

# Notes de version 1.121 LIVE SERVER

## Table des matières

<b>A l’affiche</b> .....	3
<b>Note du producteur</b> .....	3
<b>Royaume contre Royaume</b> .....	4
<b>Modification du système de récompense des captures</b> .....	4
<b>Changement sur l’univers</b> .....	5
<b>Cratères de ressources</b> .....	5
<b>Artisanat</b> .....	5
<b>Généralités</b> .....	5
<b>Armurerie, Empennage, Arcane, Couture, Forge</b> .....	6
<b>Alchimie</b> .....	6
<b>Ingénierie</b> .....	6
<b>Interface d’utilisateur</b> .....	8
<b>Changements</b> .....	8
<b>Changement sur les classes</b> .....	8
<b>Généralités</b> .....	8
<b>Objets</b> .....	9
<b>Changements sur les voies de ML</b> .....	9
<b>Battlemaster</b> .....	9
<b>Spymaster</b> .....	9
<b>Convoker</b> .....	9
<b>Fonctionnement de la furtivité et de la détection</b> .....	10
<b>Archers</b> .....	11
<b>Généralité sur les classes de type ASSASSIN</b> .....	13
<b>Modifications de la voie Empoisonner</b> .....	14
<b>Modifications de la Voie Critical Strike</b> .....	16
<b>Modifications liées aux tanks légers (Berserker – Finelame – Mercenaire – Sauvage)</b> .....	17
<b>Classes</b> .....	18
<b>Animiste</b> .....	18
<b>Armsman</b> .....	19
<b>Bainshee</b> .....	19
<b>Barde</b> .....	20

<b>Berserker</b> .....	21
<b>Blademaster</b> .....	22
<b>Bonedancer</b> .....	23
<b>Cabaliste</b> .....	23
<b>Champion</b> .....	25
<b>Clercs</b> .....	25
<b>Druide</b> .....	26
<b>Eldritch</b> .....	27
<b>Enchanter</b> .....	28
<b>Friar</b> .....	28
<b>Healer</b> .....	29
<b>Heretic</b> .....	30
<b>Hero</b> .....	31
<b>Hunter</b> .....	32
<b>Infiltrator</b> .....	33
<b>Mentalist</b> .....	33
<b>Mercenary</b> .....	34
<b>Ménestrel</b> .....	34
<b>Necromancer</b> .....	35
<b>Nightshade</b> .....	35
<b>Paladins</b> .....	36
<b>Ranger</b> .....	37
<b>Reaver</b> .....	38
<b>Runemaster</b> .....	40
<b>Savage</b> .....	40
<b>Scout</b> .....	41
<b>Shadowblade</b> .....	41
<b>Shaman</b> .....	42
<b>Skald</b> .....	44
<b>Sorcerer</b> .....	45
<b>Spiritmaster</b> .....	46
<b>Thane</b> .....	46
<b>Theurgist</b> .....	47
<b>Valewalker</b> .....	47
<b>Valkyrie</b> .....	48
<b>Vampiir</b> .....	48

<b>Warden</b> .....	49
<b>Warlock</b> .....	51
<b>Warrior</b> .....	51
<b>Wizard</b> .....	52
<b>Correction de bugs</b> .....	52

## 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 augmente 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
  - Temps = 3 + niveau du matériau + (niveau de la recette / 100)
    - Gros changement sur la vitesse
  - Les munitions (même si plus utilisées) voient aussi leur délai changer
    - Temps = 4 + (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
  - Temps = 4 + (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
  - Temps = 13 + (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
- 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)
- 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)
- 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
    - Trébuchets – 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
- Etant donné les modifications, les joueurs n'ont besoin que de 200 ou 250 pour tout fabriquer
- Les dégâts d'huile ont été augmentés

## 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
- Des icônes ont été ajoutées pour accompagner les nouvelles compétences déployées au long des notes de version de la 1.121

## 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
- 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 styles de combat ont été modifiés. 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 »
- 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)

## 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
  - Le Grapple ML4 ne donne qu'une immunité au CAC
- Les styles de la voie Battlemaster ont été changés comme suit :
  - Essence Flames : dégâts réduits légèrement
  - Essence Shatter : dégâts réduits légèrement

### Spymaster

- Le poison persistant (ML3) a été changé en sort de résistance essence personnel :
  - Essence Armor – 25% résistance essence (buff) – Self – Durée 20 min
- Le poison mezz (ML9) est maintenant Essence Blades, transforme votre arme en dégâts essences pour 10s
  - 5 min RUT, instant, 10s durée

### Convoker

- La sphère de prescience ML 2 anti furtifs est maintenant lancée sur le lanceur, en 2s, pour 5min avec 5 min de RUT.

- La composante au sol de ce sort a été supprimée

## Fonctionnement de la furtivité et de la détection

- La distance minimale pour repasser en furtivité a été supprimée, seule reste la composante « hors de combat »
- Suite à l'ajout de compétences de détection et de la refonte des compétences existantes, le système de détection a changé
- Merci de noter que le seul vrai changement dans le code concerne la compétence Shadow Seek pour les assassins et leur compétence furtivité au-delà de 50 (faisons la différence entre 50 pur via l'entraînement ou un niveau composé obtenu via les objets et le rang)
- Globalement, les valeurs pour la détection ont changées pour les classes concernées, pour les autres classes, cela restera identique (détection par des non furtifs)
- Les assassins ayant 50 en dur en furtivité (Shadow Seek 9) détecteront les assassins ayant un niveau équivalent entre 325 et 500 unités
  - Cette valeur est influencée par la compétence composée de l'assassin au-delà de 50
  - En d'autres mots, les points de compétences pour dépasser 50 augmenteront la compétence de l'assassin à se cacher des autres classes utilisant un bonus de détection comme MOS, Shadow Seek ou Track. Le bonus composé ne donne aucun bonus de détection
  - Un assassin avec 50+24 sera détecté à 325 unités par un assassin ayant 50 avec Shadow Seek IX
  - Un assassin avec 50+11 sera détecté à 425 par ce même assassin
  - Un assassin avec 50+0 sera détecté à 500 unités
- Les assassins avec 50 en furtivité pure détecteront les archers ayant 50 furtivité composée (et MOS9) pour environ 400 unités
  - Cette valeur n'est pas modifiée pas les points dépassant le 50 ni pour l'archer ni pour l'assassin
- Les archers avec 50 en furtivité composée (mos 9 inclus) détecteront un archer équivalent à environ 725 unités.
  - Les archers utilisant la compétence Track passeront à une portée de détection de 1000 sur les autres archers
- Ces mêmes archers détecteront les assassins pour une distance comprise entre 675 et 750 unités si l'assassin possède 50 en furtivité pure
  - Ces valeurs sont influencées par le niveau composé de l'assassin
    - Un assassin ayant 50+24 sera détecté à 675
    - Un assassin ayant 50+11 sera détecté à 713
    - Un assassin ayant 50+0 sera détecté à 750
- Les archers utilisant la compétence Track détecteront les assassins entre 950 et 1175 unités
  - Ces valeurs sont influencées par la compétence composée de l'assassin
    - Un assassin ayant 50+24 sera détecté à 950
    - Un assassin ayant 50+11 sera détecté à 1063
    - Un assassin ayant 50+0 sera détecté à 1175
- Toutes les classes non assassin et non archers détecteront les furtifs ayant 50 en composé à environ 125 unités (identique à la situation actuelle sur le Live)
- Toutes les classes non assassines et non archers détecteront les assassins ayant 50 en furtivité pure pour une distance comprise entre 90 et 125 unités

- 90 pour un 50+24 furtivité
- 108 pour un 50+11
- 125 pour un 50+0 (situation du point précédent en fait)

## Archers

- La compétence Camouflage a été supprimée (niveau 30)
- La compétence MOS est donnée aux archers gratuitement aux niveaux suivants
  - Niveau 10 - Mastery of Stealth 1
  - Niveau 15 - Mastery of Stealth 2
  - Niveau 20 - Mastery of Stealth 3
  - Niveau 25 - Mastery of Stealth 4
  - Niveau 30 - Mastery of Stealth 5
  - Niveau 35 - Mastery of Stealth 6
  - Niveau 40 - Mastery of Stealth 7
  - Niveau 45 - Mastery of Stealth 8
  - Niveau 50 - Mastery of Stealth 9
  - Elle n'est donc plus disponible dans les compétences de royaume.
- La vitesse de déplacement de MOS a été revue :
  - Mastery of Stealth 1 vitesse de déplacement toujours à +10%
  - Mastery of Stealth 2 vitesse de déplacement réduite de +15% à +13%
  - Mastery of Stealth 3 vitesse de déplacement réduite de +20% à +16%
  - Mastery of Stealth 4 vitesse de déplacement réduite de +25% à +19%
  - Mastery of Stealth 5 vitesse de déplacement réduite de +30% à +22%
  - Mastery of Stealth 6 vitesse de déplacement réduite de +35% à +25%
  - Mastery of Stealth 7 vitesse de déplacement réduite de +40% à +28%
  - Mastery of Stealth 8 vitesse de déplacement réduite de +45% à +31%
  - Mastery of Stealth 9 vitesse de déplacement réduite de +50% à +34%
  - Les archers avec 50 furtivité (composée) et MOS 9 se déplaceront à 80% de la vitesse normale sans sprint en furtivité.
- Les sorts d'ajout de dégâts de la compétence archerie ont été supprimés
- Critical Shot a été modifié pour augmenter ses dégâts :
  - Critical Shot 1 dégâts augmentés de 12 à 14
  - Critical Shot 2 dégâts augmentés de 38 à 48
  - Critical Shot 3 dégâts augmentés de 79 à 83
  - Critical Shot 4 dégâts augmentés de 106 à 123
  - Critical Shot 5 dégâts augmentés de 132 à 160
  - Critical Shot 6 dégâts augmentés de 185 à 199
  - Critical Shot 7 dégâts augmentés de 212 à 236
  - Critical Shot 8 dégâts augmentés de 239 à 274
  - Critical Shot 9 dégâts augmentés de 265 à 293
- La pénalité de réduction des dégâts sur le Critical shot après utilisation passe de -50% à -75%
- Les Standard Shot voient leur temps de lancement passer de 5.0s à 4.0s
- Les Elemental Shot voient leur temps de lancement passer de 7.0s à 5.0s et les changements suivants :
  - Hunter – Froid et Esprit
  - Ranger – Feu et Energie
  - Scout – Matière et Corps

- Power Shot voit son délai de RUT passer de 30s à 20s, le temps de lancement de 6s à 3.5s et les dégâts augmentés :
  - Power Shot 1 dégâts augmentés de 12 à 14
  - Power Shot 2 dégâts augmentés de 38 à 48
  - Power Shot 3 dégâts augmentés de 79 à 83
  - Power Shot 4 dégâts augmentés de 106 à 123
  - Power Shot 5 dégâts augmentés de 132 à 160
  - Power Shot 6 dégâts augmentés de 185 à 199
  - Power Shot 7 dégâts augmentés de 212 à 236
  - Power Shot 8 dégâts augmentés de 265 à 293
- PowerShot ignore et détruit les BT, ne peut être bloqué ou intercepté
- PowerShot installe l'immunité dégâts archerie si elle n'y est pas déjà
- 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 – 20s RUT
  - Niveau 28 - Bola Shot 2 – 20s de root – 4s lancement – 2100 portée – 20s RUT
  - Niveau 38 - Bola Shot 3 – 28s de root – 4s lancement – 2100 portée – 20s RUT
  - Niveau 48 - Bola Shot 4 – 36s de root – 4s lancement – 2100 portée – 20s RUT
- Une flèche de snare a été ajoutée
- Niveau 45 – Patella Shot – 15s durée – 15s RUT – 4s lancement – 2100 portée
- Le Point Blank Shot (PBS) a été supprimé et remplacé par trois versions de PBS dépendantes du type d'archer (voir classe spécifique)
- 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 – 2s par pulse – 1.9 de fréquence – 15 pulses – Le sort se brise si le lanceur bouge – Nécessite la furtivité pour être lancé.
  - Niveau 30 – 25% bonus à la détection des furtifs – 2s lancement – 2s par pulse – 1.9 de fréquence – 15 pulses – Le sort se brise si le lanceur bouge – Nécessite la furtivité pour être lancé.

- Niveau 40 – 35% bonus à la détection des furtifs – 2s lancement – 2s par pulse – 1.9 de fréquence – 15 pulses – Le sort se brise si le lanceur bouge – Nécessite la furtivité pour être lancé.
- Niveau 50 – 45% bonus à la détection des furtifs – 2s lancement – 2s par pulse – 1.9 de fréquence – 15 pulses – Le sort se brise si le lanceur bouge – Nécessite la furtivité pour être lancé.

## Généralité sur les classes de type ASSASSIN

- 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%

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. Peut être utilisé sur cible en combat ou hors combat. Instant, 1000 de portée, non utilisable sur soi,

l'allié peut se déplacer mais ne peut pas se mettre en combat sans perdre la furtivité

- La compétence Vanish est disponible aux niveaux suivants :
  - Vanish 1 – 29 en furtivité – 15 min RUT
  - Vanish 2 – 39 en furtivité – 15 min RUT
  - Vanish 3 – 49 en furtivité – 10 min RUT
  - Vanish soigne désormais les poisons à la fin de la Super Furtivité
  - La durée du désarmement est de 15s pour s'aligner sur la durée du silence
- Une nouvelle compétence : BLUR est disponible à 50 en furtivité :
  - Blur : Saute 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 – Ne peut être utilisé sur des cibles à plus de 275 unités au-dessus de l'assassin ou 800 unités en dessous

## 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 7s sauf pour les deux derniers (mezz et snare)
  - Les poisons snare et mezz ont respectivement un RUT de 7s 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 88 dégâts corps toutes les 3.9 secondes. Un second poison s’applique et inflige 55 dégâts matière toutes les 3.9 secondes.

## Modifications de la Voie Critical Strike

- Les effets de debuff armure ne peuvent être résistés et dure la durée complète du sort
- Niveau 8 – Pincer – côté – 1% debuff ABS remplacé par stun 4s
- Niveau 10 – Backstab 2 – De dos en furtivité – Augmentation légère des dégâts
- 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, dégâts réduits à Medium
- 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 passent de Medium à High
- Niveau 29 – Leaper – suite de Pincer maintenant – Saignement remplacé par un debuff ABS de 1%, dégâts augmentés légèrement
- 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 7s, dégâts augmentés légèrement
- 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)

- 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
- Le nom des états change selon la classe jouée mais les effets restent les mêmes.
- War Stance (Défaut)
  - 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 75%
  - Les armes de jet ne déclenchent pas les pets
  - La compétence ML6 lancer d'arme déclenche les pets

## Classes

### 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 étourdit 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. 449 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
- 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
- Le debuff résistance corps et le PBAOE de debuff dégâts CAC (champignons) ont été supprimés.

## 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

## 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 :
  - Audible Barrier, niveau 30 passe à 20
  - Tumultuous Barrier, niveau 40 passe à 30
  - Resounding Barrier, niveau 50 passe à 40
- 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
- Les chants de résistance ont été remplacés par un sort ciblé de résistance :
  - Niveau 27 – Hymn of Soul Guarding – 4.0s lancement – 1500 portée – 20 min durée – 5% mana – Augmente toutes les résistances magiques de la cible de 8%
  - Niveau 46 – Hymn of Soul Protection – 4.0s lancement – 1500 portée – 20 min durée – 5% mana – Augmente toutes les résistances magiques de la cible de 12%
  - Co existe mais ne se cumule pas avec les sorts de druides et sentinelle
  - Ne co existe pas avec les résistances CL (le meilleur prend le pas)

## Berserker

- Le berserker reçoit une respec générale (realm et spec)
- Nom des Stance :
  - War Stance (Défaut)
  - Wild Stance (Dégâts)
  - Frenzy Stance (Mobilité)

## Left Axe

- Niveau 4 - Doubler (De face) effet modifié de saignement à 16% réduction vitesse d'attaque et les dégâts ont été augmentés légèrement
- Niveau 12 – Atrophy – Suite de Ravager – Snare 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, dégâts augmentés légèrement
- Niveau 34 – Doublefrost – anytime – dégâts réduits à Medium
- Niveau 39 - Frosty Gaze (Suite de Comeback) voit ses dégâts passer de High à Very High
- Niveau 44 – Icy Brilliance – Suite de Snowsquall – Debuff attaque speed remplacé par un stun 7s. GR augmenté
- Niveau 50 – Aurora Borealis – Suite de côté – Dégâts augmentés légèrement

## Axe

- Niveau 15 – Evernight – De dos – Snare supprimé, dégâts augmentés légèrement
- Niveau 29 – Havoc – Anytime – dégâts réduits à Medium

- Niveau 39 – Glacial Movement – De côté – Dégâts augmentés de Medium à High
- Niveau 44 – Artic Rift – Suite de Evernight – dégâts passés de High à Very High
- Niveau 50 – Tyr's Fury – Glacial Movement suite – dégâts augmentés légèrement

#### Hammer

- Niveau 18 – Demolish – Suite de Frost Hammer – Dégâts augmentés de Medium à High
- Niveau 29 – Conquer – de dos – Snare supprimé, dégâts augmentés légèrement
- Niveau 32 – Comminute – Anytime – dégâts réduits à Medium
- Niveau 44 – Sledgehammer – Suite de Conquer – Dégâts augmentés de High à Very High

#### Sword

- Niveau 15 – Aurora – Suite de Northern Lights – Dégâts augmentés légèrement
- Niveau 29 – Rush – Suite sur parade devient un premier coup de chaîne de côté – Debuff attaque speed de 21% remplacé par un 15s hinder
- Niveau 34 – Polar Rift – Anytime – Dégâts réduits à Medium
- Niveau 50 – Ragnarok – de dos – Snare supprimé, dégâts passés de High à Very High

#### Blademaster

- Les blademaster reçoivent une respec générale forcée (skill et realm)
- Nom des stances :
  - Balanced Blades (Défaut)
  - Punishing Blades (Dégâts)
  - Dancing Blades (Mobilité)

#### 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 29 – Tempest – suite de Ice Storm – Dégâts passés de High à Very High
- Niveau 34 - Meteor Shower – Anytime – dégâts réduits à Medium
- Niveau 44 – Twin Star – Suite de Tornado – Dégâts passés de High à Very High
- Niveau 50 – Supernova – suite de Hurricane - Debuff attaque speed 34% remplacé par un stun de 7s. GR augmenté

#### Blunt

- Niveau 25 – Back Crush – de dos – Snare supprimé, GR augmenté
- Niveau 34 – Mauler – Anytime – Dégâts réduits à Medium
- 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
- Niveau 34 – Asp’s Bite – Anytime – Dégâts réduits à Medium

#### Blades

- Niveau 34 – Revenging Blade – de dos – snare supprimé, GR augmenté
- Niveau 44 – Prismatic Blade – Anytime – Dégâts réduits à Medium

#### 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 calculée 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

#### Body Destruction – Ligne de spé

- Le drain niveau 45 voit son delve passer de 174 à 199

#### Matter Manipulation – Ligne de spé

- Un nouveau sort PBAOE matière a été ajouté :
  - Niveau 8 – Minor Earth Tremble – 52 dégâts – 300 rayon – 5 mana -
  - Niveau 18 – Earth Tremble – 111 dégâts – 300 rayon – 9 mana
  - Niveau 28 – Major Earth Tremble – 176 dégâts – 300 rayon – 16 mana
  - Niveau 38 – Upheaval – 260 dégâts – 300 rayon – 23 mana
  - Niveau 48 – Earthquake – 325 dégâts – 300 rayon – 31 mana
- Plusieurs sorts ont été modifiés pour adapter la ligne :
  - Niveau 2 – Lesser Decrepify – Supprimé.
  - Niveau 3 – Decrepify – Déplacé Niveau 2.
  - Niveau 4 – Reflect Blow – Supprimé.
  - Niveau 6 – Reflect Damages – Déplacé Niveau 4.
  - Niveau 10 – Lesser Contamination – Supprimé.
  - Niveau 13 – Contamination – Déplacé Niveau 10.
  - Niveau 16 – Lesser Devolution – Déplacé Niveau 14.
  - Niveau 18 – Punctured Spirit – Déplacé Niveau 17.
  - Niveau 36 – Drill Spirit – Déplacé Niveau 34.
  - Niveau 46 – Lance Spirit – Déplacé Niveau 45.
- Un nouveau AE DD matière a été ajouté :
  - Niveau 6 – Earth Shatter – 3.0s – 28 dégâts matière – 1500 portée – 350 rayon – 5 mana
  - Niveau 16 – Earth Break – 3.0s – 72 dégâts matière – 1500 portée – 350 rayon – 12 mana
  - Niveau 26 – Earth Crush – 3.0s – 95 dégâts matière – 1500 portée – 350 rayon – 16 mana
  - Niveau 36 – Stone Break – 3.0s – 123 dégâts matière – 1500 portée – 350 rayon – 21 mana
  - Niveau 46 – 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 15 – Domination – De côté – Dégâts augmentés de Low à High
- Niveau 34 – Demolish – Anytime – dégâts réduits à Medium
- Niveau 39 – Shatter – Suite de Hibernian Force – Dégâts augmentés de High à Very High
- Niveau 50 – Annihilation – de dos – dégâts augmentés de High à Very High

## 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)
- Tous les sorts lancés par les familiers des druides 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.

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

#### 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 NS niveau 40 est déplacé niveau 41
- Le sort de DD froid niveau 22 est déplacé niveau 21
- Le debuff D/V niveau 46 est déplacé au niveau 44
- Un nouveau sort de débuff esprit a été ajouté :
  - Niveau 22 – Crumble Spirit – Instant – 5s RUT – 1500 portée – 15s durée – 10 mana – Réduction de résistance esprit de 15%
  - Niveau 34 – Fade Spirit - Instant – 5s RUT – 1500 portée – 15s durée – 16 mana – Réduction de résistance esprit de 30%
  - Niveau 46 – Vanquish Spirit - Instant – 5s RUT – 1500 portée – 15s durée – 24 mana – Réduction de résistance esprit de 50%

## Enchanter

- Les enchanters reçoivent une respec skill forcée

#### Mana Magic – Ligne de spé

- Un nouveau sort instant debuff hâte a été ajouté :
  - Niveau 5 - Distracting Scintillation – Instant – 1500 Portée – 45s durée – 5 mana – Réduit la vitesse d'attaque de 14%.
  - Niveau 17 - Blinding Scintillation – Instant – 1500 Portée – 45s durée – 12 mana – Réduit la vitesse d'attaque de 22%.
  - Niveau 25 - Disturbing Scintillation – Instant – 1500 Portée – 45s durée – 17 mana – Réduit la vitesse d'attaque de 24%.
  - Niveau 37 - Perturbing Scintillation – Instant – 1500 Portée – 45s durée – 23 mana – Réduit la vitesse d'attaque de 31%.
  - Niveau 48 - Agitating Scintillation – Instant – 1500 Portée – 45s durée – 31 mana – Réduit la vitesse d'attaque de 38%.

#### Light Magic – Ligne de spé

- Le sort de debuff hâte passe en mana. L'instant debuff AOE reste inchangé.

## 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

- La table des dégâts a été augmentée pour la mettre à niveau des autres hybrides
- Niveau 4 – Figure Eight – face – un saignement de 14 remplace le soin de groupe
- Niveau 15 – Double Strike – Devient un coup d'ouverture de côté, stun 5s
- Niveau 21 – Counter Evade – sur esquive – suppression de l'effet hinder, ajout d'un debuff attack speed de 21%, dégâts augmentés légèrement
- Niveau 25 – Banish – suite de Double Strike – remplacement du pbaoe soin par un pbaoe DD de 175 (esprit)
- Niveau 34 – Holy Staff – Anytime – Dégâts réduits légèrement
- Niveau 39 – Friar's Fury – suite de Counter Evade – remplacement du sort de soin par un hinder 14s
- Niveau 42 – Dancing Staff – Suite de Holy Staff – Augmente la vitesse de déplacement des membres du groupe dans un rayon de 1000 pour une valeur de 15% et pour 4s. Persiste à travers le combat et la speedwarp
- Niveau 50 – Excommunicate – suite de Holy Staff– 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 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 – 67 dégâts matière.
  - Niveau 24 – Dark Slag – 2.6s lancement – 1500 portée – 14 mana – 89 dégâts matière.
  - Niveau 35 – Dark Basalt – 2.6s lancement – 1500 portée – 28 mana – 146 dégâts matière.
  - Niveau 45 – Dark Magma – 2.6s lancement – 1500 portée – 44 mana – 184 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.

## Crush

- Niveau 39 – Bone Crusher – Suite de Concussion – Dégâts augmentés de High à Very High

## Hero

### Celtic Spear

- Niveau 15 – Hunter’s Lance – Suite de Hunter’s Boon – Dégâts augmentés de Medium à High
- Niveau 34 – Eagle Talon – Anytime – Dégâts réduits à Medium
- Niveau 44 – Dragon Talon – De côté – Dégâts augmentés légèrement
- Niveau 50 – Cuchulain’s Revenge – Suite de Dragon Talon – Dégâts augmentés de High à Very High

## Large Weapon

- Niveau 15 – Domination – De côté – Dégâts augmentés de Low à High
- Niveau 34 – Demolish – Anytime – Dégâts réduits à Medium
- Niveau 39 – Shatter – Suite de Hibernian Force - Dégâts augmentés de High à Very High
- Niveau 50 – Annihilation – Suite de Gigantic Blow – Dégâts augmentés de High à Very High

## Hunter

- Le hunter reçoit une respec générale forcée (skills et realm)
- Les flèches élémentaires disponibles pour le chasseur sont :
  - Benthic (Froid)
  - Tempestuous (Esprit)
- Le Point Blank Shot disponible pour le chasseur est :
  - 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

## Beastcraft

- Tous les sorts lancés par les familiers des chasseurs 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.
- Le RUT sur les familiers a été changé
  - Niveau 32 – 1 min 45s
  - Niveau 40 – 90s
  - Niveau 50 – 60s
  - Tous les autres familiers restent à 2 min
- 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

#### Sword

- Niveau 15 – Aurora – Suite de Northern Lights – Dégâts augmentés légèrement
- Niveau 29 – Rush – Devient sur côté – 21% attaque speed debuff remplacé par un hinder 15s
- Niveau 50 – Ragnarok – De dos – Dégâts augmentés de manière significative

#### 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
- Les sicaires peuvent maintenant entraîner la compétence Mastery of Magery

#### Dual Wield

- Niveau 21 – Penumbra – De dos – Snare supprimé, remplacé par un debuff attaque speed 26%. GR augmenté
- Niveau 34 – Dark Tendrils – Anytime – Dégâts réduits à Medium
- Niveau 39 – Shadow’s Rain – Suite de Flank – Dégâts augmentés légèrement
- Niveau 50 – Dual Shadows – de face – Dégâts augmentés légèrement

#### Slash

- Niveau 34 – Amethyst Slash – Anytime – Dégâts réduits à Medium
- Niveau 39 – Backslash – De dos – Snare supprimé, GR augmenté

#### Thrust

- Niveau 29 – Pierce – De dos – Snare supprimé, GR augmenté
- Niveau 34 – Liontooth – Anytime – Dégâts réduits à Medium

#### Mentalist

- Le Mentalist reçoit une respec forcée

#### 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 générale forcée (skill et realm)
- Nom des Stance :
  - Way of the Mercenary (Défaut)
  - Way of the Soldier (dégâts)
  - Way of the Rogue (mobilité)

## Dual Wield

- Niveau 21 – Penumbra – De dos – Snare supprimé, remplacé par un debuff attaque speed 26%. GR augmenté
- Niveau 29 – Misty Gloom – Suite de Flank - Dégâts augmentés de High à Very High
- Niveau 34 – Dark Tendrils – Anytime – Dégâts réduits à Medium
- Niveau 39 – Shadow’s Rain – De côté – Dégâts augmentés légèrement
- Niveau 44 – Hypnotic Darkness – Suite de Reflection - Dégâts augmentés de High à Very High
  - Le High Offensive bonus a été réduit à un Medium bonus
  - Il y a maintenant un Low Defensive Bonus
- Niveau 50 – Dark Shadows – suite – debuff attaque speed remplacé par un stun 7s, GR augmenté

## Slash

- Niveau 34 – Amethyst Slash – Anytime – Dégâts réduits à Medium
- Niveau 39 – Backslash – De dos – Snare supprimé, GR augmenté

## Thrust

- Niveau 29 – Pierce – De dos – Snare supprimé, GR augmenté
- Niveau 34 – Liontooth – Anytime – Dégâts réduits à Medium
- 

## Crush

- Niveau 21 – Protector – Anytime – Dégâts réduits à Medium
- 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 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
- La compétence Wild Power ne fait plus partie des compétences entraînables

### 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 29 – Tempest – Suite de Ice Storm – Dégâts augmentés légèrement
- Niveau 34 - Meteor Shower – Anytime – Dégâts réduits à Medium

### Pierce

- Niveau 12 – Black Widow – de dos – snare supprimé, GR augmenté
- Niveau 34 – Asp's Bite – Anytime - Dégâts réduits à Medium

### Blades

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

- Niveau 44 – Prismatic Blade - Dégâts réduits à Medium

## Paladins

- Les paladins reçoivent une respect 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 et remplace le précédent chant de soin en combat:
  - 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.
- 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%.
  - Ne co existe pas ni ne stack avec les buff CL
  - Co existe avec le cleric et Friar

#### Two handed

- Niveau 34 – Obfuscate – Anytime – Dégâts réduits à Moyen
- Niveau 44 – Two Moons – Suite – Dégâts augmentés de High à Very High
- Niveau 50 – Sun and Moon – Suite – Dégâts augmentés de High à Very High

#### Ranger

- Tous les rangers récupèrent une respec forcée générale (skill et realm)
- Les flèches élémentaires pour le Ranger sont :
  - Pyroclasmic (Chaleur) et Entropic (Energy)
- Le Point Blank Shot sur le ranger est :
  - 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.

### Celtic Dual

- Niveau 15 – Thunderstorm – Detaunt anytime – Bonus défensif et GR diminués pour s’aligner sur les autres styles de detaunt
- Niveau 29 – Tempest – Suite de Ice Storm – Dégâts augmentés légèrement
- Niveau 33 – Twin Star 1 – Suite de Tornado - Dégâts augmentés de High à Very High
- Niveau 34 - Meteor Shower – Anytime – Dégâts réduits à Medium
- Niveau 39 – Solar Flare – Coup de côté devient suite de Frozen Comet – 23s hinder remplacé par un débuff attaque speed de 34%, Dégâts augmentés de High à Very High
- Niveau 50 – Supernova – Suite de Hurricane – Dégâts augmentés significativement, débuff attaque speed de 34% remplacé par un stun 7s

### Pierce

- Niveau 34 – Asp’s Bite – Anytime - Dégâts réduits à Medium

### Blades

- Niveau 44 – Prismatic Blade - Dégâts réduits à Medium

### 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%.

## Flexible

- Niveau 29 – Taipan – De côté – Dégâts augmentés légèrement
- Niveau 34 – Constrictor – Anytime – Dégâts réduits à Medium
- Niveau 44 – Cobra – Suite de Taipan – Dégâts augmentés légèrement
- Niveau 50 – Leviathan – De dos – Dégâts augmentés significativement

## Runemaster

- Les runemaster reçoivent une respec forcée (skill)

### Suppression – Ligne de spé

- La portée de tous les AOE root a été modifiée :
  - Niveau 30 – 1655 Portée
  - Niveau 39 – 1765 Portée
  - Niveau 49 – 1875 Portée
- Les sorts de BT pulsantes n'affichent désormais que le plus haut niveau
- Merci de noter qu'elles n'apparaissent pas dans la fenêtre instructeur mais bien dans la liste des sorts disponibles

### 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)
- Nom des Stances pour le sauvage :
  - War Stance (défaut)
  - Wild Stance (Dégâts)
  - Frenzey Stance (mobilité)

### Hand to Hand

- Niveau 6 – Wild Call – Anytime – Dégâts réduits à Medium
- Niveau 8 – Clan's Call – de dos – Hinder supprimé, remplacé par un stun 5s

- Niveau 18 – Clan’s Might – suite – stun 5s supprimé, remplacé par un Hinder 11s

#### Axe

- Niveau 15 – Evernight – De dos – Snare supprimé, dégâts augmentés légèrement
- Niveau 29 – Havoc – Anytime – Dégâts réduits à Medium
- Niveau 39 – Glacial Movement – De côté – Dégâts augmentés de Medium à High
- Niveau 44 – Artic Rift – Suite de Evernight - Dégâts augmentés de High à Very High
- Niveau 50 – Tyr’s Fury – Suite de Glacial Movement – Dégâts augmentés légèrement

#### Hammer

- Niveau 18 – Demolish – Suite de Frost Hammer - Dégâts augmentés de Medium à High
- Niveau 29 – Conquer – de dos – snare supprimé, Dégâts augmentés légèrement
- Niveau 32 – Comminute – anytime – Dégâts réduits à Medium
- Niveau 44 – Sledgehammer – Suite – Dégâts augmentés de High à Very High

#### Sword

- Niveau 15 – Aurora – Suite de Northern Lights – Dégâts augmentés légèrement
- Niveau 29 – Rush – Suite de coup sur esquive devient premier coup de côté – Débuff 21% attaque speed remplacé par un hinder 15s
- Niveau 34 – Polar Rift – Anytime – Dégâts réduits à Medium
- Niveau 50 – Ragnarok – De dos – Snare supprimé, Dégâts augmentés de High à Very High

#### Scout

- Tous les scouts reçoivent une respec forcée générale (skill et realm)
- Flèches élémentaires pour le scout :
  - Lithic (matter) et Somatic (Body)
- Modification du Point Blank Shot pour le scout :
  - Niveau 16 – Point Blank Shot 1 – 74 dégâts – 2s lancement – 90s RUT – 500 portée – ne peut être interrompu – Lance un buff 14% 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 21% 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 28% d’augmentation de dégâts CAC, 30s durée.

#### 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
- Les Shadowblade ont maintenant accès à la compétence Mastery of Magery

## 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 saignement de 12s
- Niveau 29 – Snowsquall – de dos – Snare supprimé, dégâts augmentés de Medium à High
- Niveau 34 – Doublefrost – anytime – dégâts réduits à Medium
- Niveau 39 – Frosty Gaze – Déplacé niveau 29 –suite sur esquive – dégâts augmentés légèrement, stun toujours 7s
- Niveau 44 – Icy Brilliance – Suite de Snowsquall – dégâts réduits légèrement
- Niveau 50 – Aurora Borealis – suite – dégâts réduits légèrement

## Axe

- Niveau 15 – Evernight – De dos – Snare supprimé, dégâts augmentés légèrement
- Niveau 29 – Havoc – Anytime – dégâts réduits à Medium
- Niveau 39 – Glacial Movement – De côté – Dégâts augmentés de Medium à High
- Niveau 44 – Artic Rift – Suite de Evernight - Dégâts augmentés de High à Very High
- Niveau 50 – Tyr's Fury – Suite de Glacial Movement – Dégâts augmentés légèrement

## Sword

- Niveau 15 – Aurora – Suite de Northern Lights – Dégâts augmentés légèrement
- Niveau 34 – Polar Rift – Anytime – Dégâts réduits à Medium
- Niveau 50 – Ragnarok – De dos – Snare supprimé, Dégâts augmentés de High à Very High

## Shaman

- Les shaman reçoivent une respec forcée (skills)
- 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)

## 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 de30.
  - Niveau 43 – Ancestral Clarity – 2.5s lancement – 1500 portée – 60s RUT – 10s durée – 25% mana – Augmente la piété de65.

- 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 15%.
- 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 150% 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 – 15s RUT – 45s durée – 20% mana – Les soins reçus sont 55% plus efficaces.
  - Niveau 35 – Frigg's Superior Grace – 2s lancement – 1500 portée – 15s RUT – 45s durée – 20% mana – Les soins reçus sont 100% plus efficaces.
- 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.
- 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 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 :

- o Niveau 1 – Fungal Pin – 8 augmentés à 26 dégâts
- o Niveau 11 – Fungal Bramble – 64 augmentés à 103 dégâts
- o Niveau 21 – Fungal Thorn – 145 augmentés à 170 dégâts
- o Niveau 31 – Fungal Barb – 169 augmentés à 211 dégâts
- o Niveau 41 – Fungal Spine – 232 augmentés à 265 dégâts
- Un nouveau sort de soin de root a été ajouté
  - o 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 :
  - o Niveau 28 – Rotting Clench – Instant – 1500 portée – 5 min RUT – 46s durée – Root la cible
- Un nouvel AE root a été ajouté
  - o Niveau 38 – Rotting Undergrowth – Instant – 1500 portée – 350 rayon – 10 min RUT – 56s durée – AE ROOT
- 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

- 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
- Les chants de résistances ont été remplacés par un nouveau sort mono cible de résistance :
  - o Niveau 27 – Soul Bolstering Chant – 4.0s lancement – 1500 portée – 20 min durée – 5% mana – Augmente les résistances magiques de 8%
  - o Niveau 46 – Soul Bolstering Song - 4.0s lancement – 1500 portée – 20 min durée – 5% mana – Augmente les résistances magiques de 12%
  - o Ne coexiste pas et ne stacke pas avec les résistances CL
  - o Coexiste et stack avec les résistances Shaman et Healer
- 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.
  - o 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%
- Les chants des skalds ne devraient plus disparaître aléatoirement

#### Axe

- Niveau 15 – Evernight – De dos – Snare supprimé, dégâts augmentés légèrement
- Niveau 29 – Havoc – Anytime – Dégâts réduits à Medium
- Niveau 39 – Glacial Movement – De côté – Dégâts augmentés de Medium à High
- Niveau 44 – Artic Rift – Suite de Evernight - Dégâts augmentés de High à Very High
- Niveau 50 – Tyr's Fury – Suite de Glacial Movement – Dégâts augmentés légèrement

#### Hammer

- Niveau 18 – Demolish – Suite de Frost Hammer - Dégâts augmentés de Medium à High
- Niveau 29 – Conquer – de dos – snare supprimé, Dégâts augmentés légèrement
- Niveau 32 – Comminute – anytime – Dégâts réduits à Medium
- Niveau 44 – Sledgehammer – Suite – Dégâts augmentés de High à Very High

#### Sword

- Niveau 15 – Aurora – Suite de Northern Lights – Dégâts augmentés légèrement
- Niveau 34 – Polar Rift – Anytime – Dégâts réduits à Medium
- Niveau 50 – Ragnarok – De dos – Snare supprimé, Dégâts augmentés de High à Very High

#### 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

#### Body Disorientation – Ligne de spé

- Ajustement de la portée des AoE root :
  - Niveau 30 – 1655 de portée
  - Niveau 39 – 1765 de portée
  - Niveau 49 – 1875 de portée

### 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 cappé 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

## Theurgist

- Les Theurgist reçoivent une respec forcée (skill)

### Earth – Ligne de spé

- Les sorts de BT pulsantes n'affichent désormais que le plus haut niveau
- Merci de noter qu'elles n'apparaissent pas dans la fenêtre instructeur mais bien dans la liste des sorts disponibles

## 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 en niveau
- 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 de15%.
  - Niveau 30 – Fade Spirit – Instant – 5s RUT – 1500 portée – 15s durée – 16 mana – Réduit la résistance esprit de30%.
  - Niveau 40 – Vanquish Spirit – Instant – 5s RUT – 1500 portée – 15s durée – 24 mana – Réduit la résistance esprit de50%.
- 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 valkyries 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

- 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%.

### Vampiir

- Les vampiir 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 Swiftness 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.
  - Partage maintenant un RUT avec le buff WS et esquive mais plus avec le parade de la ligne Shadow Mastery

## 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. Dure 5 min ou jusqu'à sa suppression. Pas de RUT. 300 mana
- 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

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 10 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

- 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 :
  - Dread – sur n'importe quelle cible
    - Niveau 8 – Weak Dread – 25s durée – 5s fréquence – 10 dégâts corps – lance aussi 10 d'ablatif magique sur soi en instant – instant
    - Niveau 22 – Minor Dread – 25s durée – 5s fréquence – 20 dégâts corps – lance aussi 25 d'ablatif magique sur soi en instant – instant
    - Niveau 32 – Lesser Dread – 25s durée – 5s fréquence – 35 dégâts corps – lance aussi 50 d'ablatif magique sur soi en instant – instant
    - Niveau 42 – Dread – 25s durée – 5s 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 – 4s fréquence – 12 dégâts matière – 3s lancement
    - Niveau 24 – Minor Anguish – 30s durée – 4s fréquence – 37 dégâts matière – 3s lancement
    - Niveau 34 – Lesser Anguish – 30s durée – 4s 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 – 3s fréquence – 30 dégâts froid – 3s lancement – lance aussi maladie sur la cible
    - Niveau 37 – Lesser Agony – 25s durée – 3s fréquence – 60 dégâts froid – 3s lancement – lance aussi maladie sur la cible
    - Niveau 47 – Agony – 25s durée – 3s 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 – 2.5s fréquence – 205 dégâts esprit – 3s lancement – lance aussi 700 DD quand soigné ou à la fin mais pas si purgé

## 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 5 cibles (guerrier inclus). 10 min RUT, instant, ignore l'immunité au grapple
  - Protège les alliés d'être touchés au CAC ou de taper au CAC mais peuvent toujours lancer et être attaqué à distance

### Axe

- Niveau 15 – Evernight – De dos - dégâts augmentés légèrement

- Niveau 29 – Havoc – Anytime – Dégâts réduits à Medium
- Niveau 39 – Glacial Movement – De côté – Dégâts augmentés de Medium à High
- Niveau 44 – Artic Rift – Suite de Evernight - Dégâts augmentés de High à Very High
- Niveau 50 – Tyr's Fury – Suite de Glacial Movement – Dégâts augmentés légèrement

#### Hammer

- Niveau 18 – Demolish – Suite de Frost Hammer - Dégâts augmentés de Medium à High
- Niveau 29 – Conquer – de dos – Dégâts augmentés légèrement
- Niveau 32 – Commminute – anytime – Dégâts réduits à Medium
- Niveau 44 – Sledgehammer – Suite – Dégâts augmentés de High à Very High

#### Sword

- Niveau 15 – Aurora – Suite de Northern Lights – Dégâts augmentés légèrement
- Niveau 34 – Polar Rift – Anytime – Dégâts réduits à Medium
- Niveau 50 – Ragnarok – De dos – Dégâts augmentés de High à Very High

### 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

- Client : Correction d'un problème avec la souris (surtout lors des alt tab ou en cliquant sur un programme à côté)
- Client : Correction d'un problème avec le mouse pan / mouse look
- Client : le curseur de la souris ne disparaîtra plus brièvement pendant les chargements
- Client : la fonctionnalité de mouselook toggle a changé : quand toggle on et que le bouton mouselook n'est pas utilisé, le curseur restera caché comme avant. Mais quand le mouse look est utilisé pendant le toggle, le toggle sera coupé automatiquement pour un ciblage plus facile
- 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.
- Les sorts de régénération de mana en concentration n'écraseront plus les versions supérieures d'eux-mêmes. Les chants n'écraseront plus les sorts en concentration
- Les sorts de maladie réduisent maintenant la force des personnages sous potion Supremacy
- Le DD pulsant Heretic fonctionne correctement avec les objets + portée et les NS
- 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.