

Notes de version 1.121a PENDRAGON

A l'affiche

- Prouvez votre valeur lors des sièges de tours ou de forts et soyez récompensés avec notre nouveau système de récompense
- Les classes de soutien et d'amélioration se sont vues donné des outils plus actifs pour contrôler et influencer la bataille
- Les coups violents sont de retour sur les assassins. Essayez leur nouveau système de furtivité et de poisons
- Les skalds, ménestrels et bardes obtiennent de nouveaux sorts de vitesse à lancer sur des partenaires pour rendre encore plus folle la bataille
- Les classes offensives en armure légères (light) obtiennent des « états » et une capacité à escalader les murs (ndt : retirée en 1.121b) afin de leur donner un second souffle sur les champs de bataille
- L'artisanat a été rendu plus rapide et simplifié, des améliorations ont été faites sur l'ingénierie
- Le contrôle de foules a été rendu plus puissant en même temps que de nouveaux contres ont été implantés
- Certaines voies de spécialisations inutilisées ou sous jouées ont été revues en profondeur sur des classes comme la Bainshee, l'animiste, le bonedancer, le paladin, le clerc, le druide, le chaman, et d'autres encore
- Plus de changements sur classes qu'on ne peut en placer dans l'entête de l'article, à voir dans la note plus bas

Note du producteur

Mes amis,

Ce patch est l'un de nos plus ambitieux à ce jour – sachant que nous avons déjà ajouté une zone entière ainsi qu'une énorme campagne, ce n'est donc pas peu dire. Nous avons jeté un œil à quasiment toutes les classes parmi les 45 existantes dans le jeu et nombre d'entre elles ont reçu des mises à jour importantes. Si votre classe fait partie de celles n'ayant pas été modifiées dans ces notes, cela sera pour le prochain patch. Nous ne nous sommes cependant pas arrêtés uniquement aux classes lors de ce patch, nous donnons un nouveau souffle aux sièges et quelques améliorations sur l'artisanat.

La plupart de ces idées proviennent de la communauté, de par votre travail de retours ou de commentaires sur les podcasts et autre lors de la demi-année écoulée et nous en sommes ravis. Ceci

dit, nous allons laisser le patch longtemps (plus longtemps que d'habitude) sur Pendragon pour nous assurer de le rendre aussi performant que nous le souhaitons, sans bugs et aussi épique que possible.

Nous attendons donc avec impatience vos retours et aide pour tester ces changements sur le serveur test lors des semaines à venir. Gardez un œil sur le Herald pour les événements de test et les discussions sur le patch qui vont être annoncées

A bientôt,

John Thornhill

Producteur

Dark Age of Camelot

Royaume contre Royaume

Modification du système de récompense des captures

- Un nouveau système de contribution individuelle va remplacer le système de récompense actuel sur les prises et défenses de tours/forts.
- Ce nouveau système va lier le gain de RPs au montant de RP gagnés par le joueur (par les morts ou les résurrections) dans la zone de défense.
- Ceci signifie donc qu'à la fois les attaquants et les défenseurs auront un bonus de RP quand un fort ou une tour sont pris ou quand ils sont défendus avec succès
 - Les défenseurs morts seront récompensés à la prise de la structure
 - Les attaquants morts seront récompensés à la défense réussie
 - Le bonus de défense est activé quand il n'y a plus d'ennemis vivants dans la région de la structure et que l'icône des flammes disparaît de la carte /realmwar
 - Le bonus d'attaque est activé dès qu'un ennemi capture un fort ou une tour en tuant le capitaine
- Le bonus RP sera maintenant gagné à chaque fois qu'un joueur (ou son groupe) gagne des RP (par des morts ou des résurrections) dans la région attaquée
 - La région sera définie par le message « vous entrez dans la zone de ... »
 - Une structure devient en siège lorsqu'elle possède l'icône de flamme sur la carte. Le bonus RP ne sera pas gagné avant cela
 - Le bonus RP tiendra compte des morts provoquées par le groupe du joueur et sera placé dans une réserve individuelle pour le joueur avec les règles suivantes :
 - 50% des RP gagnés pour un fort dans la cagnotte individuelle
 - 20% des RP gagnés pour une tour dans la cagnotte individuelle

- Exemple :
 - Joueur A gagne 1000 RP lors d'un siège (rez ou morts uniquement), il recevra 500 RPs quand ce siège se termine
 - Joueur B gagne 10 000 RPS lors du même siège, il gagnera 5 000 RPs
 - Joueur C arrive à la fin du siège lors de la capture et n'a pas participé à la montée de la cagnotte de bonus, il gagnera 0 RP
 - Joueur D gagne 1000 rps lors du siège, il recevra 200 RPs
- Tant que le joueur se trouve dans les 8000 unités de la structure, il sera récompensé
 - Encore une fois, seuls les RP gagnés dans la zone de la structure compteront, mais vous pourrez être récompensés si vous vous éloignez de 8000 unités maximum
 - La contribution est sauvegardée 10 min après la prise de la structure si vous vous trouvez en dehors des 8000 unités lors de la récompense. Après cela, c'est perdu
- La limite est fixée à 10 fois la valeur en RP du personnage joueur
 - Cela signifie que si un joueur vaut 2000 RPs pour une mort en solo, il pourra gagner au maximum 20 000 RP par défense/attaque de structure. Si Ce joueur en rapporte donc plus 40 000 RP, il ne gagnera que 20 000 Rps max
 - Ce maximum peut être dépassé par les objets ayant un bonus RP, les sorts, les bonus de région
- Les forts et tours en ruine ne font pas partie de ce système et ne rapporteront plus de RP lors d'une capture.

Changement sur l'univers

- Les mannequins de combat sont maintenant disponibles pour des tests dans chaque fort frontalier principal (dans la cour intérieur)

Cratères de ressources

- Des cratères de ressource ont été découverts autour de chaque fort côtier et sont prêts à être dépouillés
 - Il y a 9 emplacements à chacun des 6 forts concernés (2 forts par royaume)
 - Les 3 premières commencent à produire lorsque le fort atteint le niveau 3
 - Les 3 suivantes commenceront au niveau 6 du fort pour un total de 6 emplacements
 - Les 3 dernières commenceront au niveau 9 du fort pour un total de 9 emplacements
 - Plus le fort est haut en niveau, plus les chances de voir les cratères apparaître augmentent
 - Seuls les joueurs du royaume possédant le fort peuvent ramasser les cratères

Artisanat

Généralités

- La plupart des temps de confection ont été normalisés ce qui a pour conséquence une réduction drastique de ces derniers
- Les quelques recettes dont la recette voit le temps augmenter sont un effet d'équilibrage et ne sont que des recettes de bas niveau
- Les matériaux possèdent un niveau, le bronze est le 1, l'acier le 2 etc.
- Les objets permettant d'améliorer l'artisanat l'indiqueront désormais tous dans la fenêtre d'information (corrections de certains objets au descriptif vides obtenus via des quêtes)

Armurerie, Empennage, Arcane, Couture, Forge

- Le temps de confection a été normalisé pour toutes les recettes
 - $\text{Temps} = 3 + \text{niveau du matériau} + (\text{niveau de la recette} / 100)$
 - Gros changement sur la vitesse
 - Les munitions (même si plus utilisées) voient aussi leur délai changer
 - $\text{Temps} = 4 + (\text{niveau de la recette} / 200)$
 - Gros changement sur la vitesse
 - On considère que toutes les munitions ont un niveau de matériau de 1

Alchimie

- Le temps de confection a été normalisé pour toutes les recettes
 - $\text{Temps} = 4 + (\text{niveau de la recette} / 200)$
 - On considère que toutes les productions ont un niveau de matériau de 1
 - Plus rapide mais effet moins visible que pour les artisanats du point précédent
 - Tous les poisons ont été supprimés du jeu (artisanat / vente)
 - Possibilité de revendre les poisons existants à n'importe quel marchand

Ingénierie

- Le temps de confection a été normalisé pour toutes les recettes
 - $\text{Temps} = 13 + (\text{niveau de la recette} / 100)$
 - On considère que le niveau de matériau est de 10 pour toutes les recettes
 - L'effet sur la vitesse est le même que pour les autres artisanats : réduction du temps
- La liste des recettes a été réorganisée afin de permettre aux joueurs de trouver plus rapidement la recette cherchée
 - Les recettes sur le déploiement des béliers ont maintenant un entête « déploiement »
 - Les autres déploiements ont un entête « Siège déploiement »
 - Les recettes de munitions sont placées dans des entêtes qui permettent d'identifier l'arme utilisée pour lancer la munition
 - Les ingrédients d'armes de siège sont placés eux aussi sous des entêtes plus claires
- Fabrication des armes de siège plus pratique avec la suppression des sous compensés. En revanche, les matériaux pour les parties ont été placés dans la recette principale pour garder le cout constant

- Les joueurs n'ont plus besoin que de fabriquer l'appareil
- Réduction du nombre d'armes de siège fabricables
 - Les joueurs choisiront entre Terrain (Field) ou fortifié (Fortified)
 - Les PNJ dans les BG proposeront toujours des armes adaptées au niveau
 - Les armes de type Field ne nécessitent pas de tente pour être déployés
 - Bélier de siège : moins de points de vie, moins de dégâts, 4 joueurs pour le manœuvrer à vitesse optimale
 - Bélier de guerre : plus de points de vie, plus de dégâts, 12 personnes
 - Catapulte de siège : bonne contre les joueurs (AoE)
 - Trébuchet de siège : bon contre les murs
 - Baliste de siège : bonne contre cible unique joueur
 - Palintone de siège : bon contre les autres armes de siège
 - Les armes de type « Field » donnent 50 RPs à la destruction
 - Les armes de type « Fortifiées » donnent 100 RPs
- Réduction du nombre de munitions fabricables, il n'y aura plus que 2 possibilités au lieu de 3
 - Munition catapulte spéciale
 - Pierre – Gros dégâts, petit rayon
 - Boule de glace – moyens dégâts, ralentissement, large rayon
 - Munition trébuchet spéciale
 - Pierre de lave : gros dégâts, petit rayon
 - Boulet : moyens dégâts, gros rayon
 - Munition baliste spéciale
 - Boule de terre : gros dégâts, petit rayon, débuff résistance
 - Carreau : dégâts moyens, gros rayon
 - Munition palintone spéciale
 - Carreau lourd : gros dégâts, petit rayon
 - Carreau mortel : dégâts moyens, gros rayon, DOT (uniquement contre joueurs)
- Les dégâts tiennent compte du type d'arme utilisé (field ou fortified)
- Suppression des composants de siège chez les marchands (possibilité de les revendre à n'importe quel marchand pour les parties existantes)
- Etant donné les modifications, les joueurs n'ont besoin que de 200 ou 250 pour tout fabriquer
- Les dégâts d'huile ont été doublés

Interface d'utilisateur

Changements

- La bordure des sorts, compétences et styles ont leur saturation et épaisseur augmentés légèrement
- Ceci devrait permettre plus facilement de les distinguer parmi les différents niveaux possibles (verts, bleus, jaunes et rose)
- Quelques icônes ont été retravaillées pour les rendre moins lourdes et plus facilement reconnaissables

Changement sur les classes

Généralités

- Toutes les classes peuvent maintenant maintenir actifs jusqu'à 8 sorts pulsants
 - Les modifications particulières sur les sorts pulsant se trouvent plus bas, sort par sort
- Tous les debuff de résistance magique ont été augmentés de 25% à 30% pour le tiers du milieu et de 40% à 50% pour le dernier tiers.
- Tous les sorts de root ou mezz sur tous les royaumes ont été changés de type de dégâts :
 - Albion : Energie
 - Midgard : Corps
 - Hibernia : Esprit
- De nouveaux sorts instant de debuff résistance ont été ajoutés (voir classe par classe) sur chaque royaume pour permettre de debuff la résistance des sorts de CC
- La distance minimale pour pouvoir repasser en furtivité a été supprimée. Les classes furtives ne doivent simplement plus être en combat
- La portée des sorts de maladie des compétences championnes a été réduite de 1500 à 1000 unités

Objets

- Les sorts de fumble sur certaines armes CL15 ont été transformés en buff weaponskill de 10% avec une durée de 20s

Changements sur les voies de ML

Battlemaster

- Grapple a maintenant une immunité d'une minute après la fin de l'effet
- De nouveaux sorts de type Grapple ont été ajoutés pour certaines classes et auront une immunité séparée de celui de la voie de ML
 - Les nouveaux sorts uniquement immunisent contre les dégâts de mêlée et de sort

Spymaster

- Le poison persistant (ML3) a été changé en un buff de furtivité sur cible unique nommé Cloak
 - Se comporte de la même manière que le sort ML10 mais ne requiert pas de groupe
 - Partage le timer avec la ML10
 - 5 min de RUT, 1500 de portée, 20s de lancement, durée 2 min
- Le poison mezz (ML9) est maintenant Essence Blades, transforme votre arme en dégâts essences pour 30s (NDT : modifié en 1.121b)
 - 5 min RUT, instant, 30s durée

Généralité sur les classes de type ASSASSIN

- Les trois classes assassin (SB, NS et inf) peuvent maintenant avoir Mastery of Magery et Wildmana
- Vanish est supprimé des compétences de royaume et ajouté dans la voie furtivité
- MOS est supprimé des compétences de royaume et ajouté dans la voie furtivité sous le nom de ShadowRun
- Les trois classes peuvent maintenant prendre détermination et Strike Prédiction
- Les compétences qui suivaient un coup fatal ont été supprimées
- Remedy devient sous RUT 5 min et ne prend plus de HP quand utilisé
- La compétence VIPER a été diminuée comme suit :
 - Niveau 1 : 10% à 5%
 - Niveau 2 : 20% à 10%
 - Niveau 3 : 35% à 20%
 - Niveau 4 : 50% à 30%
 - Niveau 5 : 75% à 40%

Refonte de la furtivité

Plusieurs changements ont été faits à la compétence furtivité encourageant la recherche de 50 dans la voie

- Une nouvelle compétence, Shadow Run, a été ajoutée comme suit :
 - Niveau 10 : SR 1 – instant – permanent – 5% bonus détection
 - Niveau 15 : SR 2 – instant – permanent – 10% bonus détection
 - Niveau 20 : SR 3 – instant – permanent – 15% bonus détection
 - Niveau 25 : SR 4 – instant – permanent – 20% bonus détection
 - Niveau 30 : SR 5 – instant – permanent – 25% bonus détection
 - Niveau 35 : SR 6 – instant – permanent – 30% bonus détection
 - Niveau 40 : SR 7 – instant – permanent – 35% bonus détection
 - Lance aussi ShadowRun 1 : 70% de la vitesse de base de déplacement en furtivité
 - Niveau 45 : SR 8 – instant – permanent – 40% bonus détection
 - Lance aussi ShadowRun 2 : 85% de la vitesse de base de déplacement en furtivité
 - Niveau 50 : SR 9 – instant – permanent – 45% bonus détection
 - Lance aussi ShadowRun 3 : 100% de la vitesse de base de déplacement en furtivité
- Les compétences Detect Hidden et Assassinate ont été supprimées
- Safe Fall 5 passe de 50 à 48 en furtivité
- Une nouvelle compétence est disponible à 49 en furtivité :
 - Overshadow : passe un allié en furtivité pour 10s. Ce dernier doit être hors de combat. Instant, 1000 de portée, non utilisable sur soi, l'allié peut se déplacer mais ne peut pas se mettre en combat
- La compétence Vanish 1 est donnée à 49 en furtivité (NDT : changé en 1.121b)
- Une nouvelle compétence : BLUR est disponible à 50 en furtivité :
 - Blur : Sauter sur la position de la cible. Doit être un joueur ciblé (ami ou ennemi), 1000 de portée, 1min30 RUT, utilisable en étant root ou snare mais

ne casse pas le sort, peut être utilisée en furtivité ou en dehors, ne fait pas de dégâts

Modifications de la voie Empoisonner

- Les poisons ne sont plus des objets devant être appliqués sur des armes mais des procs offensifs sous forme de compétence entraînée dans la voie empoisonner
 - Ces procs offensifs sont instantanés, ont 100% de chance de se lancer et ne peuvent pas être résistés
 - Ils peuvent être mis en place ou permutés en furtivité sans perte de furtivité
 - Quand un joueur utilise deux armes en même temps avec un proc actif, un seul poison ne sortira. Cependant, quand le poison est appliqué sur la cible, le proc offensif reste sur l'assassin, l'autorisant à changer de cible pour appliquer plusieurs fois le même poison à des cibles différentes sans avoir à relancer le sort.
 - Les poisons ne peuvent être réappliqués tant que la cible n'a pas perdu le sort (purge ou durée terminée) sauf si indiqué autrement plus bas
 - Les poisons ne peuvent être résistés et leur durée est non soumise aux résistances
 - Il y a 5 poisons :
 - Poison d'efficacité : réduction de dégâts de mêlée + réduction vitesse d'attaque
 - Poison d'affaiblissement : maladie + réduction de résistance CAC
 - Poison de debuff : weaponskill + toutes les stats
 - Poison de dégâts : DOT
 - Poison de ralentissement : snare
 - Poison tranquillisant : mezz
 - Tous les poisons ont un RUT de 8s sauf pour les deux derniers (mezz et snare)
 - Les poisons snare et mezz ont respectivement un RUT de 8s et 25s sur timer séparés
 - Poison d'efficacité :
 - Réduit l'efficacité de la cible. Les dégâts infligés sont réduits, la vitesse d'attaque aussi. Durée 20s
 - Niveau 3– Minor Essence of Lethargy. Dégâts réduits 4% Vitesse 5%.
 - Niveau 13– Weak Essence of Lethargy. Dégâts réduits 6% Vitesse 10%.
 - Niveau 23– Essence of Lethargy. Dégâts réduits 10% Vitesse 15%.
 - Niveau 33– Major Essence of Lethargy. Dégâts réduits 15% Vitesse 20%.
 - Niveau 43– Swordbreaker. Dégâts réduits 20% Vitesse 25%.
 - Poison d'affaiblissement
 - Applique une maladie à la cible qui réduit les soins reçus et applique aussi une réduction des résistances CAC. La cible voit les soins réduits de 50% et est ralentie. La maladie empêche la régénération de points de vie. Durée 15s
 - Niveau 4– Minor Widow Sting. Maladie, 15% ralentissement, debuff force de 5
 - Niveau 16– Widow Sting. Maladie, 15% ralentissement debuff force de 10
 - Niveau 26– Widow Toxin. Maladie, 15% ralentissement, debuff force de 15, debuff resist cac 5%
 - Niveau 36– Widow Toxin. Maladie, 15% ralentissement, debuff force de 20, debuff resist cac 10%
 - Niveau 46– Widow Venom. Maladie, 15% ralentissement, debuff force de 25, debuff resist cac 20%
 - Poison de debuff stat

- Debuff les stats de la cible : WS, Dext, Force, Constit. Une application pour les 4 stats. Durée 30s
- Niveau 7– Weakening Poison. Debuff WS 5%, stat 13
- Niveau 17– Inhibiting Poison. Debuff WS 8%, stat 24
- Niveau 27– Enervating Poison. Debuff WS 10%, stat 30
- Niveau 37– Unnerving Poison. Debuff WS 14%, stat 41
- Niveau 47– Touch of Death. Debuff WS 19%, stat 60.
- Poison Snare
 - Ralentit la cible pour une durée donnée. Ce snare ne tient pas compte des timers d’immunité au root ou snare sur la cible et s’applique toujours pour sa durée complète. Il ne se casse pas en cas de dégâts subis. Contrairement aux autres poisons, il peut être réappliqué même si la durée n’est pas terminée.
 - Niveau 9 : Crippling Toxin. Snare 15%, 4s
 - Niveau 29 : Snaring Toxin. Snare 35%, 6s
 - Niveau 49 : Shadowbind. Snare 60%, 9s
- Poison mezz
 - Supprimé de la voie ML et ajouté ici. Il possède son propre RUT de 25s et ne partage pas de RUT. Ce poison va aussi interrompre à travers le BG. Le poison a un rayon de 500 unités et durera toujours sa durée entière sur toutes les cibles, ne tient pas compte des réductions de durée.
 - Niveau 18 : Tranquilizing Gas, 5s
 - Niveau 46 : Tranquilizing Miasma : 15s
- Poison DOT
 - Applique un poison qui DOT la cible pour 20s
 - Niveau 1– Minor Lethal Poison. La cible subit 9 dégâts corps toutes les 3.9 secondes.
 - Niveau 5– Lesser Lethal Poison. La cible subit 15 dégâts corps toutes les 3.9 secondes.
 - Niveau 10– Lethal Poison. La cible subit 22 dégâts corps toutes les 3.9 secondes.
 - Niveau 15– Major Lethal Poison. La cible subit 29 dégâts corps toutes les 3.9 secondes.
 - Niveau 20– Greater Lethal Poison. La cible subit 36 dégâts corps toutes les 3.9 secondes.
 - Niveau 25– Minor Lethal Venom. La cible subit 36 dégâts corps toutes les 3.9 secondes. Un second poison s’applique et inflige 22 dégâts matière toutes les 3.9 secondes
 - Niveau 30– Lesser Lethal Venom. La cible subit 38 dégâts corps toutes les 3.9 secondes. Un second poison s’applique et inflige 30 dégâts matière toutes les 3.9 secondes
 - Niveau 35– Major Lethal Venom. La cible subit 42 dégâts corps toutes les 3.9 secondes. Un second poison s’applique et inflige 39 dégâts matière toutes les 3.9 secondes
 - Niveau 40– Greater Lethal Venom. La cible subit 50 dégâts corps toutes les 3.9 secondes. Un second poison s’applique et inflige 46 dégâts matière toutes les 3.9 secondes.

- Niveau 45– Insidious Lethal Venom. La cible subit 72 dégâts corps toutes les 3.9 secondes. Un second poison s’applique et inflige 55 dégâts matière toutes les 3.9 secondes.
- Niveau 50– Lifebane. La cible subit 101 dégâts corps toutes les 3.9 secondes. Un second poison s’applique et inflige 60 dégâts matière toutes les 3.9 secondes.

Modifications de la Voie Critical Strike

- Niveau 8 – Pincer – côté – 1% debuff ABS remplacé par stun 4s
- Niveau 12 – Hamstring – sur esquive – saignement remplacé par un debuff attaque speed de 20%
- Niveau 18 – Garrote – Anytime – Snare remplacé par un saignement de 14
- Niveau 21 – Perforate Artery – En furtivité, de face – Augmentation du GR, ajout d’un debuff pièce d’armure de 10s
- Niveau 25 – Achilles Heel – maintenant de côté – Réduction d’attaque speed remplacé par un debuff pièce d’armure de 10s. Dégâts réduits légèrement
- Niveau 29 – Leaper – suite de Pincer maintenant – Saignement remplacé par un debuff ABS de 1%, dégâts augmentés
- Niveau 39 – Stunning Stab – suite de Creeping Death – Saignement remplacé par un debuff ABS de 3%
- Niveau 44 – Rib Separation – suit maintenant Achilles Heel – Debuff d’armure remplacé par un stun 6s
- Niveau 45 – Incapacitate supprimé
- Niveau 46 – Neck Shot – Maintenant anytime – Les dégâts ont été réduits légèrement, cible tête emplacement d’armure
- Niveau 47 – Rib Shot – Maintenant anytime – Les dégâts ont été réduits légèrement, cible poitrine emplacement d’armure
- Niveau 48 – Hip Shot – Maintenant anytime – Les dégâts ont été réduits légèrement, cible jambes emplacement d’armure
- Niveau 50 – Ripper – Suit maintenant Garrote – Debuff pièce d’armure 20s

Modifications liées aux tanks légers (Berserker – Finelame – Mercenaire – Sauvage)

- Les tanks léger obtiennent la compétence de grimper aux murs (NDT : modifié en 1.121b)
- La compétence de royaume Charge a été supprimée des compétences entraînables. Elle est donnée gratuitement aux personnages aux niveaux suivants :
 - Niveau 30 – Charge 1
 - Niveau 35 – Charge 2
 - Niveau 40 – Charge 3
 - Niveau 45 – Charge 4
 - Niveau 50 – Charge 5

Etats

- Trois nouveaux archétypes ont été ajoutés aux tanks légers avec cette mise à jour. Ces compétences sont des « états » qui sont des buffs permanents avec chacun des avantages et des inconvénients
- Pour permuter d'état, il faudra dépenser 60% de l'endurance maximale du personnage. Cela peut donc vous laisser coincé dans un état si vous n'êtes pas attentifs
- War Stance
 - C'est l'état par défaut. Obtenu au niveau 5
 - Précision augmentée de 10%
 - Pas de pénalité
- Wild Stance
 - C'est l'état de dégâts.
 - Obtenu au niveau 30
 - Réduction de la vitesse de déplacement de 50%. Se cumule avec les snare et root et n'est pas retiré lors de la fin de ces sorts. Toujours actif pendant l'état.
 - Tous les coups ignorent les sorts de BT
 - Augmente les chances de coups critiques de 20%
 - Augmente les dégâts CAC de 15% (ne se cumule pas avec le buff des sauvages, ce dernier est supérieur et prendra le pas sur l'état)
 - Tous les dégâts subis sont augmentés de 25%
- Frenzy Stance
 - C'est l'état de mobilité
 - Obtenu au niveau 45
 - Vitesse de déplacement augmentée de 15%. Fonctionne en combat et hors combat mais ne se cumule pas avec les sorts de vitesse. Fonctionne à l'intérieur de la speedwarp.
 - Les deux armes ont 15% chacune de proc un familier de niveau 44 qui peut être tué ou confuse et qui dure 25s.
 - Les procs des armes ne fonctionnent pas pendant cet état pour laisser la place au proc de l'état
 - Tous les dégâts CAC infligés sont réduits de 35%
 - Tous les dégâts reçus sont augmentés de 10%

Modifications sur les classes Archères

- Tous les archers reçoivent la compétence Remède au niveau 50
 - Remède rend immunisé aux poisons pendant 1 min, RUT 5 min, plus de perte de PV
- Le Critical Shot voit ses dégâts augmentés de 10%
 - L'immunité au Critical Shot passe de -50% de dégâts à -75%
- Le Standard Shot voit son lancement passer de 5s à 4.7s
- Les Elemental Shot voient leur temps de lancement passer de 7s à 5.5s et les dégâts changés selon le royaume
 - Hunter – Froid et Esprit
 - Ranger – Feu et Energie
 - Scout – Matière et Corps
- Le Mana Shot voit son lancement passer de 6s à 4.5s et modifié par la dext
 - Dégâts augmentés d'environ 13%
 - Ignore les BT mais ne les écrase pas, ne peut pas être bloqué ou intercepté

- 30s RUT
 - Impose l'immunité archerie comme le Critical Shot
- Rapid Fire devient un tir en cône à 90 degrés
 - 700 de rayon, même dégâts, même vitesse
- Une flèche de root a été ajoutée
 - Niveau 18 - Bola Shot 1 – 12s de root – 4s lancement – 2100 portée
 - Niveau 28 - Bola Shot 2 – 20s de root – 4s lancement – 2100 portée
 - Niveau 38 - Bola Shot 3 – 28s de root – 4s lancement – 2100 portée
 - Niveau 48 - Bola Shot 4 – 36s de root – 4s lancement – 2100 portée
- Une flèche de snare a été ajoutée
 - Niveau 45 – Patella Shot – 15s durée – 20s RUT – 4s lancement – 2100 portée
- Le Point Blank Shot (PBS) a été supprimé et remplacé par trois versions de PBS :
 - Niveau 16 – Point Blank Shot 1 – 74 dégâts – 2s lancement – 90s RUT – 500 portée – Lance un sort de BT pulsant de 30s, fréquence 10s.
 - Niveau 26 – Point Blank Shot 2 – 134 dégâts – 2s lancement – 90s RUT – 500 portée – Lance un sort de BT pulsant de 30s, fréquence 8s.
 - Niveau 36 – Point Blank Shot 3 – 195 dégâts – 2s lancement – 90s RUT – 500 portée – Lance un sort de BT pulsant de 30s, fréquence 6s.
- Les flèches de Poison ont été supprimées
- Le Acid Shot a été réduit en portée à 1500 et donne un AOE dot de rayon 350
- Les Siege Shot ont été modifiés et les dégâts augmentés :
 - Siege Shot 1 – Dégâts augmentés de 2 à 7
 - Siege Shot 2 – Dégâts augmentés de 7 à 21
 - Siege Shot 3 – Dégâts augmentés de 15 à 42
 - Siege Shot 4 – Dégâts augmentés de 21 à 60
 - Siege Shot 5 – Dégâts augmentés de 26 à 75
 - Siege Shot 6 – Dégâts augmentés de 37 à 90
 - Siege Shot 7 – Dégâts augmentés de 42 à 105
 - Siege Shot 8 – Dégâts augmentés de 47 à 125
- Le Long Shot lance maintenant un sort de réduction de vitesse de sort :
 - Long Shot 1 – 3% Debuff vitesse de lancement – durée 40s
 - Long Shot 2 – 6% Debuff vitesse de lancement – durée 40s
 - Long Shot 3 – 9% Debuff vitesse de lancement – durée 40s
 - Long Shot 4 – 12% Debuff vitesse de lancement – durée 40s
 - Long Shot 5 – 15% Debuff vitesse de lancement – durée 40s
 - Long Shot 6 – 18% Debuff vitesse de lancement – durée 40s
 - Long Shot 7 – 21% Debuff vitesse de lancement – durée 40s
 - Long Shot 8 – 24% Debuff vitesse de lancement – durée 40s
- Un nouveau sort – Track – a été ajouté aux niveaux suivants :
 - Niveau 20 – 15% bonus à la détection des furtifs – 2s lancement – 30s durée – Le sort se brise si le lanceur bouge ou lance un sort– Sur soi
 - Niveau 30 – 25% bonus à la détection des furtifs – 2s lancement – 30s durée – Le sort se brise si le lanceur bouge ou lance un sort– Sur soi
 - Niveau 40 – 35% bonus à la détection des furtifs – 2s lancement – 30s durée – Le sort se brise si le lanceur bouge ou lance un sort– Sur soi
 - Niveau 50 – 45% bonus à la détection des furtifs – 2s lancement – 30s durée – Le sort se brise si le lanceur bouge ou lance un sort– Sur soi

Animiste

- L'animiste reçoit une respec skill forcée

Arboreal Path – ligne de base

- Le drain niveau 45 voit son delve passer de 164 à 179

Arboreal Mastery – ligne de spé

- Un nouveau bomber très lent à dégâts massifs a été ajouté
- Ce bomber peut être tué ou étourdi avant qu'il ne touche sa cible. Il peut être tué avec un sort de confusion
- Tous les bomber de ce genre sont à portée 1875, 5s de lancement, 2 min RUT et ne peuvent être QC
 - Niveau 13 – Heavy Spirit. 99 dégâts corps.
 - Niveau 23 – Plump Spirit. 199 dégâts corps
 - Niveau 33 – Inflated Spirit. 329 dégâts corps.
 - Niveau 45 – Bulging Spirit. 499 dégâts corps.

Creeping Mastery – ligne de spé

- Un nouveau sort de dégâts de type bomber a été ajouté dans la ligne :
 - Niveau 7 – Spirit of Deceit – 2.8s lancement – 1500 portée – 34 dégâts matière – 5 mana
 - Niveau 16 – Spirit of Cunning – 2.8s lancement – 1500 portée – 68 dégâts matière – 10 mana
 - Niveau 27 – Spirit of Trickery – 2.8s lancement – 1500 portée – 122 dégâts matière – 13 mana
 - Niveau 38 – Spirit of Deception – 2.8s lancement – 1500 portée – 153 dégâts matière – 25 mana
 - Niveau 47 – Spirit of Guile – 2.8s lancement – 1500 portée – 199 dégâts matière – 31 mana
- Un nouveau sort ciblé au sol de champignon soigneur a été ajouté :
 - Niveau 9 – Grove Sibyl – 5s lancement – 1500 portée – 120s durée – 16 mana – 20 pdv soignés, 850 portée
 - Niveau 21 – Grove Augur – 5s lancement – 1500 portée – 120s durée – 38 mana – 55 pdv soignés, 850 portée
 - Niveau 32 – Grove Oracle – 5s lancement – 1500 portée – 120s durée – 50 mana – 100 pdv soignés, 850 portée
 - Niveau 42 – Grove Druid – 5s lancement – 1500 portée – 120s durée – 65 mana – 215 pdv soignés, 850 portée
- Un nouveau sort ciblé au sol de champignon maladie a été ajouté :
 - Niveau 5 – Forest's Blight – 5s lancement – 1500 portée – 120s durée – 8 mana – 10s durée maladie, 850 portée, maladie pouvoir: 5 débuff force, 3% snare
 - Niveau 14 – Forest's Curse – 5s lancement – 1500 portée – 120s durée – 16 mana – 15s durée maladie, 850 portée, maladie pouvoir: 10 débuff force, 6% snare
 - Niveau 20 – Forest's Scourge – 5s lancement – 1500 portée – 120s durée – 34 mana – 30s durée maladie, 850 portée, maladie pouvoir: 15 débuff force, 9% snare
 - Niveau 31 – Forest's Torment – 5s lancement – 1500 portée – 120s durée – 50 mana – 30s durée maladie, 850 portée, maladie pouvoir: 20 débuff force, 12% snare

- Niveau 41 – Forest’s Menace – 5s lancement – 1500 portée – 120s durée – 65 mana – 30s durée maladie, 850 portée, maladie pouvoir: 25 débuff force, 15% snare
- Un nouveau sort instantané posé au sol de champignon soigneur a été ajouté au niveau 50
 - Niveau 50 – Shroom of Life – Instant – 15s durée – 30 mana – 400 pbaoe pdv soignés, 350 portée
- Les sorts d’AE root voient leur portée passer à 1875 à tous niveaux
- Le debuff résistance corps et le PBAOE de debuff dégâts CAC (champignons) ont été supprimés.

Armsman

Polearm

- Niveau 34 - Defender’s Rage – Anytime – Growth rate diminué légèrement
- Niveau 44 – Defender’s Revenge – Phalanx rear (suite) – dégâts augmentés
- Niveau 50 – Defender’s Aegis – Poleaxe side (suite) – GR augmenté

Two Handed

- Niveau 34 - Obfuscate – Anytime – Growth rate diminué légèrement
- Niveau 44 – Two Moons – Onslaught side (suite) – GR augmenté
- Niveau 50 – Sun and Moon – Doubler rear (suite) – GR augmenté

Bainshee

- La bainshee reçoit une respec forcée (skills)

Spectral Guard – ligne de base

- Le sort ciblé de root a été déplacé dans la ligne Spectral Force (spé)

Spectral Force – lignée de spé

- Le sort de groupe pulsant d’ablatif magique a été modifié :
 - Transformé en sort mono cible ablatif magique 100%, 2.8s de lancement, 1min RUT, durée 30s et ne pouvant pas être lancé sur soi
 - Audible Barrier, niveau 20, 300 dégâts magique
 - Tumultuous Barrier, niveau 30, 375 dégâts magique
 - Resounding Barrier, niveau 40, 500 dégâts magique
 - Le sort de de root la ligne de base Spectral Guard a été déplacé dans cette voie aux niveaux 6, 12, 21, 28, 35,43 et 49

Phantasmal Wail – ligne de spé

- Le sort mono cible de debuff D/V et dégâts corps a été transformé en un sort AoE DD corps / debuff corps 10% avec les changements suivants sur la table de dégâts :
 - Niveau 3 – 9 à 3 dégâts corps, 0 à 350 rayon
 - Niveau 7 – 26 à 25 dégâts corps, 0 à 350 rayon
 - Niveau 13 – 52 à 44 dégâts corps, 0 à 350 rayon
 - Niveau 19 – 77 à 64 dégâts corps, 0 à 350 rayon
 - Niveau 27 – 111 à 89 dégâts corps, 0 à 350 rayon
 - Niveau 35 – 145 à 110 dégâts corps, 0 à 350 rayon

- Niveau 43 – 178 à 120 dégâts corps, 0 à 350 rayon
 - Niveau 48 – 199 à 141 dégâts corps, 0 à 350 rayon
- Des sorts mono cible de shear ont été ajoutés :
 - Niveau 33 – Strength shear
 - Niveau 34 – Constitution shear
 - Niveau 36 – Dexterity shear
 - Niveau 37 – Acuity shear
 - Niveau 38 – Str/Con shear
 - Niveau 39 – Dex/Qui shear
- Un nouveau sort mono cible de shear aléatoire a été ajouté au niveau 50 en spécialisation avec un RUT de 2 min, une portée de 1500 et un temps de lancement de 4s.

Ethereal Shriek – ligne de spé

- Un nouveau sort mono cible de DD froid a été ajouté :
 - Niveau 7 – Frosty Torment – 2.8s lancement – 1500 portée – 4 mana – 34 dégâts froid
 - Niveau 17 – Bleak Torment – 2.8s lancement – 1500 portée – 9 mana – 68 dégâts froid
 - Niveau 27 – Chilled Torment – 2.8s lancement – 1500 portée – 17 mana – 122 dégâts froid
 - Niveau 37 – Icy Torment – 2.8s lancement – 1500 portée – 22 mana – 153 dégâts froid
 - Niveau 47 – Frigid Torment – 2.8s lancement – 1500 portée – 29 mana – 199 dégâts froid
- Le sort AOE DD et le sort AOE bolt voient leur type de dégâts passer de corps à froid
- Un nouveau sort de peur sur familier a été ajouté avec la valeur suivante :
 - Niveau 50 – 1250 de rayon – durée 20s – 5s de lancement – 5 min de RUT
- Un nouveau sort de demezz a été ajouté :
 - Niveau 26 – Alarming Screech – 3s de lancement – 6% de mana

Barde

- Les bardes reçoivent une respec forcée (skill)

Regrowth – ligne de base

- Les soins de poison et de maladie voient leur durée de lancement réduite à 2.4s

Music – ligne de spé

- Ajout de Crescendo, un sort sur personnage du royaume, 2.8s de lancement, 7s de durée, buff de 130% vitesse de déplacement à 34 en music.
 - La cible peut toujours être root, snare, mezz ou affectée par la speedwarp mais le combat ne casse pas le speed
- Ajout de Great Crescendo, un sort sur personnage de royaume, 2.8s de lancement, 9s de durée, buff de 160% vitesse de déplacement à 44 en music

- La cible peut toujours être root, snare, mezz ou affectée par la speedwarp mais le combat ne casse pas le speed

Berserker

- Le berserker reçoit une respec générale (realm et spec)

Left Axe

- Niveau 12 – Atrophy – Suite de Ravager – Saignement de 12 remplacé par un débuff attaque speed de 21% durée 20s
- Niveau 21 – Scathing Blade – Suite de Doubler – Debuff attaque speed remplacé par un snare de 12s
- Niveau 29 – Snowsquall – de dos – Snare supprimé, GR augmenté
- Niveau 34 – Doublefrost – anytime – dégâts réduits légèrement
- Niveau 44 – Icy Brilliance – Suite de Snowsquall – Debuff attaque speed remplacé par un stun 7s. GR augmenté

Axe

- Niveau 15 – Evernight – De dos – Snare supprimé, GR augmenté
- Niveau 29 – Havoc – Anytime – GR abaissé légèrement
- Niveau 44 – Artic Rift – Suite de Evernight – GR augmenté

Hammer

- Niveau 29 – Conquer – de dos – Snare supprimé, GR augmenté
- Niveau 32 – Commminute – Anytime – GR abaissé légèrement
- Niveau 44 – Sledgehammer – Suite de Conquer – GR augmenté

Sword

- Niveau 34 – Polar Rift – Anytime – Gr baissé légèrement
- Niveau 50 – Ragnarok – de dos – Snare supprimé, GR augmenté

Blademaster

- Les blademaster reçoivent une respec générale forcée (skill et realm)

Celtic Dual

- Niveau 15 – Thunderstorm – Detaunt anytime – Bonus défensif et GR diminués pour s'aligner sur les autres styles de detaunt
- Niveau 21 – Hurricane – de dos – snare supprimé, dégâts augmentés
- Niveau 34 - Meteor Shower – Anytime – GR réduit un petit peu
- Niveau 50 – Supernova – suite de Hurricane - Debuff attaque speed 34% remplacé par un stun de 7s

Blunt

- Niveau 25 – Back Crush – de dos – Snare supprimé, GR augmenté
- Niveau 39 – Stunning Blow – Sur parade – Debuff attaque speed remplacé par un saignement de 15s

Pierce

- Niveau 12 – Black Widow – de dos – snare supprimé, GR augmenté

Blades

- Niveau 34 – Revenging Blade – de dos – snare supprimé, GR augmenté

Bonedancer

- Les bonedancer reçoivent une respec forcée (skill)

Bone Army – ligne de base

- Une nouvelle version niveau 40 du commandant de base a été ajoutée. C'est maintenant le seul commandant avec la compétence charge, elle a été retirée à tous les autres.

Suppression – ligne de spé

- Le sort de renvoi de dégâts lancé par les sous familiers a été supprimé
- Ajout d'un nouveau type de familier, le fossil conjurer, qui DD monocible, aux niveaux 34 et 44
- Suppression du sort de buff ABS de la ligne

Bone Army – ligne de spé

- Le commandant archer de la ligne a été déplacé au niveau 50
 - Ce commandant est désormais nommé Bone Army General et est jaune pour les personnages de niveau 50
 - Ce commandant peut supporter jusqu'à 6 familiers
 - Il est capable de faire en sorte que les sous familiers l'assistent (ou pas)
- Plusieurs compétences de la ligne ont été modifiées pour compenser :
 - Le sort d'add dégâts a été déplacé du niveau 50 au 48
 - Le sous familier Fossil Warrior du niveau 48 au 46
 - Le sort de taunt déplacé du 46 au 43
 - Le buff str/con déplacé du 43 au 40
- Tous les sous familiers de la ligne ont perdu la capacité de charge
- La valeur des drains des totems mana et endurance a été passée de 20% (mana) et 50% (endu) à 10% (mana) et 25% (endu)
 - Ces valeurs sont maintenant calculées sur le montant restant de la cible, pas sur le maximum

Cabaliste

- Le cabaliste reçoit une respec forcée (skill)

Matter Magic – Ligne de base

- Un nouveau sort de DD direct de type matière a été ajouté :
 - Niveau 3 – Earth Pyre – 2.6s – 13 dégâts matière – 1500 portée – 3 mana
 - Niveau 11 – Heat Pyre – 2.6s – 49 dégâts matière – 1500 portée – 6 mana
 - Niveau 24 – Burning Earth – 2.6s – 85 dégâts matière – 1500 portée – 14 mana
 - Niveau 35 – Molten Earth – 2.6s – 126 dégâts matière – 1500 portée – 21 mana
 - Niveau 45 – Magma Crush – 2.6s – 179 dégâts matière – 1500 portée – 30 mana

Matter Manipulation – ligne de spé

- Un nouveau AE DD matière a été ajouté :
 - Niveau 8 – Earth Shatter – 3.0s – 28 dégâts matière – 1500 portée – 350 rayon – 5 mana
 - Niveau 17 – Earth Break – 3.0s – 72 dégâts matière – 1500 portée – 350 rayon – 12 mana
 - Niveau 28 – Earth Crush – 3.0s – 95 dégâts matière – 1500 portée – 350 rayon – 16 mana
 - Niveau 37 – Stone Break – 3.0s – 123 dégâts matière – 1500 portée – 350 rayon – 21 mana
 - Niveau 47 – Stone Shatter – 3.0s – 158 dégâts matière – 1500 portée – 350 rayon – 28 mana

Essence Manipulation (Body) – ligne de spé

- Un nouveau sort de debuff Energy instant a été ajouté :
 - Niveau 22 – Energy Wither – 15% debuff énergie – 1500 portée – 10 mana
 - Niveau 34 – Energy Siphon – 30% debuff énergie – 1500 portée – 16 mana
 - Niveau 46 – Energy Void – 50% debuff énergie – 1500 portée – 24 mana
- Les sorts suivants ont été déplacés pour compenser :
 - Niveau 22 passe Niveau 20
 - Niveau 34 passe Niveau 30
 - Niveau 46 transfert de vie passe niveau 41

Spirit Animation – ligne de Spé

- Ajout d'un soin du mezz sur le pet au niveau 16

Champion

- Le champion reçoit une respec forcée (skill)
- La compétence RR5 voit son RUT passer de 15 à 10 min

Valor – ligne de spé

- Tous les sorts de dégâts directs ont été passés de type corps à énergie
- Le sort de debuff d/q va maintenant de pair avec un sort de buff résistance magique secondaire de 20s
- Le sort de debuff str/con supprime aussi la BT actuelle ou le prochain pulse BT de la cible
- Le sort de debuff hâte augmente les chances de coup critique du champion pendant 20s

- Le sort de debuff acuité rend du mana au champion
- Un nouveau sort a été ajouté dans la ligne permettant au champion de changer ses dégâts et ceux de ses alliés en Energie pour une courte période. Il lance aussi un proc offensif sur le champion.
 - Niveau 50 – Champion's Call – Change les dégâts en énergie – Rayon 600 – 30s de durée – N'affecte que les dégâts CAC et archerie – 10 min RUT, lance aussi :
 - Niveau 50 – Call of the Champion – 30s de durée, 10 min de RUT, 100% de lancer un debuff énergie de 30% (uniquement pour le champion)

Large Weaponry – Ligne de spé

- Niveau 34 – Demolish – Anytime – GR baissé légèrement
- Niveau 50 – Annihilation – de dos – GR augmenté

Clercs

- Les clercs reçoivent une respec forcée (skills)

Rejuvenation – ligne de base

- Les sorts de soin poison et maladie passent à 2.4s de lancement

Enhancement – Ligne de spé

- Les sorts de résistance de groupe sont maintenant des sorts pulsants combinés en un seul sort :
 - 2000 de portée, 3s de lancement, 30s de durée de pulse
 - Ce sort va coexister avec le sort champion et celui du paladin mais ne se cumuleront pas
 - Niveau 13 – Energy Shield – Augmente Spirit/Energy/Body de 12%.
 - Niveau 30 – Energy Guard – Augmente Spirit/Energy/Body de 18%.
 - Niveau 40 – Energy Barrier – Augmente Spirit/Energy/Body de 24%.
 - Le sort Hand of God (absorption de dégâts sur focus) a été changé
 - Réduction passe de 85% à 50% des dégâts, n'est plus un focus et la cible peut maintenant entrer en combat
 - 5s de lancement, 10s de durée, 1 min RUT, 25% mana
 - Passage de 46 à 45 dans la ligne

Smite – ligne de spé

- Déplacement du PBAEO snare de 7 à 6
- Ajout d'un mezz mono cible
 - Niveau 9 – Heavenly Slumber – 28s durée – 3s lancement – 1500 portée – 5 mana
 - Niveau 14 – Graceful Slumber – 34s durée – 3s lancement – 1500 portée – 8 mana
 - Niveau 23 – Hallowed Slumber – 40s durée – 3s lancement – 1500 portée – 11 mana
 - Niveau 31 – Divine Slumber – 50s durée – 3s lancement – 1500 portée – 15 mana
 - Niveau 41 – Holy Slumber – 60s durée – 3s lancement – 1500 portée – 19 mana
- Ajout d'un sort de soin instantané
 - Niveau 7 – Divine Light – 60 sec RUT – Heals de 15% – 2000 portée – 40% mana
 - Niveau 28 – Holy Light – 60 sec RUT – Heals de 25% – 2000 portée – 40% mana
 - Niveau 46 – Pure Light – 60 sec RUT – Heals de 45% – 2000 portée – 40% mana

- Ajout d'un sort de soin de root au niveau 13
 - 5 min RUT, 3s de lancement, 1500 de portée, 10% mana
 - Ne peut pas être utilisé sur soi

Druide

- Les druides reçoivent une respec forcée (skill)

Regrowth – ligne de base

- Les sorts de soin poison et maladie passent à 2.4s de lancement

Nurture – Ligne de spé

- Les sorts de résistance de groupe sont maintenant des sorts pulsants combinés en un seul sort :
 - 2000 de portée, 3s de lancement, 30s de durée de pulse
 - Ce sort va coexister avec le sort champion et celui du barde mais ne se cumuleront pas
 - Niveau 13 – Warmth of the Badger – Augmente les résistances Heat/Matter/Cold de 12%.
 - Niveau 30 – Warmth of the Wolf – Augmente les résistances Heat/Matter/Cold de 18%.
 - Niveau 40 – Warmth of the Bear – Augmente les résistances Heat/Matter/Cold de 24%.
 - Le sort Nature's Cocoon (absorption de dégâts sur focus) a été changé
 - Réduction passe de 90% à 50% des dégâts, n'est plus un focus et la cible peut maintenant entrer en combat
 - 5s de lancement, 10s de durée, 1 min RUT, 25% mana
 - Passage de 47 à 45 dans la ligne

Nature – ligne de base

- Tous les familiers de la ligne de spé passent dans la ligne de base aux mêmes niveaux
- Le familier final (niveau 40) sera maximum niveau 40 (vert pour un joueur niveau 50)

Nature – ligne de spé

- Suppression des familiers
- Suppression de l'AOE bouclier de dégâts
- Ajout d'un grapple mono cible
 - Niveau 14 – Forest's Pull - 1000 portée – La cible ne peut pas attaquer au CAC ou être touchée (magie et CAC) – 5s durée – 5 minute RUT – 3s lancement – Stun le druide pour 6 secondes
 - Niveau 35 – Forest's Reach - 1000 portée – La cible ne peut pas attaquer au CAC ou être touchée (magie et CAC) – 8s durée – 5 minute RUT – 3s lancement – Stun le druide pour 9 secondes
- Ajout d'un nouveau familier au niveau 42, Nature Sage
 - Le familier de niveau 50 lancera un buff de hâte sur lui-même
- Ajout d'un sort AOE heal sur cible (pbaoe)

- Niveau 15 – 60s RUT – Soigne de 15%, 1500 portée, 250 rayon.
 - Niveau 45 – 60s RUT – Soigne de 45%, 1500 portée, 250 rayon.
- Ajout d'un sort de soin de root, Free Wind, au niveau 13
 - 5 min RUT, 3.0s lancement, 1500 portée, 10%mana
 - Ne peut pas être utilisé sur soi

Eldritch

- Les eld reçoivent une respec générale forcée (skill et realm)
- La compétence Ichor a été ajoutée à la liste des compétences entraînables

Mana Magic – Ligne de Spé

- Le PBAOE niveau 2 a été supprimé
- Le sort niveau 8 de debuff str/con a été remplacé par un sort niveau 12
- Le PBAOE niveau 32 passe niveau 31
- Un nouveau sort mono cible de root a été ajouté :
 - Niveau 2 – Soul Grasp – 2.5s lancement – 1500 portée – 15s durée – 3 mana – Immobilise la cible sur place.
 - Niveau 12 – Soul Clutch – 2.5s lancement – 1500 portée – 23s durée – 7 mana – Immobilise la cible sur place.
 - Niveau 22 – Soul Hold – 2.5s lancement – 1500 portée – 44s durée – 17 mana – Immobilise la cible sur place.
 - Niveau 32 – Soul Embrace – 2.5s lancement – 1500 portée – 57s durée – 23 mana – Immobilise la cible sur place.
 - Niveau 42 – Soul Restraint – 2.5s lancement – 1500 portée – 69s durée – 29 mana – Immobilise la cible sur place.

Light Magic – Ligne de spé

- Le sort de debuff hâte a été déplacé dans la ligne Mana magic. Le debuff AOE instant reste.

Friar

- Le moine reçoit une respec forcée (skills)

Rejuvenation – Ligne de base

- Les sorts de soin poison et maladie passent à 2.4s de lancement

Rejuvenation – ligne de spé

- Un nouveau sort de cure de mezz a été ajouté
 - Niveau 26 - Awaken Soul – 3s de lancement – 1500 portée – 6% mana
- Un nouveau sort pulsant de soin poison a été ajouté
 - Niveau 14 – Pulsing Cure Poison I – 3.5s lancement – 2000 portée – 20 mana – Tous les sorts de DOT sont soignés.
 - Niveau 28 – Pulsing Cure Poison II – 3.7s lancement – 2000 portée – 25 mana – Tous les sorts de DOT sont soignés.
- Un nouveau sort pulsant de soin maladie a été ajouté

- Niveau 18 – Pulsing Cure Disease I – 3.5s lancement – 2000 portée – 20 mana – Tous les sorts de maladie sont soignés.
- Niveau 36 – Pulsing Cure Disease II – 3.7s lancement – 2000 portée – 28 mana – Tous les sorts de maladie sont soignés.

Enhancement – ligne de spé

- Les buffs résistance deviennent des sorts pulsants, 2000 de portée, 3s de lancement, un pulse dure 30s
 - Niveau 13 – Golestandt's Fire – Augmente les résistances Heat/Matter/Cold de 12%.
 - Niveau 31 – Golestandt's Breath – Augmente les résistances Heat/Matter/Cold de 18%.
 - Niveau 46 – Golestandt's Heart – Augmente les résistances Heat/Matter/Cold de 24%.

Staffs – Ligne de spé

- Niveau 4 – Figure Eight – face – un saignement de 14 remplace le soin de groupe
- Niveau 15 – Double Strike – suite – un debuff attaque speed de 21% remplace le soin de groupe
- Niveau 21 – Counter Evade – sur esquive – suppression de l'effet, augmentation des dégâts
- Niveau 25 – Banish – suite – remplacement du pbaoe soin par un pbaoe DD de 175 (esprit)
- Niveau 34 – Holy Staff – Anytime – HOT supprimé
- Niveau 39 – Friar's Fury – suite – remplacement du sort de soin par un debuff
- Niveau 50 – Excommunicate – suite – un DD 150 remplace le DD heal, dégâts passés en esprit

Healer

- Les healer reçoivent une respec générale forcée (skill et realm)
- La compétence de QC a été ajoutée au niveau 1
- La compétence Concentration a été ajoutée à la liste des compétences disponibles
- La compétence de régénération de mana remplace celle du Skald quand lancée sur une cible

Mending – ligne de base

- Les sorts de soin poison et maladie passent à 2.4s de lancement

Augmentation – Ligne de spé

- Suppression du sort de réduction de durée des mezz
- Changement des sorts de résistance en un seul sort pulsant, 2000 portée, 3s de lancement, un pulse dure 30s
 - Niveau 13 – Gods' Health – Augmente les résistances Spirit/Energy/Body de 12%.
 - Niveau 30 – Gods' Vigor – Augmente les résistances Spirit/Energy/Body de 18%.
 - Niveau 40 – Gods' Potency – Augmente les résistances Spirit/Energy/Body de 24%.

Pacification – Ligne de spé

- Ajout d'un sort de soin instantané
 - Niveau 33 – Healing Surge – 50 sec RUT – Soigne de 20% – 1000 portée – 40% mana
 - Niveau 43 – Restorative Surge – 50 sec RUT – Soigne de 45% – 1000 portée – 40% mana

Heretic

- Les heretic reçoivent une respec générale forcée (realm et skills)
- La compétence Ichor a été ajoutée aux compétences entraînables

Rejuvenation – Ligne de base

- Les sorts de soin poison et maladie passent à 2.4s de lancement

Rejuvenation – Ligne de spé

- Le sort Reanimate Corpse (monster rezz) reçoit les modifications suivantes :
 - Ramène maintenant à la vie une cible à 50% de vie/mana/endu au lieu de 100%
 - Soigne le mal de rez
 - Ne prévient plus les soins ou les buffs sur la cible du rezz
 - Les personnages rezz peuvent lancer des sorts ou effectuer des actions normales
 - Ils reçoivent aussi une réduction de dégâts de 75% pendant 20s comme avant mais ne provoquent plus d'AOE dot
 - A la place, la personne rezz est sous maladie
 - Soigner cette maladie provoque la perte du buff de réduction de dégâts
- Un nouveau DD matière a été ajouté dans la ligne :
 - Niveau 2 – Dark Ashes – 2.6s lancement – 1500 portée – 4 mana – 13 dégâts matière.
 - Niveau 17 – Dark Obsidian – 2.6s lancement – 1500 portée – 9 mana – 37 dégâts matière.
 - Niveau 24 – Dark Slag – 2.6s lancement – 1500 portée – 14 mana – 64 dégâts matière.
 - Niveau 35 – Dark Basalt – 2.6s lancement – 1500 portée – 28 mana – 108 dégâts matière.
 - Niveau 45 – Dark Magma – 2.6s lancement – 1500 portée – 44 mana – 179 dégâts matière.
- Le sort de focus AOE snare voit sa portée monter à 1750 à tous les niveaux

Enhancement – ligne de spé

- Un nouveau sort de debuff constit a été ajouté :
 - Niveau 4 – Dark Horror – 3.0s lancement – 1500 portée – 45s durée – 5 mana – Réduit la constitution de 11.
 - Niveau 20 – Mind Horror – 3.0s lancement – 1500 portée – 45s durée – 14 mana – Réduit la constitution de 25.
 - Niveau 31 – Evil Horror – 3.0s lancement – 1500 portée – 45s durée – 18 mana – Réduit la constitution de 31.
 - Niveau 42 – Demon Horror – 3.0s lancement – 1500 portée – 45s durée – 22 mana – Réduit la constitution de 41.
- Un nouveau sort de debuff force a été ajouté :
 - Niveau 3 – Soften Joints – 3.0s lancement – 1500 portée – 45s durée – 5 mana – Réduit la strength de 11.
 - Niveau 13 – Soften Limbs – 3.0s lancement – 1500 portée – 45s durée – 9 mana – Réduit la strength de 16.
 - Niveau 22 – Soften Bones – 3.0s lancement – 1500 portée – 45s durée – 14 mana – Réduit la strength de 25.
 - Niveau 34 – Soften Muscle – 3.0s lancement – 1500 portée – 45s durée – 18 mana – Réduit la strength de 31.
 - Niveau 44 – Soften Strength – 3.0s lancement – 1500 portée – 45s durée – 22 mana – Réduit la strength de 41.

- Un nouveau sort de debuff dext a été ajouté
 - Niveau 6 – Heat Wave – 3.0s lancement – 1500 portée – 45s durée – 5 mana – Réduit la dext de 11.
 - Niveau 16 – Heat Rush – 3.0s lancement – 1500 portée – 45s durée – 9 mana – Réduit la dext de 16.
 - Niveau 25 – Heal Swell – 3.0s lancement – 1500 portée – 45s durée – 14 mana – Réduit la dext de 25.
 - Niveau 35 – Heat Coil – 3.0s lancement – 1500 portée – 45s durée – 18 mana – Réduit la dext de 31.
 - Niveau 45 – Heat Flux – 3.0s lancement – 1500 portée – 45s durée – 22 mana – Réduit la dext de 41.
- Un nouveau sort ciblé de shear str/cons a été ajouté :
 - Niveau 36 – Endowment Seize – 3.0s lancement – 1750 portée – 12 mana
- Le sort mono cible de renvoi de dégâts a été supprimé
- Le sort de groupe de renvoi de dégâts a été supprimé
- Le buff de groupe réactif de shear a été supprimé
- L’amplificateur de dégâts personnel a été déplacé au niveau 37
- Les sorts suivants d’amélioration d’absorption au CAC ont été déplacés de la ligne de base à la ligne de spé :
 - Buffer of Warmth de Niveau 9 base à spec.
 - Buffer of Heat de Niveau 21 base à spec.

Hero

Celtic Spear

- Niveau 34 – Eagle Talon – Anytime – GR légèrement baissé
- Niveau 50 – Cuchulain’s Revenge – Suite – GR augmenté

Large Weapon

- Niveau 34 – Demolish – Anytime – GR légèrement baissé
- Niveau 50 – Annihilation – de dos – GR augmenté

Hunter

- Le hunter reçoit une respec forcée (skills)

Infiltrator

- Les sicaires reçoivent une respec forcée générale (realm et points)
- Le nombre de points de spé disponible passe de 2.5 à 2.9x le niveau

Dual Wield

- Niveau 21 – Penumbra – De dos – Snare supprimé, remplacé par un debuff attaque speed 26%. GR augmenté
- Niveau 34 – Dark Tendrils – Anytime – GR baissé

Slash

- Niveau 39 – Backslash – De dos – Snare supprimé, GR augmenté

Thrust

- Niveau 29 – Pierce – De dos – Snare supprimé, GR augmenté

Mentalist

Mana Magic – Ligne de spé

- Ajout d'une version de groupe de tous les sorts de régénération de mana qui n'existaient pas
- Déplacement du DOT niveau 25 au niveau 27

Mentalism – Ligne de spé

- Le sort de mezz ciblé change :
 - Niveau 23 réduit à 40s
 - Niveau 31 réduit à 50s
 - Niveau 41 réduit à 60s
 - Niveau 50 supprimé

Mercenary

- Les mercenary reçoivent une respec forcée (skill et realm)

Dual Wield

- Niveau 21 – Penumbra – De dos – Snare supprimé, remplacé par un debuff attaque speed 26%. GR augmenté
- Niveau 34 – Dark Tendrils – Anytime – GR baissé
- Niveau 50 – Dark Shadows – suite – débuff attaque speed remplacé par un stun 7s, GR augmenté

Slash

- Niveau 39 – Backslash – De dos – Snare supprimé, GR augmenté

Thrust

- Niveau 29 – Pierce – De dos – Snare supprimé, GR augmenté

Crush

- Niveau 25 – Divine Hammer – de dos – Snare supprimé, GR augmenté

Ménestrel

- Les ménestrels reçoivent une respec forcée (skill)

Instrument

- Ajout de Crescendo, un sort sur personnage du royaume, 2.8s de lancement, 7s de durée, buff de 130% vitesse de déplacement à 34 en instrument.
 - La cible peut toujours être root, snare, mezz ou affectée par la speedwarp mais le combat ne casse pas le speed
- Ajout de Great Crescendo, un sort sur personnage de royaume, 2.8s de lancement, 9s de durée, buff de 160% vitesse de déplacement à 44 en instrument
 - La cible peut toujours être root, snare, mezz ou affectée par la speedwarp mais le combat ne casse pas le speed
- Le sort pulsant d'ablatif mêlée a été changé. Ne peut pas être lancé sur soi
 - Ablatif CAC 100%, 2.8s de lancement, 1min RUT, durée 30s
 - Niveau 30 absorbe 150 dégâts CAC
 - Niveau 40 absorbe 225 dégâts CAC
 - Niveau 50 absorbe 300 dégâts CAC
- Le mezz flûte a vu sa durée réduite de 33% à tous les niveaux
 - Niveau 50: de 29 à 20 secondes.
 - Niveau 36: de 26 à 18 secondes.
 - Niveau 24: de 20 à 14 secondes.
 - Niveau 18: de 17 à 12 secondes.
 - Niveau 9 : de 12 à 8 secondes.
 - Merci de noter que dans les faits le sort double sa durée affichée pour calculer la durée réelle. Ainsi, un sort niveau 50 affiché à 20s s'appliquera comme un 40s.

Necromancer

- Les necromancer reçoivent une respec forcée (skill)

Death Servant – Ligne de spé

- Un nouveau sort de PBAOE lancé par le fantôme a été ajouté :
 - Niveau 47 – Necrotic Conduit – 225 dégâts, 350 de rayon – 20% mana – 3s lancement sous fantôme – instant par le pet – portée de 250 maximum
 - Le sort de niveau 47 traditionnel passe niveau 46

Nightshade

- Les nightshade obtiennent une respec générale forcée (skill et realm)
- Les points de spé dispo passent de 2.2 à 2.8x le niveau

Celtic Dual

- Niveau 15 – Thunderstorm – Detaunt anytime – Bonus défensif et GR diminués pour s'aligner sur les autres styles de detaunt
- Niveau 21 – Hurricane – de dos – snare supprimé, dégâts augmentés

- Niveau 34 - Meteor Shower – Anytime – GR réduit un petit peu

Pierce

- Niveau 12 – Black Widow – de dos – snare supprimé, GR augmenté

Blades

- Niveau 34 – Revenging Blade – de dos – snare supprimé, GR augmenté

Paladins

- Les paladins reçoivent une respec forcée (skill)
- La compétence Mastery of Healing fait désormais partie des compétences entraînables
- La compétence Wild Healing fait désormais partie des compétences entraînables

Shield

- Niveau 44 – Immobilize – côté – 21s snare – faibles dégâts- grand cout d’endurance – pas de bonus offensif – léger bonus défensif
- Niveau 46 – Cripple – de dos – snare 23s – faibles dégâts – grand cout d’endurance – pas de bonus offensif – léger bonus défensif

Chants

- Le chant de régénération d’endurance redevient un pulsant :
 - Niveau 2 – Chant of Endurance – Instantané – 8s RUT – 2000 portée – La cible récupère 3 endurance.
 - Niveau 12 – Chant of Stamina – Instantané – 8s RUT – 2000 portée – La cible récupère 4 endurance.
 - Niveau 22 – Chant of Persistence – Instantané – 8s RUT – 2000 portée – La cible récupère 5 endurance.
 - Niveau 32 – Chant of Resilience – Instantané – 8s RUT – 2000 portée – La cible récupère 6 endurance.
 - Niveau 42 – Chant of Perseverance – Instantané – 8s RUT – 2000 portée – La cible récupère 7 endurance.
- Un nouveau sort de soin instantané a été ajouté :
 - Niveau 2 – Holy Recovery – Instantané – 60s RUT – 1500 portée – 5% mana – La cible récupère 25 pdv.
 - Niveau 5 – Holy Renewal – Instantané – 60s RUT – 1500 portée – 5% mana – La cible récupère 50 pdv.
 - Niveau 12 – Holy Refreshment – Instantané – 60s RUT – 1500 portée – 10% mana – La cible récupère 100 pdv.
 - Niveau 20 – Holy Restoration – Instantané – 60s RUT – 1500 portée – 20% mana – La cible récupère 180 pdv.
 - Niveau 35 – Holy Rejuvenation – Instantané – 60s RUT – 1500 portée – 25% mana – La cible récupère 250 pdv.

- Niveau 45 – Holy Revitalization – Instantané – 60s RUT – 1500 portée – 35% mana – La cible récupère 300 pdv.
- Le chant d’ablatif magique de groupe a été supprimé
- Un nouveau sort mono cible d’absorption magique a été ajouté :
 - Niveau 30 – Barrier of Faith – 2.8s lancement – 60s RUT – 1500 portée – 30s durée – 10% mana – Absorbe les 300 prochains dégâts magiques sur la cible. Ne peut pas être lancé sur soi.
 - Niveau 40 – Barrier of Virtue – 2.8s lancement – 60s RUT – 1500 portée – 30s durée – 15% mana – Absorbe les 375 prochains dégâts magiques sur la cible. Ne peut pas être lancé sur soi.
 - Niveau 50 – Barrier of Temperance – 2.8s lancement – 60s RUT – 1500 portée – 30s durée – 20% mana – Absorbe les 500 prochains dégâts magiques sur la cible. Ne peut pas être lancé sur soi.
- Un nouveau sort self de buff dext a été ajouté :
 - Niveau 4 – Righteous Dexterity – 3.0s lancement – 20m durée – 3 mana – Augmente la dext de 12.
 - Niveau 13 – Righteous Deftness – 3.0s lancement – 20m durée – 11 mana – Augmente la dext de 22.
 - Niveau 21 – Righteous Proficiency – 3.0s lancement – 20m durée – 16 mana – Augmente la dext de 32.
 - Niveau 31 – Virtuous Agility – 3.0s lancement – 20m durée – 25 mana – Augmente la dext de 42.
 - Niveau 47 – Virtuous Fluidity – 3.0s lancement – 20m durée – 43 mana – Augmente la dext de 52.
- Un nouveau sort de soin majeur a été ajouté :
 - Niveau 5 – Major Restoration – 3.2s lancement – 2000 portée – 5 mana – La cible récupère 55 pdv.
 - Niveau 8 – Major Recuperation – 3.2s lancement – 2000 portée – 7 mana – La cible récupère 82 pdv.
 - Niveau 11 – Major Renewal – 3.2s lancement – 2000 portée – 9 mana – La cible récupère 109 pdv.
 - Niveau 14 – Major Revival – 3.2s lancement – 2000 portée – 11 mana – La cible récupère 136 pdv.
 - Niveau 18 – Major Resuscitation – 3.2s lancement – 2000 portée – 14 mana – La cible récupère 172 pdv.
 - Niveau 25 – Major Reviction – 3.2s lancement – 2000 portée – 19 mana – La cible récupère 235 pdv.
 - Niveau 33 – Major Refection – 3.2s lancement – 2000 portée – 24 mana – La cible récupère 307 pdv.
 - Niveau 43 – Major Refocillation – 3.2s lancement – 2000 portée – 30 mana – La cible récupère 396 pdv.
- Tous les chants de résistances ont été supprimés
- Tous les chants de résistances multiples ont été supprimés
- Un nouveau sort mono cible de résistance a été ajouté :
 - Niveau 27 – Elemental Ward – 4.0s lancement – 1500 portée – 20m durée – 5% mana – Augmente toutes les résistances magiques de 8%.
 - Niveau 46 – Elemental Shield – 4.0s lancement – 1500 portée – 20m durée – 5% mana – Augmente toutes les résistances magiques de 12%.

Two handed

- Niveau 34 – Obfuscate – Anytime – GR baissé légèrement
- Niveau 44 – Two Moons – Suite – GR augmenté
- Niveau 50 – Sun and Moon – Suite – GR augmenté

Ranger

- Tous les rangers récupèrent une respec forcée (skill)

Celtic Dual

- Niveau 15 – Thunderstorm – Detaunt anytime – Bonus défensif et GR diminués pour s'aligner sur les autres styles de detaunt
- Niveau 34 - Meteor Shower – Anytime – GR réduit un petit peu

Reaver

- Le reaver obtient une respec forcée (skill)

Soulrending

- Le DOT instant a été supprimé
- Un nouveau DD instant a été ajouté :
 - Niveau 12 – Soul Rot – Instant – 15s RUT – 1000 portée – 8 mana – 28 dégâts esprit.
 - Niveau 24 – Soul Toxin – Instant – 15s RUT – 1000 portée – 16 mana – 62 dégâts esprit.
 - Niveau 35 – Soul Venom – Instant – 15s RUT – 1000 portée – 21 mana – 95 dégâts esprit.
 - Niveau 49 – Soul Bane – Instant – 15s RUT – 1000 portée – 30 mana – 120 dégâts esprit
- Le drain sur cible a été supprimé
- Un nouveau drain a été ajouté
 - Niveau 3 – Vigor Drain – Instant – 20s RUT – 1500 portée – 3 mana – La cible prend 12 de dégâts corps et l'attaquant est soigné de 80% des dégâts infligés.
 - Niveau 12 – Health Drain – Instant – 20s RUT – 1500 portée – 8 mana – La cible prend 35 de dégâts corps et l'attaquant est soigné de 80% des dégâts infligés.
 - Niveau 21 – Vitality Drain – Instant – 20s RUT – 1500 portée – 13 mana – La cible prend 55 de dégâts corps et l'attaquant est soigné de 80% des dégâts infligés.
 - Niveau 31 – Spirit Drain – Instant – 20s RUT – 1500 portée – 23 mana – La cible prend 81 de dégâts corps et l'attaquant est soigné de 80% des dégâts infligés.
 - Niveau 45 – Soul Drain – Instant – 20s RUT – 1500 portée – 30 mana – La cible prend 109 de dégâts corps et l'attaquant est soigné de 80% des dégâts infligés.
- Le rayon sur tous les PBAOE a été augmenté à 400
- Les PBAOE de bas niveau sont maintenant écrasés par les plus hauts niveaux dans la liste des sorts disponibles, une seule version sera donc active en même temps.

- Le sort pulsant PBAOE d'augmentation de DPS cac a été changé en un pbaoe debuff CAC qui dure 25s. Avec un RUT de 2min. Les valeurs sont inchangées
 - Le sort niveau 8 Crippling Curse a été déplacé niveau 3 sans autre changement
- Le drain instant niveau 41 a été passé au niveau 42
- Un nouveau pbaoe de dégâts a été ajouté :
 - Niveau 41 – Circle of Despair – Instant – 90s RUT – 750 rayon – 15% mana – Inflige 5% Dégâts esprits à la cible.
- Un nouveau pbaoe de terreur sur familier a été ajouté :
 - Niveau 39 – Malefic Horror – Instant – 5m RUT – 350 rayon – 15s durée – 5% mana – Fait fuir les familiers.
- Le pbaoe pulsant de debuff ABS a été changé en un PBAOE non pulsant et les valeurs sont modifiées :
 - Niveau 5 – Aura of Foreboding – Instant – 120s RUT – 350 rayon – 25s durée – 2 mana – Réduit l'ABS de la cible de 6%.
 - Niveau 14 – Aura of Destiny – Instant – 120s RUT – 350 rayon – 25s durée – 6 mana – Réduit l'ABS de la cible de 9%.
 - Niveau 25 – Aura of Fate – Instant – 120s RUT – 350 rayon – 25s durée – 10 mana – Réduit l'ABS de la cible de 11%.
 - Niveau 35 – Aura of Destiny – Instant – 120s RUT – 350 rayon – 25s durée – 14 mana – Réduit l'ABS de la cible de 15% (à la place de 13%).
 - Niveau 47 – Aura of the Inevitable – Instant – 120s RUT – 350 rayon – 25s durée – 20 mana – Réduit l'ABS de la cible de 20% (à la place de 15%).
- Tous les sorts de debuff acuité sont maintenant liés à un sous sort de soin mana pour le reaver de 30%
- Un nouveau sort de debuff résistance énergie a été ajouté :
 - Niveau 20 – Energy Wither – Instant – 5s RUT – 1500 portée – 15s durée – 10 mana – Réduit la résistance énergie de 15%.
 - Niveau 30 – Energy Siphon – Instant – 5s RUT – 1500 portée – 15s durée – 16 mana – Réduit la résistance énergie de 30%.
 - Niveau 40 – Energy Wither – Instant – 5s RUT – 1500 portée – 15s durée – 24 mana – Réduit la résistance énergie de 50%.

Runemaster

- Les runemaster reçoivent une respec forcée (skill)

Suppression – Ligne de spé

- La portée de tous les AOE root passe de 1500 à 1875

Runecarving – Ligne de spé

- Ajout d'un nouveau sort de DD :

- Niveau 6 – Mark of Thunder – 43 dégâts énergie – 2.8s lancement – 1500 portée – 6 mana
- Niveau 16 – Insignia of Thunder – 86 dégâts énergie – 2.8s lancement – 1500 portée – 12 mana
- Niveau 26 – Seal of Thunder – 133 dégâts énergie – 2.8s lancement – 1500 portée – 17 mana
- Niveau 36 – Signet of Thunder – 163 dégâts énergie – 2.8s lancement – 1500 portée – 22 mana
- Niveau 46 – Rune of Thunder – 209 dégâts énergie – 2.8s lancement – 1500 portée – 29 mana
- Plusieurs sorts ont été déplacés pour compenser le nouveau DD :
 - Mark of Ruin (GTAoE) déplacé du Niveau 19 à Niveau 11
 - Mark of Havoc (GTAoE) déplacé du Niveau 26 à 21
 - Mark of Devastation (GTAoE) déplacé du Niveau 36 à 31
 - Mark of Undoing (GTAoE) déplacé du Niveau 43 à 41
 - Moved Vex of Earth de Niveau 46 à 44
 - Moved Odin's Hatred de Niveau 44 à 43
 - Moved Lesser Sigil of Havoc (bolt) de Niveau 6 à 8

Savage

- Les savage reçoivent une respec générale forcée (skill et realm)

Hand to Hand

- Niveau 6 – Wild Call – Anytime – GR baissé
- Niveau 8 – Clan's Call – de dos – Snare supprimé, remplacé par un stun 5s
- Niveau 18 – Clan's Might – suite – stun 5s supprimé, remplacé par un snare 11s

Axe

- Niveau 15 – Evernight – De dos – Snare supprimé, GR augmenté
- Niveau 29 – Havoc – Anytime – GR baissé légèrement
- Niveau 44 – Artic Rift – Suite – GR augmenté

Hammer

- Niveau 29 – Conquer – de dos – snare supprimé, GR augmenté
- Niveau 32 – Commminute – anytime – GR baissé légèrement
- Niveau 44 – Sledgehammer – Suite – GR augmenté

Sword

- Niveau 34 – Polar Rift – Anytime – GR baissé légèrement
- Niveau 50 – Ragnarok – De dos – Snare supprimé, GR augmenté

Scout

- Tous les scouts reçoivent une respec forcée (skill)

Shadowblade

- Tous les shadowblade reçoivent une respec générale forcée (realm et skills)
- Les points de spé dispo passent de 2.2 à 2.8x le niveau
- La compétence de rang 5 voit les 20% de soin passer à 60% et la durée réduite de 30s à 15s

Left Axe

- Niveau 12 – Atrophy – Suite de Ravager – Saignement de 12 remplacé par un débuff attaque speed de 21% durée 20s
- Niveau 21 – Scathing Blade – Suite de Doubler – Debuff attaque speed remplacé par un snare de 12s
- Niveau 29 – Snowsquall – de dos – Snare supprimé, GR augmenté
- Niveau 34 – Doublefrost – anytime – dégâts réduits légèrement
- Niveau 39 – Frosty Gaze – Déplacé niveau 29 – suite sur esquive – dégâts augmentés légèrement, stun toujours 7s
- Niveau 44 – Icy Brilliance – Suite de Snowsquall – Debuff attaque speed remplacé par un stun 7s. GR augmenté
- Niveau 50 – Aurora Borealis – suite – dégâts réduits

Axe

- Niveau 15 – Evernight – De dos – Snare supprimé, GR augmenté
- Niveau 29 – Havoc – Anytime – GR baissé légèrement
- Niveau 44 – Artic Rift – Suite – GR augmenté

Sword

- Niveau 34 – Polar Rift – Anytime – GR baissé légèrement
- Niveau 50 – Ragnarok – De dos – Snare supprimé, GR augmenté

Shaman

- Les shaman reçoivent une respec forcée (skills)

Mending – ligne de base

- Les soins poison et maladie passent à 2.4s de lancement

Augmentation – ligne de Spé

- Un nouveau buff de compréhension a été ajouté aux niveaux : (se cumule avec acuité)

- Niveau 23 – Tribal Clarity – 2.5s lancement – 1500 portée – 60s RUT – 10s durée – 25% mana – Augmente la piété de 30.
- Niveau 43 – Ancestral Clarity – 2.5s lancement – 1500 portée – 60s RUT – 10s durée – 25% mana – Augmente la piété de 65.
- Un nouvel amplificateur de dégâts CAC a été ajouté
 - Niveau 30 – Earthen Mana – 3.2s lancement – 1000 portée – 30s RUT – 10s durée – 20% mana – Augmente les dégâts CAC de 10%.
- Un nouveau sort de renvoi de dégâts CAC a été ajouté
 - Niveau 36 – Caustic Carapace – 3.0s lancement – 1500 portée – 60s RUT – 15s durée – 20% mana – Renvoi 200% des dégâts de CAC subis
- Le sort Spirit Shell n'est plus un focus mais un sort lancé sur cible unique et la cible peut entrer en combat
 - Niveau 41 – Spirit Shell – 2.5s lancement – 1500 portée – 1 min RUT – 10s durée – 25% mana – dégâts reçus réduits de 50%
- Un nouveau sort d'augmentation des soins reçus a été ajouté :
 - Niveau 24 – Frigg's Grace – 2s lancement – 1500 portée – 30s RUT – 10s durée – 20% mana – Les soins reçus sont 55% plus efficaces.
 - Niveau 35 – Frigg's Superior Grace – 2s lancement – 1500 portée – 30s RUT – 10s durée – 20% mana – Les soins reçus sont 100% plus efficaces.
- Les sorts de résistance de groupe sont combinés en un seul sort pulsant (2000 de portée, 3s de lancement, 30s par pulse qui coexiste sans les remplacer avec les autres sorts)
 - Niveau 13 – Cavern Unity – Augmente les résistances Heat/Cold/Matter de 12%.
 - Niveau 30 – Tribal Unity – Augmente les résistances Heat/Cold/Matter de 18%.
 - Niveau 40 – Shaman Unity – Augmente les résistances Heat/Cold/Matter de 24%.

Cave Magic – Ligne de spé

- Un nouveau sort de soin de root a été ajouté
 - Niveau 16 – Escape Hold – 3s lancement – 1500 portée – 5min RUT – 10% Mana. Ne peut pas être utilisé sur soi. Supprime root ou snare de la cible
- Un nouveau root a été ajouté :
 - Niveau 28 – Rotting Clench – Instant – 1500 portée – 5 min RUT – 46s durée – Root la cible
- Un nouvel AE root a été ajouté
 - Niveau 38 – Rotting Undergrowth – Instant – 1500 portée – 350 rayon – 10 min RUT – 56s durée – AE ROOT

Skald

- Les skalds reçoivent une respec forcée générale (realm et skill)
- Le skald a maintenant accès à détermination

Battlesongs

- Suppression des sorts de réduction de durée de root
- Le chant de résistances passe en sort à cible unique de durée 30 min
 - Valeurs réduites de 16% à 12% sur la plus haute version, l'intermédiaire reste à 8%

- Ajout de Crescendo, un sort sur personnage du royaume, 2.8s de lancement, 7s de durée, buff de 130% vitesse de déplacement à 35 en battlesongs.
 - La cible peut toujours être root, snare, mezz ou affectée par la speedwarp mais le combat ne casse pas le speed
- Ajout de Great Crescendo, un sort sur personnage de royaume, 2.8s de lancement, 9s de durée, buff de 160% vitesse de déplacement à 44 en battlesongs
 - La cible peut toujours être root, snare, mezz ou affectée par la speedwarp mais le combat ne casse pas le speed
- Ajout de March of Bragi, un sort de groupe, instant, de durée 9s, donne un speed 160% avec 10 min de RUT
 - Niveau 50 – la cible peut toujours être root, snare, mezz ou ralentie et toujours affectée par la speedwarp mais le combat ne casse pas le speed
- Le sort de groupe de réduction de couts d’endurance redevient un sort pulsant
- Déplacement du sort Epiphany au niveau 49
- Ajout d’un PBAOE confusion :
 - Niveau 27 – Disorienting Yelp – 20s durée – 90s RUT – 500 rayon – 10% mana
 - Niveau 47 – Disorienting Cry – 20s durée – 90s RUT – 750 rayon – 10% mana
- Ajout de gardes anti mezz et stun :
 - Niveau 38 – Sleep Guard – Instant – sur joueur allié – Bloque le prochain mezz lancé sur la cible - 1000 de portée - 5 min RUT
 - Niveau 48 – Stun Guard – Instant – sur joueur allié – Bloque le prochain stun magique lancé sur la cible - 1000 de portée - 5 min RUT
- Le DD du skald soigne maintenant le mana du skald à hauteur de 30%
- Le sort pulsant ablatif de groupe a été changé :
 - Sur cible unique et lancé 100% ablatif CAC
 - 8s de lancement, 1 min RUT, 30 s de durée, ne peut être lancé sur le lanceur
 - Niveau 30 – Barrier of Sound – Absorbe 150 dégâts CAC
 - Niveau 40 – Shield of Melody – Absorbe 225 dégâts CAC
 - Niveau 50 – Wall of Song – Absorbe 300 dégâts CAC
- Les chants des skalds ne devraient plus disparaître aléatoirement

Axe

- Niveau 29 – Havoc – Anytime – GR baissé légèrement
- Niveau 44 – Artic Rift – Suite – GR augmenté

Hammer

- Niveau 32 – Commminute – anytime – GR baissé légèrement
- Niveau 44 – Sledgehammer – Suite – GR augmenté

Sword

- Niveau 34 – Polar Rift – Anytime – GR baissé légèrement
- Niveau 50 – Ragnarok – De dos – Snare maintenu, GR augmenté

Sorcerer

- Les sorcerer reçoivent une respec skill forcée

Matter Magic – Ligne de base

- Ajout d'un nouveau DD matière :
 - Niveau 3 – Earth Pyre – 2.6s – 13 dégâts matière – 1500 portée – 3 mana
 - Niveau 11 – Heat Pyre – 2.6s – 49 dégâts matière – 1500 portée – 6 mana
 - Niveau 24 – Burning Earth – 2.6s – 85 dégâts matière – 1500 portée – 14 mana
 - Niveau 35 – Molten Earth – 2.6s – 126 dégâts matière – 1500 portée – 21 mana
 - Niveau 45 – Magma Crush – 2.6s – 179 dégâts matière – 1500 portée – 30 mana

Mind Magic – Ligne de spé

- Suppression du sort de réduction de la durée des mezz
- Ajout de sorts de groupe de régénération de mana pour les niveaux ne l'ayant pas

Spiritmaster

- Les spiritmaster reçoivent une respec skill forcée

Suppression – Ligne de spé

- Modification du mezz mono cible
 - Niveau 24 mezz réduit à 40 sec.
 - Niveau 31 mezz réduit à 50 sec.
 - Niveau 40 mezz réduit à 60 sec.
 - Niveau 50 mezz, Unmake Mind, supprimé

Thane

- Les thanes reçoivent une respec forcée (skill)

Stormcalling

- Un nouveau sort de type énergie de buff a été ajouté pour convertir son arme en énergie
 - Niveau 32 – Gift of Lightning – 2.4s lancement – 1500 portée – 10% mana – change les dégâts de la cible en énergie
- Un nouveau sort de pbaoe pulsant a été ajouté
 - Niveau 42 – Swirling Thunder – 2.5s lancement – 30s RUT – 25s durée – 20% mana – Inflige 26 points de dégâts de type énergie toutes les 2.5s. Peut être lancé en mouvement, ininterrompible
- Un nouveau sort d'augmentation de portée a été ajouté :
 - Niveau 49 – Thor's Reach – 2.5s de lancement – 5 min RUT – 25s durée – 25% mana – Augmente la portée des sorts et le piercing de 15% (mais capé à 10%). Ne peut être lancé sur soi
- Le sort de niveau 43 debuff énergie voit sa valeur passer de 24% à 30%
- Le sort de réduction des couts d'endurance devient un sort pulsant

Valewalker

- Les valewalker reçoivent une respec forcée (skill)

Arboreal Path – ligne de base

- Le drain niveau 45 voit son delve passer de 164 à 179

Arboreal Path – ligne de spé

- Plusieurs sorts ont été réduits
- ABS buff
 - Le sort niveau 20 passe niveau 15
 - Le sort niveau 30 passe niveau 25
- Hâte personnelle
 - Le sort niveau 8 passe niveau 3
 - Le sort niveau 38 passe niveau 31
 - Le sort niveau 48 passe niveau 49
- Instant Snare
 - Le sort niveau 9 passe niveau 2
 - Le sort niveau 17 passe niveau 11
 - Le sort niveau 37 passe niveau 32
- Le sort niveau 39 d'amplification de dégâts passe niveau 29
- Le sort d'ae maladie niveau 40 passe niveau 39
- Le sort de DOT instant a été supprimé
- Un nouveau sort de DD a été ajouté (instant) :
 - Niveau 6 – Nature's Rot – Instant – 30s RUT – 1500 portée – 6 mana – 40 dégâts matière.
 - Niveau 12 – Nature's Decay – Instant – 30s RUT – 1500 portée – 9 mana – 58 dégâts matière.
 - Niveau 23 – Nature's Blight – Instant – 30s RUT – 1500 portée – 16 mana – 86 dégâts matière.
 - Niveau 35 – Nature's Venom – Instant – 30s RUT – 1500 portée – 20 mana – 115 dégâts matière.
 - Niveau 42 – Nature's Bane – Instant – 30s RUT – 1500 portée – 29 mana – 160 dégâts matière.
- Un nouveau sort de DD a été ajouté (type chaleur) :
 - Niveau 8 – Minor Flashfire – 2.6s lancement – 1500 portée – 5 mana – 23 dégâts chaleur.
 - Niveau 18 – Lesser Flashfire – 2.6s lancement – 1500 portée – 10 mana – 61 dégâts chaleur.
 - Niveau 28 – Flashfire – 2.6s lancement – 1500 portée – 18 mana – 102 dégâts chaleur.
 - Niveau 38 – Searing Flashfire – 2.6s lancement – 1500 portée – 24 mana – 137 dégâts chaleur.
 - Niveau 48 – Scorching Flashfire – 2.6s lancement – 1500 portée – 33 mana – 179 dégâts chaleur.
- L'ablatif CAC a été supprimé
- Un nouveau sort de groupe d'ablatif CAC a été ajouté :
 - Niveau 13 – Barkcrust – 2.8s lancement – 60s RUT – 1000 portée – 30s durée – 10% mana – Absorbe 50 dégâts CAC pour la cible. Ne s'applique pas au lanceur.

- Niveau 26 – Barkcoat – 2.8s lancement – 60s RUT – 1000 portée – 30s durée – 10% mana – Absorbe 100 dégâts CAC pour la cible. Ne s’applique pas au lanceur.
- Niveau 37 – Barksgeath – 2.8s lancement – 60s RUT – 1000 portée – 30s durée – 10% mana – Absorbe 200 dégâts CAC pour la cible. Ne s’applique pas au lanceur.
- Niveau 50 – Barkshell – 2.8s lancement – 60s RUT – 1000 portée – 30s durée – 25% mana – Absorbe 300 dégâts CAC pour la cible. Ne s’applique pas au lanceur.
- Un nouveau debuff résistance esprit a été ajouté :
 - Niveau 20 – Crumble Spirit – Instant – 5s RUT – 1500 portée – 15s durée – 10 mana – Réduit la résistance esprit de 15%.
 - Niveau 30 – Fade Spirit – Instant – 5s RUT – 1500 portée – 15s durée – 16 mana – Réduit la résistance esprit de 30%.
 - Niveau 40 – Vanquish Spirit – Instant – 5s RUT – 1500 portée – 15s durée – 24 mana – Réduit la résistance esprit de 50%.
- Le PBAOE maladie instant niveau 44 passe niveau 37

Scythe

- Niveau 15 – Thorny Shield – suite – Un debuff attaque speed 26% remplace le renvoi de dégâts
- Niveau 18 – Winter’s Scythe – suite – 1% de debuff ABS remplace l’add dégâts

Valkyrie

- Les valkyrie obtiennent une respec forcée (skill)

Mending – Ligne de base

- Les soins poison et maladie passent à 2.4s de lancement

Odin’s Will – Ligne de spé

- Le sort de groupe ablatif magique a été supprimé
- Ajout d’un nouveau sort de groupe d’absorption :
 - Niveau 30 – Odin’s Faith – 2.8s lancement – 60s RUT – 1000 portée – 30s durée – 10% mana – Absorbe les 150 prochains dégâts magiques.
 - Niveau 40 – Odin’s Virtue – 2.8s lancement – 60s RUT – 1000 portée – 30s durée – 15% mana – Absorbe les 215 prochains dégâts magiques.
 - Niveau 50 – Odin’s Temperance – 2.8s lancement – 60s RUT – 1000 portée – 30s durée – 25% mana – Absorbe les 300 prochains dégâts magiques.
- Un nouveau sort de debuff corps a été ajouté :
 - Niveau 20 – Boost Spelllancementer – Instant – 5s RUT – 1500 portée – 15s durée – 10 mana – Réduit la résistance corps de 15%.
 - Niveau 30 – Support Spelllancementer – Instant – 5s RUT – 1500 portée – 15s durée – 16 mana – Réduit la résistance corps de 30%.
 - Niveau 40 – Bolster Spelllancementer – Instant – 5s RUT – 1500 portée – 15s durée – 24 mana – Réduit la résistance corps de 50%.

Vampir

- Les vampir obtiennent une respec forcée (skills)

Vampiric Embrace

- Le fumble a été déplacé en ligne Shadow Mastery
- Suppression du fear PNJ
- Déplacement du sort Vampiir's Blaze du niveau 36 au niveau 35
- Le sort de célérité a été déplacé de la ligne SM à la ligne VE :
 - Darkened Swifttness est maintenant à 11 VE.
 - Darkened Quickness est maintenant à 16 VE.
 - Darkened Alacrity est maintenant à 29 VE.
 - Darkened Urgency est maintenant à 36 VE.
 - Darkened Haste est maintenant à 45 VE.

Dementia

- Suppression des sorts de bonus de compétence
- Suppression du debuff d'efficacité
- Un nouveau familier (instant) et contrôlé est ajouté à 38 en dementia. Ce pet possède 88% du niveau du vampir. Quand il touche, de la mana est drainée à la cible et retourne au vampir. 60% mana pour être lancé. Dure 3 min ou jusqu'à sa suppression. Pas de RUT.
- Un sort de sacrifice de pet a été ajouté à 42 dementia. Nécessite un familier pour être lancé. Quand utilisé, ce sort purge les sorts de root ou de snare du Vampiir. Peut être lancé en mouvement et avec armes sorties et ne peut être interrompu. 10 min de RUT, 3.5s de lancement.

Shadow Mastery

- Le fumble arrive dans cette ligne aux niveaux 11, 21 et 32
- Le buff de célérité déplacé en VE
- Le speed passe de niveau 11 à niveau 10
- Le sort Flaring Claw passe de niveau 19 à 18
- Le sort Vampiir's Strike passe de 20 à 19
- Le sort Renewal passe de 21 à 20
- Le drain d'endurance niveau 32 a été supprimé

Piercing

- Un nouveau style, Vampiir's Bite, a été ajouté au niveau 45, 5s de stun de dos.

Warden

- Les warden reçoivent une respec forcée (skill)

Regrowth – Ligne de base

- Les sorts de soin poison et maladie passent à 2.4s de lancement

Regrowth – Ligne de spé

- Un nouveau sort pulsant de soin poison a été ajouté
 - Niveau 14 – Pulsing Cure Poison I – 3.5s lancement – 2000 portée – 20 mana – Tous les DOT sont supprimés

- Niveau 28 – Pulsing Cure Poison II – 3.7s lancement – 2000 portée – 25 mana – Tous les DOT sont supprimés
- Un nouveau sort pulsant de soin maladie a été ajouté
 - Niveau 18 – Pulsing Cure Disease I – 3.5s lancement – 2000 portée – 20 mana – Toutes les maladies sont supprimées
 - Niveau 36 – Pulsing Cure Disease II – 3.7s lancement – 2000 portée – 28 mana – Toutes les maladies sont supprimées

Nurture – Ligne de spé

- Les sorts de buff résistance sont combinés en un seul sort pulsant, portée 2000, lancement 3s et durée d'un pulse 30s qui coexiste sans cumuler avec les autres sorts de même type :
 - Niveau 13 – Glimmer Shield – Augmente les résistances Spirit/Energy/Body resists de 12%.
 - Niveau 30 – Glimmer Guard – Augmente les résistances Spirit/Energy/Body resists de 18%.
 - Niveau 40 – Glimmer Barrier – Augmente les résistances Spirit/Energy/Body resists de 24%.

Shield

- Niveau 44 – Immobilize – De côté – Snare 21s – Faibles dégâts – Haut cout d'endurance – Pas de bonus au toucher – Léger bonus défensif
- Niveau 46 – Cripple – De dos – 23s Snare - Faibles dégâts – Haut cout d'endurance – Pas de bonus au toucher – Léger bonus défensif

Warlock

- Tous les Warlock obtiennent une respec générale forcée (realm et skill)
- La compétence Ichor est maintenant disponible

Witchcraft – Ligne de spé

- Suppression de tous les DOTs
- Ajout de 4 nouveaux dots dans la ligne : (NDT modifié en 1.121b)
 - Dread – sur n'importe quelle cible
 - Niveau 8 – Weak Dread – 25s durée – 2s fréquence – 10 dégâts corps – lance aussi 10 d'ablatif magique sur soi en instant – instant
 - Niveau 22 – Minor Dread – 25s durée – 2s fréquence – 20 dégâts corps – lance aussi 25 d'ablatif magique sur soi en instant – instant
 - Niveau 32 – Lesser Dread – 25s durée – 2s fréquence – 35 dégâts corps – lance aussi 50 d'ablatif magique sur soi en instant – instant
 - Niveau 42 – Dread – 25s durée – 2s fréquence – 55 dégâts corps – lance aussi 100 d'ablatif magique sur soi en instant – instant
 - Anguish – sur n'importe quelle cible
 - Niveau 14 – Weak Anguish – 30s durée – 2s fréquence – 12 dégâts matière – 3s lancement
 - Niveau 24 – Minor Anguish – 30s durée – 2s fréquence – 37 dégâts matière – 3s lancement
 - Niveau 34 – Lesser Anguish – 30s durée – 2s fréquence – 47 dégâts matière – 3s lancement

- Niveau 44 – Anguish – 30s durée – 2s fréquence – 60 dégâts matière – 3s lancement
- Agony – Nécessite à la fois Dread et Anguish sur la cible
 - Niveau 27 – Minor Agony – 25s durée – 2s fréquence – 30 dégâts froid – 3s lancement – lance aussi maladie sur la cible
 - Niveau 37 – Lesser Agony – 25s durée – 2s fréquence – 60 dégâts froid – 3s lancement – lance aussi maladie sur la cible
 - Niveau 47 – Agony – 25s durée – 2s fréquence – 110 dégâts froid – 3s lancement – lance aussi maladie sur la cible
- Doom – Nécessite la présence des 3 premiers sur la cible
 - Niveau 50 – Doom – 10s durée – 2s fréquence – 205 dégâts esprit – 3s lancement – lance aussi 700 DD quand soigné ou à la fin

Warrior

- Les guerriers reçoivent une respec forcée (skills)

Shield

- Un snare de 21s de côté a été ajouté sur un style niveau 44
- Un snare de 23s de dos a été ajouté sur un style niveau 46
- Ajout du sort Battle Control au niveau 50. PBAOE grapple rayon 400, maximum 8 cibles (familiers inclus). 10 min RUT, instant, ignore l'immunité au grapple
 - Protège les cibles des dégâts CAC ou d'attaquer au CAC

Axe

- Niveau 29 – Havoc – Anytime – GR baissé légèrement
- Niveau 44 – Artic Rift – Suite – GR augmenté

Hammer

- Niveau 32 – Comminute – anytime – GR baissé légèrement
- Niveau 44 – Sledgehammer – Suite – GR augmenté

Sword

- Niveau 34 – Polar Rift – Anytime – GR baissé légèrement
- Niveau 50 – Ragnarok – De dos – Snare maintenu, GR augmenté

Wizard

- Le wizard reçoit une respec forcée (skill)

Fire Magic – ligne de base

- Un nouveau sort personnel de Grapple a été ajouté

- Niveau 45 - Flame Cocoon – Instant – 5 min RUT – 7s durée – Protège le wizard des attaques CAC et soigne 200 HP toutes les 1.5s. Dans cet état, le wiz est sous silence et ne peut bouger. Le grapple peut être annulé par le wizard à tout moment mais le silence durera toute la durée du sort.

Cold magic – ligne de spé

- Un nouveau grapple a été ajouté dans la ligne :
 - Niveau 44 – Ice Grip – 3s lancement – 1500 portée – 5 min RUT – 6s durée – Grapple la cible sur place mais la protège de tous les dégâts. Elle peut toujours attaquer au CAC.

Correction de bugs

- Tous les sorts d'arrogance fonctionneront correctement. Exemple, le Weariness de la médaille Frozen : passage du delve de 35 à 5 comme initialement prévu
- Les familiers sur Midgard utiliseront correctement les styles de combat. Ceci corrige un problème où ils utilisaient des styles d'une ligne d'arme en ayant une autre ligne équipée.
- Le bouclier à l'intérieur du Zephyr (ML8) ne sera plus supprimé par les autres ablatifs
- Les quêtes de scouting dans Molvik et Leirvik ne fonctionneront plus qu'avec les bonnes tours.
- Toutes les pièces d'armure ou bijoux respecteront leur temps de réutilisation individuel
- Toutes les armes ont leurs RUT remis à zéro correctement lorsque équipées.