge Soul	Une mise à l'échelle a été ajoutée aux dégâts de combo.

Taki			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↘ⓐ	Le comportement de l'adversaire qui vient d'être touché a été ajusté afin de faciliter l'exécution d'un enchaînement.
Behavior Adjustment	-	ⓐ pendant Possession	Correction d'un problème : l'attaque touchait parfois l'adversaire alors qu'il se trouvait derrière le personnage.
Behavior Adjustment	-	ⓐⓐ ⓐⓐ ⓐⓐ	Correction d'un problème : aucune ouverture avant que le personnage ne soit en mesure de se mettre en garde.
Behavior Adjustment	-	ⓐ après un Revirement Edge	Correction d'un problème : l'attaque ratait parfois sa cible en fonction de la taille de l'adversaire, quand elle était exécutée par un personnage personnalisé.
Behavior Adjustment	-	↘ ou ↗ ou ↘ ou ↗ ⓐ+ⓐ	Ajustement de la fenêtre de commande pour réduire les cas d'attaque exécutée par accident.
Balance Adjustment	↑	ⓐ pendant un Wind Roll ⓐ.ⓐ.ⓐ après un Revirement Edge	La puissance du coup a été augmentée, il peut donc être utilisé en tant que brise-garde. La quantité de dégâts entamant la garde et la longueur de l'étourdissement infligé par l'attaque, lorsque l'adversaire est en garde, ont été augmentées. Cette attaque devient une attaque de type "attaque milieu spéciale" x2.
Balance Adjustment	↑	ⓐ pendant Distorted Breeze	La puissance de ce coup a été augmentée, elle inflige donc plus de dégâts entamant la garde. L'ouverture a été réduite lorsqu'elle se heurte à une garde.
Balance Adjustment	↑	↔ⓐ pendant Possession	L'ouverture a été réduite après l'attaque. La distance entre le personnage et son adversaire a été réduite lorsque cette attaque se heurte à une garde.
Balance Adjustment	↑	↔ⓐ+ⓐ en charge Soul	Le démarrage de cette attaque a été accéléré. Le comportement du coup a été modifié pour permettre les enchaînements offensifs.

Maxi			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↗ⓐ	Correction d'un problème : l'adversaire se relevait après s'être mis en garde.
Behavior Adjustment	-	ⓐ.ⓐ pendant Right Cross	Correction d'un problème : un adversaire se mettant en garde pour le 1er coup et s'accroupissant pouvait encore exécuter une garde haute pour le 2e coup.
Behavior Adjustment	-	↔ ou ↔ en posture spéciale	Correction d'un problème : les impacts garde ne fonctionnaient pas face aux coups de pied, contrairement à ce qu'indique la description dans la liste des coups.
Balance Adjustment	↑	↓ ↓ ⓐ ↑ ↑ ⓐ	L'ampleur et le suivi de déplacement de l'attaque ont été modifiés pour qu'il soit plus facile de toucher les adversaires qui font un pas latéral à courte portée.
Balance Adjustment	↓	ⓐ pendant Behind Lower	Le suivi de déplacement a été ajusté pour qu'il soit plus difficile de toucher un ennemi pendant un déplacement libre.
Balance Adjustment	↓	ⓐ pendant Right Outer	Une mise à l'échelle a été ajoutée aux dégâts de combo.

Voldo			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Ⓢ+Ⓚ pendant Mantis Crawl Ⓢ+Ⓚ pendant Mantis Crawl en charge Soul	Correction d'un problème : les impacts garde fonctionnaient face aux attaques horizontales, contrairement à ce qu'indique la description dans la liste des coups.
Behavior Adjustment	-	Ⓢ+Ⓢ.↔	La hitbox supérieure des ennemis en l'air a été agrandie.
Behavior Adjustment	-	↔Ⓢ+Ⓢ pendant Caliostro Rush ↔➡ pendant Mantis Crawl	Correction d'un problème de comportement de sortie de ring après l'attaque, alors même que le combat n'était pas terminé.
Behavior Adjustment	-	↔↘ ou ➡ ➡ ou ↘ ↘ Ⓢ+Ⓢ détourné	Ajustement de la fenêtre de commande pour réduire les cas d'attaque exécutée par accident.
Behavior Adjustment	-	↔Ⓢ+Ⓚ Ⓢ+Ⓚ de dos ↔Ⓢ+Ⓚ de dos	Correction d'un problème : il était possible de passer en Mantis Crawl plus vite que prévu.
Behavior Adjustment	-	Ⓢ+Ⓢ détourné	La hitbox a été agrandie pour réduire les cas d'attaque ratée en combat rapproché.
Balance Adjustment	↑	Ⓢ+Ⓢ pendant Mantis Crawl	Le timing d'entrée du personnage en état de saut a été accéléré.
Balance Adjustment	→	Ⓢ de dos pendant un saut	La direction dans laquelle le personnage est propulsé lorsqu'il est touché en l'air a été modifiée.
Balance Adjustment	↓	↔Ⓚ pendant Mantis Crawl pieds en avant	Le comportement lors d'un coup reçu en l'air a été modifié.
Balance Adjustment	↓	Edge critique	La hitbox supérieure des ennemis en l'air a été agrandie. Correction d'un problème : l'étourdissement du personnage pouvait facilement changer en fonction de la distance. Cette attaque ne peut plus faire office de brise-garde.

Sophitia			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↔↘ ou ➡ ➡ ou ↘ ↘ Ⓢ+Ⓢ	Ajustement de la fenêtre de commande pour réduire les cas d'attaque exécutée par accident.
Balance Adjustment	↑	↔↘ ou ➡ ➡ ou ↘ ↘ Ⓢ+Ⓢ ↘↘ ou ↘↘ ou ↘↘ Ⓢ ↘↘ ou ↘↘ ou ↘↘ Ⓢ+Ⓢ	La jauge Soul se remplit davantage lors d'un coup fatal.
Balance Adjustment	↓	↘Ⓚ Pendant Twin Ⓢngel Step Ⓢ.Ⓢ	Les dégâts de base de ce coup ont été réduits et une mise à l'échelle a été ajoutée aux dégâts de combo.
Balance Adjustment	↓	Impact garde contre l'attaque horizontale médiane de l'adversaire avec ↔Ⓢ+Ⓢ Pendant Angel Step Ⓢ pendant le coup Ⓢ Pendant Angel Step en charge Soul Ⓢ pendant le coup Ⓢ Pendant Twin Angel Step en charge Soul Ⓢ pendant le coup Ⓢ	Une mise à l'échelle a été ajoutée aux dégâts de combo.
Balance Adjustment	↓	↔Ⓢ	La puissance de ce coup a été réduite, elle ne peut donc plus faire office de brise-garde.
Balance Adjustment	↓	Edge critique	L'attaque ne sera plus exécutable en tant que brise-garde.
Balance Adjustment	↓	↘Ⓚ	Une mise à l'échelle a été ajoutée aux dégâts de combo de brise-garde de ce coup.

Siegfried			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Revirement Edge	La hitbox a été agrandie pour réduire les cas d'attaque ratée en combat rapproché.
Balance Adjustment	↑	Ⓜ+Ⓟ Ⓜ+Ⓟ pendant Chief Hold	L'ampleur et le suivi de déplacement de l'attaque ont été modifiés pour qu'il soit plus facile de toucher les adversaires qui font un pas latéral à courte portée.
Balance Adjustment	↓	Ⓚ pendant Base Hold en charge Soul	Réduction de la quantité d'endurance de garde que cette attaque fait perdre. Une mise à l'échelle a été ajoutée aux dégâts de combo de brise-garde de ce coup.
Balance Adjustment	↓	Ⓜ+Ⓟ accroupi	La capacité de ce coup à éjecter l'adversaire de l'arène a été supprimée.

Ivy			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Ⓜ↔ Ⓜ+Ⓟ,↔	La hitbox supérieure des ennemis en l'air a été agrandie.
Behavior Adjustment	-	↓↓ ou ↑↑ Ⓜ+Ⓟ	Correction d'un problème : les impacts garde ne fonctionnaient pas face aux coups de pied, contrairement à ce qu'indique la description dans la liste des coups.
Behavior Adjustment	-	Ⓜ.Ⓜ	La hitbox a été agrandie pour réduire les cas d'attaque ratée en combat rapproché. La taille du mouvement lorsque le personnage repousse une attaque d'un Revirement Edge devient "petite".
Behavior Adjustment	-	Ⓚ après un Revirement Edge	Correction d'un problème d'attaque ratant sa cible alors qu'il s'agit d'un coup fatal.
Behavior Adjustment	-	ⓂⓀ contre un adversaire à terre	Correction d'un problème : toucher l'ennemi fait diminuer sa jauge Soul de manière inopinée.
Behavior Adjustment	-	↓ ou Ⓜ+Ⓟ	Correction d'un problème : le personnage restait accroupi plus longtemps que prévu après cette attaque.
Behavior Adjustment	-	Ⓜ+Ⓟ	La commande de cette attaque n'est plus ↓Ⓜ+Ⓟ mais ↔Ⓜ+Ⓟ.
Balance Adjustment	↑	Ⓜ ou Ⓜ→ ou Ⓜ↔ Ⓜ	Correction d'un problème : le 2e coup touchait l'adversaire s'il lâchait la touche G après s'être mis en garde contre la 1re attaque. L'ouverture a été réduite lorsque le 2e coup rate sa cible après que le 1er se soit heurté à la garde à courte portée.
Balance Adjustment	↑	Ⓜ↔↔↔ ↔↔↔ Ⓜ+Ⓟ Ⓜ↔↔↔ ↔↔↔ Ⓜ+Ⓟ (rapide)	Les dégâts de base de ce coup ont été augmentés.
Balance Adjustment	↑	Ⓜ+Ⓚ détourné	Atténuation de la mise à l'échelle des dégâts de combo de ce coup.
Balance Adjustment	→	↓ ou Ⓜ+Ⓟ	Le suivi de déplacement de l'attaque a été réduit et son type modifié en "vertical". Les dégâts de base de ce coup ont été augmentés. Correction d'un problème : l'attaque manquait la cible même lorsque l'adversaire était à portée. La taille du mouvement lorsque le personnage repousse une attaque d'un Revirement Edge devient "petite".
Balance Adjustment	→	Edge critique	Le type de cette attaque pour les impacts garde de l'ennemi a été modifié en "vertical". Le timing de mise en place de l'impact garde a été accéléré.
Balance Adjustment	↓	Ⓜ accroupi Ⓜ accroupi ↓↓ ou ↑↑ Ⓚ	Une mise à l'échelle a été ajoutée aux dégâts de combo.
Balance Adjustment	↓	Ⓜ accroupi	Une mise à l'échelle a été ajoutée aux dégâts de combo. Une mise à l'échelle a été ajoutée aux dégâts de combo de brise-garde de ce coup.
Balance Adjustment	↓	↔Ⓜ pendant Serpent's Embrace	La taille du mouvement lorsque le personnage repousse une attaque d'un Revirement Edge devient "petite". L'adversaire peut désormais exécuter un rétablissement [en dehors du mouvement]. Les dégâts de base de ce coup ont été réduits.

Kilik			
Category	Nerf/buff		
Command Added	-	↘A+K (mode Entraînement uniquement)	La commande ↘B exclusive du mode Entraînement a été ajoutée. Elle peut permettre d'exécuter un coup fatal lorsque les conditions sont remplies. Auparavant, il était trop difficile d'exécuter un coup fatal en mode Entraînement.
Behavior Adjustment	-	A+B	Correction d'un problème : les coups de pied ne pouvaient pas être esquivés, contrairement à ce qu'indique la description dans la liste des coups.
Behavior Adjustment	-	B pendant Back Parry	La hitbox supérieure des ennemis en l'air a été agrandie.
Behavior Adjustment	-	↘ou↔ou↗ou↖A+B	Correction d'un problème : le suivi de déplacement était parfois trop poussé.
Balance Adjustment	↑	↘ou↔ou↗ou↖ en charge Soul	Les dégâts de base de ce coup ont été augmentés.
Balance Adjustment	↓	↔A ↘B	L'ouverture a été augmentée lorsque cette attaque se heurte à la garde.

Xianghua			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↔A	Correction d'un problème : les impacts garde ne fonctionnaient pas face aux coups de pied, contrairement à ce qu'indique la description dans la liste des coups.
Behavior Adjustment	-	A+B	La hitbox avant a été agrandie. Correction d'un problème : cette attaque ne touchait pas l'impact inversé de l'adversaire.
Behavior Adjustment	-	↓A+B ↘A+B	L'attaque sera moins souvent difficile à réussir en fonction de la taille de l'adversaire.
Behavior Adjustment	-	A+B pendant Silent Xia Sheng A+B pendant Playful Xia Sheng	Le suivi de déplacement a été augmenté contre les Revirements Edge de l'adversaire.
Balance Adjustment	↑	↘A	L'ampleur et le suivi de déplacement de l'attaque ont été modifiés pour qu'il soit plus facile de toucher les adversaires qui font un pas latéral à courte portée.
Balance Adjustment	↓	↔B.A	La durée de l'étourdissement infligé par ce coup a été réduite. Les dégâts de base de ce coup ont été réduits.
Balance Adjustment	↓	↘ou↔ou↗ou↖A+B	La répartition des dégâts entre le 1er, 2e et 3e coups a été modifiée.
Balance Adjustment	↓	B pendant Silent Xia Sheng B pendant Silent Xia Sheng B pendant Silent Xia Sheng en charge Soul B pendant Silent Xia Sheng en charge Soul	Les dégâts de base de ce coup sur les adversaires à terre ont été réduits.



Yoshimitsu			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Techniques consommant de la santé	La jauge Soul a été ajustée pour ne plus augmenter à partir du moment où le corps de l'adversaire est détecté à l'extérieur de l'arène.
Behavior Adjustment	-	ⓈⓄ ⓈⓄ	Correction d'un problème : aucune ouverture avant que le personnage ne soit en mesure de se mettre en garde.
Balance Adjustment	↑	⇒ⓐ.ⓐ	Le lancement de la 2e attaque a été accéléré.
Balance Adjustment	↑	Ⓢ après un Revirement Edge	Le comportement du coup a été modifié : les chocs mur sont désormais plus faciles à exécuter.
Balance Adjustment	↑	Ⓚ après un Revirement Edge	Désormais, ce coup remplit davantage la jauge Soul et réduit davantage celle de l'adversaire.
Balance Adjustment	→	⇐Ⓢ+Ⓚ.Ⓢ.Ⓢ.Ⓢ.Ⓢ.Ⓢ	La quantité de jauge Soul remplie par ce coup a été ajustée, tout comme la quantité de santé perdue.
Balance Adjustment	→	↓ ou ↑ ou ↘ ou ↙ ou ⇐ ou ↻ Ⓢ+Ⓚ	La hitbox avant a été agrandie pour que cette attaque soit plus facile à utiliser en combo. Une mise à l'échelle a été ajoutée aux dégâts de combo.
Balance Adjustment	↓	⇐ⓐ+Ⓢ	Une mise à l'échelle a été ajoutée aux dégâts de combo.
Balance Adjustment	↓	Ⓢ en se relevant	Les dégâts de base de ce coup ont été réduits et une mise à l'échelle a été ajoutée aux dégâts de combo.

Nightmare			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	⇒Ⓚ	La hitbox a été agrandie pour réduire les cas d'attaque ratée en combat rapproché.
Behavior Adjustment	-	↘ ou ⇒ ou ↘ Ⓚ.Ⓚ en charge Soul	Correction d'un problème de 2e attaque ratant sa cible après que la 1re attaque ait été parée par un Revirement Edge.
Behavior Adjustment	-	ⓐ+Ⓢ pendant Ⓞrim Stride en charge Soul	La hitbox a été agrandie pour réduire les cas d'enchaînement offensif ratant des adversaires à terre.
Balance Adjustment	↑	↓ⓐ+Ⓢ	La jauge Soul se remplit davantage lorsque le personnage est touché par une Terror Charge.
Balance Adjustment	→	Edge critique	L'ouverture a été réduite après que l'attaque se soit heurtée à une garde. La distance entre le personnage et son adversaire a été réduite lorsque cette attaque se heurte à une garde.
Balance Adjustment	↓	Ⓢ pendant Night Lower Stance	Les dégâts de base du 1er coup ont été réduits et une mise à l'échelle a été ajoutée aux dégâts de combo. Les dégâts de base de la projection offensive ont été augmentés.
Balance Adjustment	↓	↘ⓐ Ⓢ après un Revirement Edge touche l'adversaire	Les dégâts de base de ce coup ont été réduits et une mise à l'échelle a été ajoutée aux dégâts de combo.
Balance Adjustment	↓	ⓐ+Ⓢ pendant Night Lower Stance	Une mise à l'échelle a été ajoutée aux dégâts de combo de brise-garde de ce coup. Une mise à l'échelle des dégâts de combo a été ajoutée pour les combos enchaînés exécutés pendant l'ouverture créée lorsque cette attaque est bloquée. La taille du mouvement lorsque le personnage repousse le 1er coup d'un Revirement Edge devient "grande".
Balance Adjustment	↓	↘ⓐ+Ⓞ accroupi	La capacité de ce coup à éjecter l'adversaire de l'arène a été supprimée.

Astaroth			
Category	Nerf/buff		
Command Added	-	⇒A+Ⓞ (mode Entraînement uniquement)	La commande ⇒A+Ⓞ exclusive du mode Entraînement a été ajoutée. Elle peut permettre d'exécuter un coup fatal lorsque les conditions sont remplies. Auparavant, il était trop difficile d'exécuter un coup fatal en mode Entraînement.
Behavior Adjustment	-	↘A+Ⓞ contre un adversaire à terre ↘↵ou↔←ou↘↘A+Ⓞ en charge Soul	Correction d'un problème : la jauge Soul du personnage n'arrêtait pas de diminuer lorsqu'il frappait son adversaire en charge Soul.
Behavior Adjustment	-	A+Ⓞ contre un adversaire en l'air ↔A+Ⓞ contre un adversaire en l'air	Correction d'un problème : le personnage ne passait pas correctement en animation de projection.
Behavior Adjustment	-	↘↵ou⇒⇒ou↘↘A+Ⓞ ↘↵ou↔←ou↘↘A+Ⓞ	Ajustement de la fenêtre de commande pour réduire les cas d'attaque exécutée par accident.
Behavior Adjustment	-	↓↘↔A.A.A.A.A	La hitbox a été agrandie pour réduire les cas d'attaque ratée en combat rapproché.
Behavior Adjustment	-	↘↵ou⇒⇒ou↘↘A+Ⓞ.↓ ↘↵ou↔←ou↘↘A+Ⓞ.↓	Correction d'un problème : les dégâts du personnage diminuaient lorsqu'il exécutait une projection arrière.
Behavior Adjustment	-	Ⓞ⇒.Ⓞ	Des ajustements ont été effectués pour limiter la distance créée entre le personnage et son adversaire.
Behavior Adjustment	-	↘↵ou⇒⇒ou↘↘Ⓞ Touché en charge Soul et exécutant ↘↵ou⇒⇒ou↘↘Ⓞ	Correction d'un problème de comportement de sortie de ring après l'attaque, alors même que le combat n'était pas terminé.
Balance Adjustment	↑	Ripostes	Les ripostes réussies font désormais monter la jauge Soul (sauf en charge Soul).
Balance Adjustment	↑	↓↘ou↑↑Ⓞ ↘↵ou⇒⇒ou↘↘A+Ⓞ ↘↵ou⇒⇒ou↘↘A+Ⓞ en charge Soul ↓↘↔A+Ⓞ ↓↘↔A+Ⓞ (impulsion rapide) ↓↘↔A+Ⓞ en charge Soul ↓↘↔A+Ⓞ en charge Soul (impulsion rapide) A après qu'un Revirement Edge ait touché l'adversaire	Les dégâts de base de ce coup ont été augmentés.
Balance Adjustment	↑	↘Ⓞ ↘↵ou↔←ou↘↘A	La puissance de cette attaque a été augmentée.
Balance Adjustment	↑	↘↵ou⇒⇒ou↘↘A+Ⓞ ↓A+Ⓞ ↑A+Ⓞ ↓↘A+Ⓞ ↑↑A+Ⓞ	La puissance de ce coup a été augmentée, elle peut donc faire office de brise-garde.



Cervantes			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ	Correction d'un problème : l'adversaire pouvait s'accroupir et esquiver le 2e coup après s'être mis en garde face au 1er coup de Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ.
Behavior Adjustment	-	↓Ⓐ ↗Ⓐ Ⓐ accroupi	Correction d'un problème d'attaque ratant un adversaire à courte portée.
Behavior Adjustment	-	↘ ou ⇒ ou ↗ ou ↘ Ⓐ+Ⓞ	Ajustement de la fenêtre de commande pour réduire les cas d'attaque exécutée par accident.
Behavior Adjustment	-	↓ ↘ ↗ Ⓞ (impulsion rapide)	Correction d'un problème : la version plus puissante de ce coup, exécutée en appuyant sur ↘+Ⓞ simultanément, se déclenchait parfois plus facilement que prévu en utilisant certaines commandes. Les versions normale et plus puissante de ↓ ↘ ↗ Ⓞ (impulsion rapide) propulsent l'adversaire très haut dans les airs lorsqu'elles touchent en l'air. Les dégâts de base et la mise à l'échelle des dégâts de combo ont été ajustés.
Behavior Adjustment	-	Dread Charge	Correction d'un problème : le personnage changeait accidentellement de posture en appuyant sur Ⓐ ou Ⓞ après certaines commandes.
Behavior Adjustment	-	Ⓞ pendant Dread Charge	La largeur de la hitbox a été réduite pour qu'il soit plus difficile de toucher un ennemi pendant un déplacement libre.
Behavior Adjustment	-	↘ Ⓞ.Ⓞ en charge Soul	Correction d'un problème : toucher l'ennemi de côté empêchait ce coup de se déclencher plusieurs fois.
Behavior Adjustment	-	↗ ⓄⓄ	Le 1er coup a été ajusté pour qu'il manque moins facilement sa cible. Correction d'un problème empêchant l'adversaire d'exécuter une garde haute face au 2e coup après s'être mis en garde face au 1er.
Balance Adjustment	↑	⇒Ⓐ	Le suivi de déplacement de l'attaque a été augmenté.
Balance Adjustment	↑	Ⓐ+Ⓞ	La longueur de l'étourdissement infligé à un adversaire en garde a augmenté. Le timing d'annulation de Dread Charge avec Ⓞ a été accéléré. Le timing du passage à "Ⓞ+Ⓞ pendant Dread Charge" et "⇒ pendant Dread Charge" a été accéléré.
Balance Adjustment	↑	↓Ⓐ+Ⓞ	La longueur de l'étourdissement infligé à un adversaire en garde a augmenté.
Balance Adjustment	↑	↓ ↓ ou ↑ ↑ Ⓐ.Ⓐ	Le suivi de déplacement de l'attaque a été augmenté. La 2e attaque manque moins souvent sa cible si la 1re attaque l'a touchée.
Balance Adjustment	↓	↓ ↓ ou ↑ ↑ Ⓞ	L'ouverture de l'attaque a augmenté s'il ne s'agit pas d'un coup fatal. Une mise à l'échelle a été ajoutée aux dégâts de combo.

Raphael			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↘A	Correction d'un problème : toucher l'adversaire après la fin de la manche augmentait le compteur pour un coup fatal. Autre problème corrigé : les coups fatals ne pouvaient plus être exécutés.
Behavior Adjustment	-	⇒A+Ⓟ	Correction d'un problème : une certaine commande modifiait le timing de cette attaque, qui ratait sa cible.
Behavior Adjustment	-	⇒Ⓚ pendant Preparation	La hitbox inférieure a été agrandie pour que le coup soit plus facile à réussir pendant un combo.
Behavior Adjustment	-	Ⓟ après un Revirement Edge	Correction d'un problème : cette attaque, exécutée directement après un brise-garde, se lançait dans la direction opposée.
Behavior Adjustment	-	Ⓟ+Ⓞ pendant Preparation Ⓟ+Ⓚ pendant Preparation A+Ⓟ+Ⓚ pendant Preparation	La fenêtre de commande a été ajustée pour que ce coup soit plus facile à réaliser.
Balance Adjustment	↑	A pendant un saut	Le suivi de déplacement de l'attaque a été augmenté.
Balance Adjustment	↑	A pendant Shadow Evade	Le suivi de déplacement de l'attaque a été augmenté. Ses comportements en l'air et en contre ont été modifiés pour permettre les enchaînements.
Balance Adjustment	→	⇒Ⓟ.Ⓟ.Ⓟ ⇒Ⓟ.Ⓟ.Ⓟ (timing précis)	Une mise à l'échelle des dégâts de combo a été ajoutée pour les coups suivant le 1er coup. Les dégâts de base du 3e coup ont été augmentés.
Balance Adjustment	→	Ⓟ.Ⓚ pendant Preparation	Le comportement de ce coup et de ce coup en contre a été modifié. Le suivi de déplacement du 2e coup face aux ennemis à terre a été augmenté.
Balance Adjustment	→	A.Ⓟ en charge Soul et pendant un saut	La longueur de l'étourdissement infligé à un adversaire en garde a augmenté. Le comportement du coup a été modifié pour permettre différents types d'enchaînements. Une mise à l'échelle a été ajoutée aux dégâts de combo de ce coup.
Balance Adjustment	↓	Ⓟ.Ⓟ en se relevant	Le suivi de déplacement du premier coup a été réduit. Une mise à l'échelle a été ajoutée aux dégâts de combo.
Balance Adjustment	↓	↘ ou ⇒ ou ↗ ou ↘ +Ⓚ	Une mise à l'échelle a été ajoutée aux dégâts de combo.
Balance Adjustment	↓	Ⓟ après une esquive de forme réussie	Les dégâts de base ont été réduits et une mise à l'échelle a été ajoutée aux dégâts de combo de ce coup. Le suivi de déplacement a été réduit pour qu'il soit plus difficile de toucher un ennemi pendant un déplacement libre.
Balance Adjustment	↓	Ⓟ.Ⓞ pendant Quick Parade	Le suivi de déplacement a été réduit pour qu'il soit plus difficile de toucher un ennemi pendant un déplacement libre.
Balance Adjustment	↓	Ⓚ pendant Preparation	L'ouverture a été augmentée lorsque cette attaque se heurte à la garde.

Talim			
Category	Nerf/buff		
Command Added	-	Ⓐ+Ⓚ après quelques foulées (mode Entraînement uniquement)	Une commande exclusive du mode Entraînement a été ajoutée. Auparavant, il était difficile d'exécuter "Ⓚ après quelques foulées avec une santé faible".
Behavior Adjustment	-	Ⓐ.Ⓐ.Ⓚ	Correction d'un problème : certaines commandes démultipliaient le 1er coup lorsqu'il était utilisé en contre.
Behavior Adjustment	-	↵Ⓚ	Correction d'un problème d'attaque ratant un adversaire à terre.
Behavior Adjustment	-	Ⓚ Wind Sault	Les enchaînements offensifs qu'il est possible de modifier en cours peuvent désormais être lancés avant que l'attaque ne touche sa cible. Correction d'un problème : il était possible d'utiliser certaines commandes pour passer à un Wind Sault que l'attaque ait ou n'ait pas touché sa cible.
Balance Adjustment	↑	Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ+Ⓚ	Les dégâts de base de ce coup ont été augmentés.
Balance Adjustment	↑	⇒Ⓐ.Ⓚ	La distance entre le personnage et son adversaire a été réduite lorsque le 1er coup se heurte à une garde. L'ouverture a été réduite après que le 2e coup se soit heurté à une garde. L'attaque a désormais la possibilité d'envoyer l'adversaire à terre en tant que coup normal. Une mise à l'échelle a été ajoutée aux dégâts de combo.
Balance Adjustment	↑	⇒Ⓚ.Ⓚ	Ce coup frappe désormais l'adversaire à plusieurs reprises lorsqu'il est utilisé comme coup normal. La longueur de l'étourdissement infligé à un adversaire en garde a augmenté. La distance entre le personnage et son adversaire a été réduite lorsque cette attaque se heurte à une garde. Une mise à l'échelle a été ajoutée aux dégâts de combo.
Balance Adjustment	↑	↔Ⓚ.Ⓐ	Le comportement du coup a été modifié : le personnage le rate moins souvent lorsqu'il touche son adversaire de la pointe de son arme.
Balance Adjustment	↑	↵Ⓐ ↵Ⓐ+Ⓚ Ⓚ.Ⓚ pendant Wind Charmer Ⓚ pendant Wind Charmer Ⓚ de dos	L'ouverture a été réduite lorsque cette attaque se heurte à la garde.
Balance Adjustment	↑	Ⓚ pause Ⓚ pendant Wind Charmer	La longueur de l'étourdissement infligé à un adversaire en garde a augmenté.
Balance Adjustment	↑	Ⓐ pendant Wind Sault	Le suivi de déplacement de l'attaque a été augmenté.
Balance Adjustment	↓	⇒Ⓐ+Ⓚ	Une mise à l'échelle a été ajoutée aux dégâts de combo.
Balance Adjustment	↓	Ⓚ pendant Wind Sault	Le comportement lors d'un coup reçu en l'air a été modifié.

Tira			
Category	Nerf/buff		
Command Added	-	⇒Ⓐ+Ⓚ en Tira de l'ombre (mode Entraînement uniquement)	La commande ⇒Ⓚ exclusive du mode Entraînement a été ajoutée. Elle peut permettre d'exécuter un coup fatal lorsque les conditions sont remplies (en Tira de l'ombre). Auparavant, il était trop difficile d'exécuter un coup fatal en mode Entraînement.
Behavior Adjustment	-	Changement de personnalité	Correction d'un problème : un changement de personnalité était déclenché par un changement de santé avant même qu'elle tombe sous le seuil de 30 %.
Behavior Adjustment	-	En Tira de l'ombre	Correction d'un problème : Tira de la joie ne se déclenchait pas lorsque le personnage était touché par des brise-gardes. Par contre, Tira de la joie ne se déclenche toujours pas lorsqu'il est touché par l'onde de choc d'une charge Soul, mais c'est voulu.
Behavior Adjustment	-	Ⓐ+Ⓚ en Tira de la joie	Correction d'un problème : l'attaque touchait parfois l'adversaire alors qu'il se trouvait derrière le personnage.
Behavior Adjustment	-	↵ ↵ ⇒Ⓚ en Tira de la joie	Correction d'un problème : le coup pouvait être exécuté en Tira de l'ombre en utilisant certaines commandes.
Behavior Adjustment	-	Ⓐ.Ⓐ après un Revirement Edge touchant sa cible Ⓐ.Ⓐ après un Revirement Edge touchant sa cible	Correction d'un problème d'attaque ratant un adversaire à courte portée.

Zasalamel			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↘ ou ⇒ ou ↗ ↘ Ⓜ	Correction d'un problème : les commandes spéciales prolongeaient involontairement l'étourdissement de certains personnages, ou ralentissaient le personnage.
Behavior Adjustment	-	↘ ou ⇒ ou ↗ ↘ Ⓜ	Correction d'un problème de coup fatal qui ne se déclenchait pas selon le type de contre utilisé (attention, un coup fatal ne se déclenchera toujours pas avec un contre étourdissant, c'est voulu).
Behavior Adjustment	-	↘ ou ⇒ ou ↗ ↘ Ⓜ + Ⓜ après avoir infligé une malédiction Ⓜ pendant le coup/la garde	Le personnage se met désormais en garde jusqu'à ce que la sorcellerie s'active, afin d'éviter tout comportement instable/imprévu pendant l'activation.
Balance Adjustment	↑	Ⓜ.Ⓜ après avoir infligé une malédiction et après un Revirement Edge	La longueur de l'étourdissement infligé à un adversaire quand la sorcellerie est activée a augmenté.
Balance Adjustment	↓	Edge critique	Le début de l'attaque a été retardé et sa portée horizontale a été réduite. La longueur de l'étourdissement infligé à un adversaire en garde a augmenté.

Groh			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Ⓜ en se relevant	Correction d'un problème : utiliser Ⓜ.⇒ en charge Soul puis se relever déclenchait automatiquement Steed of the Night, ce qui rendait difficile l'exécution d'une attaque en Avenger. La distance entre le personnage et son adversaire a été réduite lorsque cette attaque touche sa cible.
Behavior Adjustment	-	⇒Ⓜ en charge Soul et en posture Avenger	Ces attaques rateront moins souvent leur cible pendant un combo, après avoir touché l'adversaire près d'un mur ou dans le dos.
Behavior Adjustment	-	Ⓜ après un Revirement Edge	Le comportement de l'adversaire qui vient d'être touché a été ajusté afin de faciliter l'exécution d'un enchaînement.
Balance Adjustment	↑	⇒Ⓜ.Ⓜ	Ouverture réduite suite à l'attaque.
Balance Adjustment	↑	↘ Ⓜ ↘ ou ⇒ ou ↗ ↘ Ⓜ.Ⓜ ↘ ou ⇒ ou ↗ ↘ Ⓜ.Ⓜ	L'ouverture a été réduite lorsque cette attaque se heurte à la garde.
Balance Adjustment	↑	Ⓜ en se relevant	Le comportement du coup a été modifié : il est désormais plus facile de mettre l'adversaire à terre. Les dégâts de base de ce coup ont été augmentés.
Balance Adjustment	↑	↓ ou ↑ Ⓜ Ⓜ	Ouverture réduite suite à l'attaque. La direction dans laquelle l'adversaire est repoussé lorsqu'il se met en garde contre ce coup a été modifiée.
Balance Adjustment	↑	Ⓜ en posture Avenger	La hitbox a été agrandie pour améliorer la stabilité lors d'attaques en combat rapproché.
Balance Adjustment	→	⇒Ⓜ+Ⓜ	Le 2e coup manquera moins souvent sa cible lorsqu'il sera porté avec la pointe de l'arme. Une mise à l'échelle a été ajoutée aux dégâts de combo lorsque le 1er coup est un coup normal.

Azwel			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↘ ou ⇒ ou ↗ ↘ ↗ ↘ ↘ ou ↗ ↘ ou ↗ ↘ ↘ ↘ ou ↗ ↘ ou ↗ ↘ ↘ Ⓟ.Ⓟ pendant Comedy of Errors	Un personnage touché par un impact garde n'est plus projeté vers l'arrière.
Behavior Adjustment	-	Ⓟ ⇒ pendant Comedy of Errors	Un personnage touché par un impact garde n'est plus projeté vers l'arrière. Correction d'un problème : le bras du personnage était intégré à la hitbox de l'attaque, même après un tir.
Behavior Adjustment	-	Techniques d'armes	Correction d'un problème : toucher l'adversaire une fois le combat terminé était enregistré dans les conditions de coup fatal de March of Humanity...
Behavior Adjustment	-	Ⓟ.Ⓟ.Ⓟ Ⓟ.Ⓟ.Ⓟ en charge Soul ⇒ Ⓜ+Ⓟ ⇒ Ⓜ+Ⓟ en charge Soul Ⓟ.Ⓟ après un Revirement Edge touchant sa cible	Correction d'un problème : la hitbox devenait plus grande pour empêcher tout clipping avec l'adversaire, puis restait élargie même une fois l'attaque terminée.
Behavior Adjustment	-	Ⓜ+Ⓟ Ⓟ+Ⓚ ↔ Ⓟ+Ⓚ ⇒ Ⓟ+Ⓚ	La fenêtre de commande a été ajustée car ces commandes simultanées étaient plus difficiles à exécuter que d'autres coups.
Behavior Adjustment	-	Ⓟ+Ⓚ en mode lance ou ↔ Ⓟ+Ⓚ en mode Omnipotence	Correction d'un problème : l'étourdissement du personnage pouvait facilement changer en fonction de la distance.
Balance Adjustment	↑	↔ Ⓜ+Ⓟ	La durée de l'étourdissement infligé par ce coup lorsqu'il touche sa cible a été réduite. L'ouverture a été réduite lorsque cette attaque se heurte à la garde.
Balance Adjustment	↑	Ⓜ.Ⓟ pendant Comedy of Errors	La longueur de l'étourdissement infligé par le 1er coup à un adversaire en garde a augmenté.
Balance Adjustment	↑	↔ Ⓚ pendant Comedy of Errors	Le comportement du coup a été modifié pour permettre différents types d'enchaînements. Une mise à l'échelle a été ajoutée aux dégâts de combo de ce coup.
Balance Adjustment	↓	Vitesse des mouvements du personnage	La vitesse à laquelle le personnage recule a été réduite.
Balance Adjustment	↓	⇒ Ⓜ.Ⓜ	La durée de l'étourdissement infligé par ce coup lorsqu'il se heurte à la garde a été réduite. Des ajustements ont été effectués pour limiter la distance créée entre le personnage et son adversaire quand ce coup est bloqué.
Balance Adjustment	↓	↘ Ⓜ	La trajectoire de cette attaque a été ajustée pour éviter qu'elle ne manque sa cible à courte portée. L'ouverture a été augmentée lorsque cette attaque se heurte à la garde.
Balance Adjustment	↓	⇒ Ⓟ.Ⓜ	Le suivi de déplacement et l'impact du 1er coup ont été réduits. La taille du mouvement lorsque le personnage repousse le 2e coup d'un Revirement Edge devient "petite".
Balance Adjustment	↓	⇒ Ⓟ.Ⓟ	Ouverture augmentée suite à l'attaque.
Balance Adjustment	↓	↘ Ⓟ accroupi	Le suivi de déplacement de l'attaque a été réduit.
Balance Adjustment	↓	Ⓜ+Ⓟ	Le timing pour l'annulation du coup a été prolongé, ainsi que le timing pour que le personnage puisse de nouveau bouger suite à l'annulation. Correction d'un problème : l'attaque était prolongée en mode Omnipotence.
Balance Adjustment	↓	⇒ Ⓜ+Ⓟ en charge Soul Ⓜ+Ⓟ en charge Soul pendant un déplacement libre	La durée pendant laquelle la charge Soul est réduite a été augmentée lorsque le personnage utilise ce coup en charge Soul.
Balance Adjustment	↓	Ⓜ+Ⓟ pendant un déplacement libre	L'ouverture a été augmentée après que l'attaque se soit heurtée à une garde et la distance entre le personnage et son adversaire a été réduite.
Balance Adjustment	↓	Ⓟ+Ⓚ en mode épée ou en mode Omnipotence	Le coup a été mis à jour pour empêcher les coups consécutifs. Il est désormais immunisé contre le brise-garde. Une mise à l'échelle a été ajoutée aux dégâts de combo.
Balance Adjustment	↓	Ⓟ+Ⓚ en mode hache ou ⇒ Ⓟ+Ⓚ en mode Omnipotence	Mise à l'échelle ajoutée aux dégâts de combo de ce coup. L'ouverture a été augmentée lorsque cette attaque se heurte à la garde.
Balance Adjustment	↓	Ⓜ.Ⓜ.Ⓜ pendant Beauty of Balance	La longueur de l'étourdissement infligé quand cette attaque touche sa cible a été réduite.

Geralt			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Ⓐ en se relevant	La hitbox a été agrandie pour éviter que cette attaque ne rate sa cible à courte portée.
Balance Adjustment	↑	Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ	Ouverture réduite suite au deuxième coup.
Balance Adjustment	↑	⇒Ⓐ+Ⓑ	Le timing d'activation des propriétés défensives de ce coup a été accéléré.
Balance Adjustment	↓	↗Ⓐ.Ⓐ	L'ouverture a été augmentée lorsque cette attaque se heurte à la garde.
Balance Adjustment	↓	↑Ⓐ+Ⓑ	La durée pendant laquelle la charge Soul est réduite a été augmentée lorsque le personnage utilise ce coup en charge Soul.
Balance Adjustment	↓	↔Ⓐ+Ⓑ	La quantité de jauge Soul consommée lorsque le personnage utilise ce coup a été augmentée.