

Notes de version 1.121e PENDRAGON

Correction de bugs

- (Pendragon uniquement) La purge ne supprimera plus les timers d'immunité en plus de l'effet du sort de contrôle.
- Les sorts de maladie lancent désormais correctement le debuff force sur les joueurs étant sous potion de Supremacy
- Les flèches Bola et Patella des archers fonctionnent désormais contre les monstres et les familiers en plus des joueurs
 - En conséquence, ces tirs infligent désormais de très légers dégâts
- Les poisons mezz des assassins s'appliquent correctement sur la cible
- Le délai de réutilisation (RUT) sur la compétence Blur des assassin ne se déclenche pas si la capacité est utilisée sur des cibles non valides ou hors de portée sur l'axe Z bien qu'à portée normale.
- (Pendragon uniquement) De nouveau les poisons ne se déclenchent plus sur les armes de jet ou arbalètes
 - La compétence ML 6 lancer d'arme ainsi que les compétences de l'assassin déclenchent les poisons
- Le familier niveau 20 du chasseur, Hunter's Protector, utilise désormais correctement les styles d'attaque sournoise
- Le sort DD pulsant sur focus de l'hérétique tient compte désormais des bonus de portée des objets et des sorts de NS
- (Pendragon uniquement) Client : correction d'un bug avec la souris et le toggle provoquant la désactivation définitive du curseur en jeu
- Client : correction d'un bug avec les icônes de certaines compétences qui apparaissent en cooldown ou revenaient à « utilisable » alors qu'elles ne l'étaient pas au changement d'arme du joueur

Changements

Généralités

- Un nouveau tour a été fait sur les styles de combat en général et leurs valeurs de dégâts. De manière générale, les anytime voient les dégâts réduits et les positionnels augmentés.
 - Les changements spécifiques aux styles sont notés en détails plus loin pour les classes
 - Si les dégâts sont augmentés ou réduits d'un niveau vous trouverez un message du genre « Les dégâts sont augmentés de Medium à High » etc.
 - Si les dégâts sont modifiés en interne et non concernés par les paliers, la phrase sera « Les dégâts ont été augmentés/réduits de manière légère/significative »
- Les styles de la voie Battlemaster ont été changés comme suit :
 - Essence Flames : dégâts réduits légèrement

- Essence Shatter : dégâts réduits légèrement
- La compétence ML 3 de la voie Spymaster a été changée d'un sort de furtivité ciblé à un nouveau sort :
 - Essence Armor – 25% résistance essence (buff) – Self – Durée 20 min
- La compétence ML 9 de la voie Spymaster, Essence Blades, voit son RUT passer de 10 min à 5 min
- Tous les sorts de type Shear perdent un gros pourcentage des RP qu'ils conféraient
 - Ceci devrait permettre une distribution des RP plus équitable dans un groupe ou même par rapport à ceux qui lançaient les Shear depuis l'extérieur juste pour prendre les RP
 - En plus, tous les types de Shear valent désormais la même quantité de RP pour un tiers donné (bleu, jaune, rouge)
- Tous les sorts lancés par les familiers des druides et hunter ne sont plus remplaçables par des buffs lancés par des joueurs. La valeur de ces buff a été ajustée pour être équivalente à un buff de même niveau lancé avec 25% de bonus.
- Tous les sorts de debuff voient leur RUT passer de 10s à 7s. La durée et les valeurs restent inchangées
- Les sorts avec des restrictions sur cible (soi-même) affichent un message d'erreur adapté quand ils sont utilisés sur une mauvaise cible.
- Les sorts de la ligne Archery affichent un message d'erreur quand ils sont tentés avec une autre arme équipée qu'un arc.

Armsman

Polearm

- Phalanx (de dos) voit ses dégâts augmentés de Medium à High
- Defender's Rage (Anytime) voit ses dégâts réduits de High à Medium
- Poleaxe (de côté) voit ses dégâts augmentés légèrement
- Defender's Revenge (suite de dos) voit ses dégâts augmentés de High à Very High
- Defender's Aegis (suite de dos) voit ses dégâts augmentés de High à Very High

Two Handed

- Obfuscate (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement
- Two Moons (Suite de côté) voient leurs dégâts augmentés de High à Very High
- Sun and Moon (Suite de dos) voient leurs dégâts augmentés de High à Very High

Assassin

- Le délai de RUT sur les poisons passe de 8s à 7s
 - ceci ne concerne pas le poison mezz qui garde son rut de 25s
- Les composantes sur l'axe Z des compétences Blur et Shadowstrike ont été ajustées de 400 unités à 275 unités lors de téléportations en hauteur

- Ceci signifie que si une cible est à portée (1000 unités) pour la compétence mais trop haute ou trop basse la compétence ne fonctionnera pas
- Le bug sur le RUT de ces compétences a été corrigé
- Vanish soigne désormais les DOT sur la cible quand sa durée se termine
 - En conséquence, les durées repassent à leurs anciennes valeurs
 - Vanish 1 – 3s
 - Vanish 2 – 3s
 - Vanish 3 – 4s

Berserker

- Etat de mobilité (Frenzy Stance)
 - Pénalité de dégâts CAC à -75%, up de -35%.
 - La pénalité aux dégâts subis a été supprimée de l'état.

Left Axe

- Doubler (De face) effet modifié de saignement à 16% réduction vitesse d'attaque et les dégâts ont été augmentés légèrement
- Doublefrost (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement
- Snowsquall (De dos) voient leurs dégâts réduits de Very High à High
- Icy Brilliance (Suite de dos) voient leurs dégâts augmentés de manière significative
- Aurora Borealis (Suite de côté) voient leurs dégâts augmentés légèrement

Sword

- Aurora (De face (suite)) voient leurs dégâts augmentés légèrement
- Polar Rift (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement
- Ragnarok (De dos) voient leurs dégâts augmentés de High à Very High

Hammer

- Demolish (Suite de côté) voient leurs dégâts augmentés de Medium à High
- Comminute (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement
- Conquer (De dos) voient leurs dégâts augmentés légèrement
- Sledgehammer (Suite de dos) voient leurs dégâts augmentés de High à Very High

Axe

- Evernight (De dos) voient leurs dégâts augmentés légèrement
- Havoc (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement
- Glacial Movement (De côté) voient leurs dégâts augmentés de Medium à High
- Arctic Rift (Suite de dos) voient leurs dégâts augmentés de High à Very High
- Tyr's Fury (Suite de côté) voient leurs dégâts augmentés légèrement

Blademaster

- Etat de mobilité (Dancing Blades)
 - Pénalité de dégâts CAC à -75%, up de -35%.
 - La pénalité aux dégâts subis a été supprimée de l'état.

Celtic Dual

- Thunderstorm (Anytime detaunt) voient leurs dégâts réduits de Medium à Low.
- Meteor Shower (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement

- Tempest (Suite de côté) voient leurs dégâts augmentés de High à Very High
- Supernova (Suite de dos) voient leurs dégâts augmentés de manière significative

Blades

- Revenging Blade (De dos) voient leurs dégâts augmentés légèrement
- Prismatic Blade (Anytime) voient leurs dégâts réduits de High à Medium

Piercing

- Asp's Bite (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement

Blunt

- Mauler (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement

Champion

Large Weaponry

- Domination (De côté) voient leurs dégâts augmentés de Low à High
- Demolish (Anytime) voient leurs dégâts réduits de High à Medium
- Shatter (De face (suite)) voient leurs dégâts augmentés de High à Very High
- Annihilation (De dos) voient leurs dégâts augmentés de High à Very High

Druid

Nature

- Niveau 42 – Call Nature Sage – Le familier se buff lui-même en f/c pour une valeur de +93 à l'invocation

Friar

Staff

- Niveau 34 – Holy Staff – Le soin HOT de groupe a été restauré
- Niveau 42 – Dancing Staff – Suite de Holy Staff – Très haut cout d'endurance – dégâts High – Faibles chances À Hit – Pas de défense – Augmente la vitesse de déplacement des membres du groupe à 1000 de portée pour 15% pendant 4s. Ce bonus persiste en combat et dans la speedwarp.

Heretic

Rejuvenation

- Le sort mono cible de DD matière a été ajusté :
 - o Niveau 17 – Dark Obsidian – 67 dégâts.
 - o Niveau 24 – Dark Slag – 89 dégâts.

- o Niveau 35 – Dark Basalt – 146 dégâts.
- o Niveau 45 – Dark Magma – 184 dégâts.

Enhancement

- Les sorts de debuff stat monocible ont été changés :
 - o La portée a été augmentés à 1750, up de 1500.
 - o La durée de lancement a été réduite à 2.8 sec, au lieu de 3.0 sec.

Hero

Large Weaponry

- Domination (De côté) voient leurs dégâts augmentés de Low à High
- Demolish (Anytime) voient leurs dégâts réduits de High à Medium
- Shatter (De face (suite)) voient leurs dégâts augmentés de High à Very High
- Annihilation (Suite de dos) voient leurs dégâts augmentés de High à Very High

Celtic Spear

- Hunter's Lance (De face (suite)) voient leurs dégâts augmentés de Medium à High
- Eagle Talon (Anytime) voient leurs dégâts réduits de High à Medium
- Dragon Talon (De côté) voient leurs dégâts augmentés légèrement
- Cuchulain's Revenge (Suite de côté) voient leurs dégâts augmentés de High à Very High

Hunter

Beastcraft

- Le RUT sur les familiers a été changé
 - o Niveau 32 – 1 min 45s
 - o Niveau 40 – 90s
 - o Niveau 50 – 60s
 - o Tous les autres familiers restent à 2 min

Sword

- Aurora (De face (suite)) voient leurs dégâts augmentés légèrement
- Polar Rift (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement
- Ragnarok (De dos) voient leurs dégâts augmentés de manière significative

Infiltrator

Critical Strikes

- Hamstring (Sur esquivé) voient leurs dégâts augmentés légèrement
- Garrote (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement
- Achilles Heel (De dos) voient leurs dégâts augmentés de Medium à High
- Rib Separation (Suite de dos) voient leurs dégâts augmentés légèrement
- Ripper (Anytime (suite)) voient leurs dégâts augmentés légèrement

Dual Wield

- Dark Tendrils (Anytime) voient leurs dégâts réduits de High à Medium
- Shadow's Rain (Suite de côté) voient leurs dégâts augmentés légèrement
- Dual Shadows (De face) voient leurs dégâts augmentés légèrement

Slash

- Amethyst Slash (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement

Thrust

- Liontooth (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement

Mercenary

- Etat de mobilité (Way of the Rogue)
 - Pénalité de dégâts CAC à -75%, up de -35%.
 - La pénalité aux dégâts subis a été supprimée de l'état.

Dual Wield

- Misty Gloom (Suite de côté) voient leurs dégâts augmentés de High à Very High
- Dark Tendrils (Anytime) voient leurs dégâts réduits de High à Medium
- Shadow's Rain (De côté) voient leurs dégâts augmentés légèrement
- Dual Shadows (Suite de dos) voient leurs dégâts augmentés de manière significative

Slash

- Amethyst Slash (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement

Thrust

- Liontooth (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement
- Pierce (De dos) voient leurs dégâts augmentés légèrement

Crush

- Protector (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement
- Divine Hammer (De dos) voient leurs dégâts augmentés légèrement

Nightshade

Critical Strikes

- Hamstring (Sur esquive) voient leurs dégâts augmentés légèrement
- Garrote (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement
- Achilles Heel (De dos) voient leurs dégâts augmentés de Medium à High
- Rib Separation (Suite de dos) voient leurs dégâts augmentés légèrement
- Ripper (Anytime (suite)) voient leurs dégâts augmentés légèrement

Celtic Dual

- Thunderstorm (Anytime detaunt) voient leurs dégâts réduits de Medium à Low.
- Meteor Shower (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement

- Tempest (Suite de côté) voient leurs dégâts augmentés de High à Very High

Blades

- Revenging Blade (De dos) voient leurs dégâts augmentés légèrement
- Prismatic Blade (Anytime) voient leurs dégâts réduits de High à Medium

Piercing

- Asp's Bite (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement

Paladin

Two Handed

- Obfuscate (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement
- Two Moons (Suite de côté) voient leurs dégâts augmentés de High à Very High
- Sun and Moon (Suite de dos) voient leurs dégâts augmentés de High à Very High

Ranger

Celtic Dual

- Thunderstorm (Anytime detaunt) voient leurs dégâts réduits de Medium à Low.
- Meteor Shower (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement
- Hurricane (De dos) voient leurs dégâts réduits légèrement
- Tempest (Suite de côté) voient leurs dégâts augmentés de High à Very High
- Supernova (Suite de dos) voient leurs dégâts augmentés de manière significative

Blades

- Prismatic Blade (Anytime) voient leurs dégâts réduits de High à Medium

Piercing

- Asp's Bite (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement

Reaver

Soulrending

- Les deux nouveaux PBAOE instant debuff (ABS et dégâts CAC) voient leur RUT passer à 30s au lieu de 2 min

Flexible

- Leviathan (de dos) : dégâts augmentés légèrement

Savage

- Etat de mobilité (Frenzy Stance)
 - o Pénalité de dégâts CAC à -75%, up de -35%.

- o La pénalité aux dégâts subis a été supprimée de l'état.

Sword

- Aurora (De face (suite)) voient leurs dégâts augmentés légèrement
- Polar Rift (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement
- Ragnarok (De dos) voient leurs dégâts augmentés de High à Very High

Hammer

- Demolish (Suite de côté) voient leurs dégâts augmentés de Medium à High
- Comminute (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement
- Conquer (De dos) voient leurs dégâts augmentés légèrement
- Sledgehammer (Suite de dos) voient leurs dégâts augmentés de High à Very High

Axe

- Evernight (De dos) voient leurs dégâts augmentés légèrement
- Havoc (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement
- Glacial Movement (De côté) voient leurs dégâts augmentés de Medium à High
- Arctic Rift (Suite de dos) voient leurs dégâts augmentés de High à Very High
- Tyr's Fury (Suite de côté) voient leurs dégâts augmentés légèrement

Scout

- Les valeurs du buff CAC sur le point blank shot ont été augmentées :
 - o Niveau 16 – 7% passe à 14%
 - o Niveau 28 – 14% passe à 21%
 - o Niveau 40 – 21% passe à 28%

Shadowblade

Critical Strikes

- Hamstring (Sur esquive) voient leurs dégâts augmentés légèrement
- Garrote (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement
- Achilles Heel (De dos) voient leurs dégâts augmentés de Medium à High
- Rib Separation (Suite de dos) voient leurs dégâts augmentés légèrement
- Ripper (Anytime (suite)) voient leurs dégâts augmentés légèrement

Left Axe

- Doublefrost (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement
- Snowsquall (De dos) voient leurs dégâts augmentés de Medium à High
- Icy Brilliance (Suite de dos) voient leurs dégâts augmentés de Medium à High
- Aurora Borealis (Suite de côté) voient leurs dégâts augmentés de Medium à High dégâts

Sword

- Aurora (De face (suite)) voient leurs dégâts augmentés légèrement
- Polar Rift (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement
- Ragnarok (De dos) voient leurs dégâts augmentés de High à Very High

Axe

- Evernight (De dos) voient leurs dégâts augmentés légèrement
- Havoc (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement
- Glacial Movement (De côté) voient leurs dégâts augmentés de Medium à High
- Arctic Rift (Suite de dos) voient leurs dégâts augmentés de High à Very High
- Tyr's Fury (Suite de côté) voient leurs dégâts augmentés légèrement

Shaman

- La compétence RR5 du shaman a été modifiée :
 - Soins HOT mana/endu/vie passe de 5% à 15% par tick, durée réduite de 45s à 20s et les ticks ont une fréquence de 2s (au lieu de 3s)

Augmentation

- Le nouveau buff de dégâts CAC passe de 10% à 15%
- Le nouveau sort d'augmentation d'efficacité des soins voient leur durée augmentée à 45s et le RUT passer à 15s.
- Les nouveaux sorts de piété (buff) voient leur durée augmentée à 20s au lieu de 10s
- Un nouveau HOT mono cible a été ajouté :
 - Niveau 8 – Regenerative Stupor – Instant – 1500 Portée – 10 sec durée – 5% mana – Soigne la cible de 12 PDV chaque seconde.
 - Niveau 18 – Regenerative Dream – Instant – 1500 Portée – 10 sec durée – 10% mana – Soigne la cible de 25 PDV chaque seconde.
 - Niveau 28 – Regenerative Muse – Instant – 1500 Portée – 10 sec durée – 20% mana – Soigne la cible de 50 PDV chaque seconde.
 - Niveau 38 – Regenerative Trance – Instant – 1500 Portée – 10 sec durée – 30% mana – Soigne la cible de 100 PDV chaque seconde.
 - Niveau 48 – Regenerative Rapture – Instant – 1500 Portée – 10 sec durée – 40% mana – Soigne la cible de 150 PDV chaque seconde.

Cave Magic ligne de base

- Les sorts bas niveau de maladie et AOE maladie sont maintenant écrasés par les mêmes sorts de plus haut niveau.

Cave Magic ligne de spé

- Le bouclier de dégâts a été déplacé en ligne de base. Ce n'est plus un sort en concentration, mais possède une durée de 10 min.
- Le sort de dégâts DD matière a été consolidé et réajusté :
 - Niveau 1 – Fungal Mud – 5 augmentés à 17 dégâts
 - Niveau 11 – Fungal Slush – 41 augmentés à 57 dégâts
 - Niveau 21 – Fungal Ooze - 73 augmentés à 92 dégâts
 - Niveau 31 – Fungal Ichor – 108 augmentés à 128 dégâts
 - Niveau 41 – Fungal Mucus – 148 augmentés à 179 dégâts
- Le sort de bolt a été consolidé et réajusté :
 - Niveau 1 – Fungal Pin – 8 augmentés à 26 dégâts
 - Niveau 11 – Fungal Bramble – 64 augmentés à 103 dégâts
 - Niveau 21 – Fungal Thorn – 145 augmentés à 170 dégâts
 - Niveau 31 – Fungal Barb – 169 augmentés à 211 dégâts

- o Niveau 41 – Fungal Spine – 232 augmentés à 265 dégâts
- Un nouveau sort de réduction de dégâts infligés au CAC a été ajouté :
 - o Niveau 21 – Crumble Arms – 2.8 sec lancement – 1000 Portée – 30 sec durée – 45 sec RUT – 10% mana – Réduit les dégâts infligés au CAC par la cible de 20%.
 - o Niveau 41 – Deteriorate Arms – 2.8 sec lancement – 1000 Portée – 30 sec durée – 45 sec RUT – 20% mana – Réduit les dégâts infligés au CAC par la cible de 40%.
- Un nouveau sort de réduction de dégâts infligés magiques a été ajouté :
 - o Niveau 24 – Suppress Magic – 2.8 sec lancement – 1000 Portée – 30 sec durée – 45 sec RUT – 15% mana – Réduit les dégâts infligés par la magie de 25%.
 - o Niveau 44 – Halt Magic – 2.8 sec lancement – 1000 Portée – 30 sec durée – 30% mana – 45 sec RUT – Réduit les dégâts infligés par la magie de 50%.
- Un nouveau sort de PBAOE drain d'endu a été ajouté :
 - o Niveau 30 – Exhaustive Blast – Instant – 750 rayon – 15 sec RUT – 102 mana – Drain 35 endurance

Skald

Sword

- Aurora (De face (suite)) voient leurs dégâts augmentés légèrement
- Polar Rift (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement
- Ragnarok (De dos) voient leurs dégâts augmentés de manière significative

Hammer

- Demolish (Suite de côté) voient leurs dégâts augmentés de Medium à High
- Comminute (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement
- Conquer (De dos) voient leurs dégâts augmentés de Medium à High
- Sledgehammer (Suite de dos) voient leurs dégâts augmentés de High à Very High

Axe

- Evernight (De dos) voient leurs dégâts augmentés de Medium à High
- Havoc (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement
- Glacial Movement (De côté) voient leurs dégâts augmentés de Medium à High
- Arctic Rift (Suite de dos) voient leurs dégâts augmentés de High à Very High
- Tyr's Fury (Suite de côté) voient leurs dégâts augmentés légèrement

Thane

Stormcalling

- Swirling Thunder ne partage plus de RUT avec aucun autre sort

Vampiir

Vampiiric Embrace

- Le sort de buff hâte personnel ne partage plus de RUT avec le buff parade de la ligne Shadow Mastery. Il partage désormais un RUT avec le buff de WS et l'esquive.

Warden

Les styles suivants ont été ajoutés en Blades et Blunt pour augmenter les dégâts CAC de la Warden

Blades

- Niveau 32 – Stone Shaper – Anytime – Very High endurance cout, Medium Dégâts, Low Hit Bonus, Medium Defense Penalty – -50 ABS debuff pour 25 secondes.
- Niveau 40 – Stone Temper – Follows Stone Shaper – Very High endurance cout, Very Low dégâts, No Hit Bonus, Low Defense Penatly – Retire tous les effets de réduction d'ABS de la cible et augmente votre WS de 25% pour 25 secondes.
- Niveau 40 – Stone Breaker – Follows Stone Shaper – Very High endurance cout, Very High dégâts, High Hit Bonus, Very High Defense Penalty – Retire tous les effets de debuff ABS et de WS sur la cible et sur vous.

Blunt

- Niveau 23 – Forest Protector – Anytime – Very High endurance cout, Medium Dégâts, Low Hit Bonus, Low Defensive Bonus – Augmente vos sorts de soin de 50% pour 25s.
- Niveau 32 – Forest Executioner – Follows Forest Protector – Very High endurance cout, Devastating Dégâts, Low Hit Penalty, Low Defensive Bonus – Réduit les sorts de soin lancés par la cible de 50% pour 25s.

Warlock

- Le nouveau sort de DOT affiche désormais un message d'erreur quand le joueur tente de l'utiliser sans que les autres DOT ne soient appliquées

Warrior

- La compétence d'AOE Grapple du Warrior n'affecte plus tous les joueurs alliés mais un maximum de 4 membres du groupe dans un rayon de 400 unités.
 - Cette protection peut être retirée par les membres n'en voulant pas
 - Les personnes sous protection ne sont maintenant plus qu'immunisés aux dégâts CAC et ne peuvent attaquer au CAC. Ils peuvent lancer des sorts et être touchés par des sorts

Sword

- Aurora (De face (suite)) voient leurs dégâts augmentés légèrement
- Polar Rift (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement
- Ragnarok (De dos) voient leurs dégâts augmentés de manière significative

Hammer

- Demolish (Suite de côté) voient leurs dégâts augmentés de Medium à High
- Comminute (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement
- Conquer (De dos) voient leurs dégâts augmentés de Medium à High
- Sledgehammer (Suite de dos) voient leurs dégâts augmentés de High à Very High

Axe

- Evernight (De dos) voient leurs dégâts augmentés de Medium à High
- Havoc (Anytime) voient leurs dégâts réduits légèrement
- Glacial Movement (De côté) voient leurs dégâts augmentés de Medium à High
- Arctic Rift (Suite de dos) voient leurs dégâts augmentés de High à Very High
- Tyr's Fury (Suite de côté) voient leurs dégâts augmentés légèrement