

1.121D PENDRAGON

Les correctifs suivants sont en live sur Pendragon

Merci de noter que les bugs suivant ont été repérés mais qu'ils ne seront pas corrigés immédiatement car ils nécessitent un arrêt serveur

- Le poison mezz Assassin n'affecte pas la cible de l'assassin
- La purge ne fonctionne pas correctement sur les immunités
- Quelques problèmes de souris

Ingénierie

- Les béliers de type fortifiés et Field ainsi que les recettes et éléments associés ont été supprimés de la liste
 - Les béliers de guerre sont les seuls types de bélier désormais
- Toutes les options de vente d'arme de siège aux marchands et points d'ancrages ont été retirées sauf pour la version Field (les versions Fortified n'étaient de bases pas présentes)
- Les dégâts de siège ont été réduits comme suit pour rendre les sièges plus longs et donner plus de temps aux défenseurs pour s'installer
 - Field Catapulte > dégâts réduits de 10%
 - Fortified Catapult > dégâts réduits de 25%
 - Field Trebuchet > dégâts réduits de 15%
 - Fortified Trebuchet > dégâts réduits de 30%
 - Field Ballista > dégâts réduits de 5%
 - Fortified Ballista > dégâts réduits de 20%
 - Field Palintone > dégâts réduits de 10%
 - Fortified Palintone > dégâts réduits de 30%
 - Fortified War Ram > dégâts réduits de 15%
 - Les munitions spéciales ont été corrigées :
 - Les munitions avec des effets spéciaux ont été modifiées afin d'infliger 25% de dégâts supplémentaires par rapport aux munitions de base
 - Les munitions sans effets spéciaux idem mais 50% de plus que les basiques
 - En gros, les dégâts potentiels maximums ont été ajustés, par rapport au live :
 - Catapults – 2% dégâts potentiels en moins par rapport au Live
 - Ballista – 15% dégâts potentiels en plus par rapport au Live
 - Trebuchets – 15% dégâts potentiels en moins par rapport au Live
 - Palintones – 15% dégâts potentiels en moins par rapport au Live
 - Rams – 15% dégâts potentiels en moins par rapport au Live

Equilibrage des classes

Correction de bugs

- La compétence du ranger « Tracker's Alacrity » sera désormais visible dans la liste des compétences du ranger
- Les sorts Animist's Bulging Spirit et le debuff constitution sont désormais sur des RUT séparés
- Les potions de Supremacy fonctionneront correctement sur les mages avec un buff AF
- Le familier « Alpha Pet » de la ligne de base Nature répondra aux mots clés correctement
- Le nouveau « Spirit Sage » dans la ligne de spé Nature répondra aux mots clés correctement
 - La version fée de ce familier n'existe plus, tous les familiers seront de type arbre
- Le sort de Warlock « Doom » fonctionnera correctement si les 3 prés dots ont été appliqués
- Le style du faucheur Thorny Shield fonctionne correctement
- Les sorts de régénération de mana en concentration ne devraient plus écraser de version supérieure du même sort (y compris les chants).
- Les sorts de résistance pulsant devraient bien pulser toutes les 3 secondes pour une durée de 30s.
 - Midgard : le sort de résist CL ne sera plus remplacé par les sorts pulsants du Healer
- Correction des dégâts de tir de l'Archerie :
 - Cela se traduit par une augmentation d'environ 30% par rapport à ce qu'il y avait avant la 1.121d sur Pendragon et correspond aux dégâts actuels sur le live
 - Merci de noter que le Point Blank infligera toujours moins de dégâts sur Pendragon étant donné que son niveau a été modifié
 - Les Critical et Power shot ont été modifiés pour être réduits à leur niveau de départ de la 1.121 ce qui correspond toujours à des valeurs plus fortes que sur le Live

Changements

Animiste

- Ajustement de l'AOE root en ligne de spé Creeping :
 - Niveau 12 – 1500 portée
 - Niveau 18 – 1575 portée
 - Niveau 26 – 1655 portée
 - Niveau 34 – 1765 portée
 - Niveau 44 – 1875 portée

Archers

- Pour voir ces changements une respec skill sera nécessaire sur Pendragon
- La compétence camouflage a été retirée du niveau 30
- La compétence Point blank et la BT lié ont été modifiées :
- Scout:
 - Niveau 16 – Point Blank Shot 1 – 74 dégâts – 2s lancement – 90s RUT – 500 portée – ne peut être interrompu – Lance un buff 7% d'augmentation de dégâts CAC, 30s durée.

- Niveau 28 – Point Blank Shot 2 – 134 dégâts – 2s lancement – 90s RUT – 500 portée – ne peut être interrompu – Lance un buff 14% d’augmentation de dégâts CAC, 30s durée.
- Niveau 40 – Point Blank Shot 3 – 195 dégâts – 2s lancement – 90s RUT – 500 portée – ne peut être interrompu – Lance un buff 21% d’augmentation de dégâts CAC, 30s durée.
- Hunter:
 - Niveau 16 – Point Blank Shot 1 – 74 dégâts – 2s lancement – 90s RUT – 500 portée – ne peut être interrompu – Lance une BT perso pulsante de 30s 10s de fréquence et un 22% buff de hâte qui co existe avec les autres
 - Niveau 28 – Point Blank Shot 2 – 134 dégâts – 2s lancement – 90s RUT – 500 portée – ne peut être interrompu – Lance une BT perso pulsante de 30s 8s de fréquence et un 30% buff de hâte qui co existe avec les autres
 - Niveau 40 – Point Blank Shot 3 – 195 dégâts – 2s lancement – 90s RUT – 500 portée – ne peut être interrompu – Lance une BT perso pulsante de 30s 6s de fréquence et un 39% buff de hâte qui co existe avec les autres
- Ranger:
 - Niveau 16 – Point Blank Shot 1 – 74 dégâts – 2s lancement – 90s RUT – 500 portée – ne peut être interrompu – Lance un buff 5% WS, 30s durée.
 - Niveau 28 – Point Blank Shot 2 – 134 dégâts – 2s lancement – 90s RUT – 500 portée – ne peut être interrompu – Lance un buff 10% WS, 30s durée.
 - Niveau 40 – Point Blank Shot 3 – 195 dégâts – 2s lancement – 90s RUT – 500 portée – ne peut être interrompu – Lance un buff 15% WS, 30s durée.

Assassins

- Les assassins doivent utiliser une respec pour voir ces changements
 - Vanish 1 est maintenant disponible à 29 en furtivité sur un RUT 15 min
 - Vanish 2 est maintenant disponible à 39 en furtivité sur un RUT 15 min
 - Vanish 3 est toujours à 49 en furtivité sur un RUT 10 min
- La compétence Wild power a été supprimée de tous les assassins
- Les sorts de poison ne devraient plus avoir d’effets visuels sur la cible quand le poison est déjà appliqué

Bainshee

- Le sort d’ablatif magique a été remis à ses valeurs et effets d’origine mais garde ses niveaux 20 30 et 40 dans la ligne de spé Spectral Guard

Blademaster

- Le style Mauler (anytime) en Blunt voit son GR baissé
- Le style Asp’s Bite (anytime) en Piercing voit son GR baissé

Druids

- Les druides obtiennent le sort suivant au niveau 2 en ligne de spé Nature
 - Niveau 2 – Nature’s Frenzy – Instant – Célérité 50%, 25% dégâts, 25% abs debuff sur leur familier – 30s durée – 60s RUT
 - La fonction Frenzy a été supprimée des commandes disponibles pour le pet

Hunters

- Le familier du chasseur lance maintenant automatiquement le sort de buff force constit quand invoqué
 - La compétence est donc supprimée de la ligne de spé Beastcraft
 - Un nouveau sort personnel de hâte est lancé quand le pet est invoqué
- Les sorts Hunter's Avatar, Elder Protector et Elder Avatar utilisent maintenant une version différente des styles de la ligne Critical Strike qui donnent au familier des chances de snare en anytime ou de stun côté
 - Le sort niveau 20 Hunter's Protector utilise aussi ces styles désormais
- Les hunters ont maintenant un sort lancé par le pet, snare incassable, dans la ligne Beastcraft
 - Niveau 20 – Gleipnir's Wish – lancement instant – à 1500 portée autour du pet – 60s pet buff – la prochaine attaque lance un snare 40% incassable – 2s durée – 90s RUT
 - Niveau 35 – Gleipnir's Will – lancement instant – à 1500 portée autour du pet – 60s pet buff – la prochaine attaque lance un snare 40% incassable – 4s durée – 90s RUT
 - Niveau 50 – Gleipnir's Command – lancement instant – à 1500 portée autour du pet – 60s pet buff – la prochaine attaque lance un snare 40% incassable – 6s durée – 90s RUT
- Les hunters obtiennent le sort suivant au niveau 2 en ligne de spé Beastcraft
 - Niveau 2 – Wolfen Frenzy – Instant – 50% célérité 25% dégâts -25% abs sur le pet – 30s de durée – 60s RUT
 - La capacité Frenzy des pets disparaît donc via les commandes du pet

Mercenary

- Le style Amethys Slash (anytime) en Slash voit son GR baissé
- Le style Liontooth (anytime) en Thrust voit son GR baissé

Minstrel

- L'ablatif CAC voit les modifs du patch 1.121 supprimées et retourne à son état d'origine

Paladin

- L'ablatif magique voit les modifs du patch 1.121 supprimées et retourne à son état d'origine

Runemaster

- Modification des portées de l'AOE root en ligne de spé Suppression :
 - Niveau 30 – 1655 Portée
 - Niveau 39 – 1765 Portée
 - Niveau 49 – 1875 Portée

Shadowblade

- Le style Decapitate voit ses dégâts passer de Moyen à Low
- Le style Tomahawk's voit ses dégâts passer de Low à Very Low

Skald

- L'ablatif CAC voit les mods du patch 1.121 supprimés et retourne à son état d'origine

Sorcerer

- Modification des portées de l'AOE root en ligne de spé Body
 - Niveau 30 – 1655 Portée
 - Niveau 39 – 1765 Portée
 - Niveau 49 – 1875 Portée

Valkyrie

- L'ablatif magique voit les mods du patch 1.121 supprimés et retourne à son état d'origine