

Enchaînements de sentinelle

Lvl	Nom	1	2	3	4	5	Effets	Effets précis
Dégâts et autres								
1	Coup habile						Dégâts	Dégâts : 105.0% d'Arme principale +39
3	La botte						Dégâts + Interrupt + Chance de mez	Dégâts : 158 courants Interrupte l'ennemi Chances de se déclencher: 25% Hébètement : 5s Chances de disparaître lors de dégâts après 2s : 100%
22	Attaque implacable						Dégâts x3 + Interrupt	Dégâts : 85% d'Arme principale Dégâts : 85% d'Arme principale Dégâts : 85% d'Arme principale Interrupte l'ennemi
31	Charge du sanglier						Dégâts + Mez critique	Dégâts : 237 - 316 courants Hébète en cas de coup critique
32	Mur d'acier						Dégâts x3 + Parade + Interrupt	Dégâts : 105.0% d'Arme principale Dégâts : 105.0% d'Arme principale Dégâts : 105.0% d'Arme principale +1200 Valeur de parade Interrupte l'ennemi
50	L'obscurité avant l'aube						Dégâts x2 + ↗ puissance (si moral -50%)	Dégâts : 105.0% d'Arme principale +96 Dégâts : 105.0% d'Arme principale +96 +320 en Puissance si moral en dessous de 50%
52	Inversement						Dégâts + enlève 1 Corruption	Dégâts : 105.0% d'Arme principale +39 Supprime un maximum de 1 effet de Corruption sur la cible
54	Manœuvre adroite						Dégâts + Buff Vitesse d'attaque	Dégâts : 105.0% d'Arme principale +39 -20% Durée de l'attaque Durée : 20s
60	Triomphe de la sentinelle						Dégâts + 10% Buff Dégâts CaC	Dégâts : 105.0% d'Arme principale +269 +10% Dégâts au Cac Durée : 20s
Bufs d'évitement (Blocage, esquive, parade)								
2	Attaque retenue						Dégâts + Buff de blocage	Dégâts : Arme principale + 23 +1200 Valeur de blocage Durée : 20s
18	Bouclier au poing						Blocage + Esquive + Blocage à distance	+1200 Valeur de Blocage +1200 Valeur d'Esquive +1200 Valeur de Blocage à distance Durée : 30s
32	Mur d'acier						Dégâts x3 + Parade + Interrupt	Dégâts : 105.0% d'Arme principale Dégâts : 105.0% d'Arme principale Dégâts : 105.0% d'Arme principale +1200 Valeur de parade Durée : 20s Interrupte l'ennemi
36	Maitrise du bouclier						Blocage + Esquive + Bloc à distance T2	+1200 Valeur de Blocage +1200 Valeur de d'esquive +1200 Valeur de Blocage à distance Durée : 1m
41	Danse de guerre						Buff d'esquive + T2 Transfert de menace	+1200 Valeur d'esquive Durée : 20s Chaque membre de la communauté transfère à la sentinelle une quantité modérée de menace
DoT								
4	Stimulation						Dégâts + DoT + T2 Menace + T1 ToT (Max 3 cibles)	70 points de dégâts de type lumière au départ 18 point de dégâts de type lumière toutes les 4 s pendant 16s Menace modérément augmentée Augmente légèrement la menace dans le temps Durée : 16s
9	Grande prospérité						Dégâts + DoT + T1 HoT	70 points de dégâts de type lumière au départ 18 point de dégâts de type lumière toutes les 4 s pendant 16s Soigne 38 points de Moral au départ Soigne 38 points de Moral toutes les 3 s pendant 6 s
13	Cri de guerre						DoT + T1 ToT + T1 Menace + T1 HoT (Max 10 cibles)	18 point de dégâts de type lumière toutes les 4 s pendant 16 s Menace légèrement augmentée Augmente la menace dans le temps Soigne 36 points de Moral au départ Soigne 36 points de Moral toutes les 3 s pendant 6 s
16	Attaque puissante						Dégâts + T1 DoT + (malus bloc)	Dégâts : 105.0% d'Arme principale +109 59 points de dégâts de type courants toutes les 4 s pendant 10 s
19	Au bord de la victoire						Dégâts + DoT + T1 Menace	70 points de dégâts de type lumière au départ 70 point de dégâts de type lumière toutes les 4 s pendant 16 s Menace légèrement augmentée
25	Coup perforant						Dégâts x2 + T2 Menace + DoT ?	Dégâts : Armes principale : +13 Dégâts : 59 -118 lumière Menace modérément augmentée x point de dégâts de type lumière toutes les 4 s pendant 16 s ?
30	Coup puissant						Dégâts + T2 DoT + (malus parad esqu)	Dégâts : 105.0% d'Arme principale +117 89 points de dégâts de type courants toutes les 4 s pendant 16 s
38	Mort certaine						Dégâts + DoT + T2 Menace	Dégâts : Arme Principale +109 70 points de dégâts de type lumière au départ 70 point de dégâts de type lumière toutes les 4 s pendant 16 s Menace modérément augmentée
56	Abattement						Dégâts + DoT + Chance de Peur (Max 3 cibles)	91 points de dégâts de type lumière au départ 70 point de dégâts de type lumière toutes les 4 s pendant 16 s Toutes les 4 s : Chances de se déclencher: 25% Peur: 2 s

Soins dans le temps (HOT)

6	Persévérance					Dégâts + T1 HoT	Dégâts : Arme principale + 36 Soigne 57 points de Moral au départ Soigne 57 points de Moral toutes les 3 s pendant 6 s
9	Grande prospérité					Dégâts + DoT + T1 HoT	70 points de dégâts de type lumière au départ 18 point de dégâts de type lumière toutes les 4 s pendant 16 s Soigne 36 points de Moral au départ Soigne 36 points de Moral toutes les 3 s pendant 6 s
13	Cri de guerre					DoT + T1 ToT + T1 HoT (Max 10 cibles)	Augmente la menace dans le temps 18 point de dégâts de type lumière toutes les 4 s pendant 16 s Soigne 36 points de Moral au départ Soigne 36 points de Moral toutes les 3 s pendant 6 s
17	Protection					Dégâts + T2 HoT	Dégâts : 59 courants Soigne 86 points de Moral au départ Soigne 86 points de Moral toutes les 3 s pendant 6 s
37	Célébration de compétences					Dégâts + T3 HoT	Dégâts : Arme principale + 36 Soigne 99 points de Moral au départ Soigne 99 points de Moral toutes les 3 s pendant 6 s
46	Restauration					Dégâts + T4 HoT	Dégâts : Arme principale + 36 Soigne 111 points de Moral au départ Soigne 111 points de Moral toutes les 3 s pendant 6 s
58	Conviction					Dégâts + Communauté HoT + T2 Transfert de menace	Dégâts : Arme principale + 36 Transfère à la sentinelle une quantité modérée de menace provenant de chaque membre de la communauté. Ces derniers reçoivent un effet de guérison dans le temps. Soigne 66 points de Moral au départ Soigne 66 points de Moral toutes les 3 s pendant 6 s

Morale Drain (Over Time and Direct)

21	Résolution féroce					Morale Drain Over Time (Max 8 cibles)	Toutes les 4 s: La Cible perd 35 en Moral L'attaquant gagne 35 en Moral
42	Résolution					Direct Morale Drain (Max 10 cibles)	Cible perd 179 en Moral L'attaquant gagne 179 en Moral
48	Jubilation guerrière					Morale Drain Over Time (Max 10 cibles)	Cible perd 70 en Moral L'attaquant gagne 70 en Moral Durée : 16s Augmente légèrement la menace dans le temps Durée : 16s

Menace dans le temps (TOT) ou Augmentation de la menace

4	Stimulation					Dégâts + DoT + T2 Menace + T1 ToT (Max 3 cibles)	70 points de dégâts de type lumière au départ 18 point de dégâts de type lumière toutes les 4 s pendant 16 s Menace modérément augmentée Augmente légèrement la menace dans le temps Durée : 16s
8	Coup offensif					Dégâts x2 + T1 Menace	Dégâts : 105.0% d'Arme principale Dégâts : 105.0% d'Arme principale Menace légèrement augmentée
12	Coup précis					Dégâts + T2 ToT + T3 Menace	Dégâts : Arme principale + 23 Menace augmentée Augmente modérément la menace dans le temps Durée : 16s
13	Cri de guerre					DoT + T1 ToT + T1 Menace + T1 HoT (Max 10 cibles)	18 point de dégâts de type lumière toutes les 4 s pendant 16 s Menace légèrement augmentée Augmente la menace dans le temps Soigne 36 points de Moral au départ Soigne 36 points de Moral toutes les 3 s pendant 6 s
19	Au bord de la victoire					Dégâts + DoT + T1 Menace	70 points de dégâts de type lumière au départ 70 point de dégâts de type lumière toutes les 4 s pendant 16 s Menace légèrement augmentée
20	Combinaison de coups					Dégâts x2 + T1 Menace	Dégâts : 105.0% d'Arme principale +39 Dégâts : 105.0% d'Arme principale +39 Menace légèrement augmentée
25	Coup perforant					Dégâts x2 + T2 Menace + DoT ?	Dégâts : Armes principale : +13 Dégâts : 59 -118 lumière Menace modérément augmentée x point de dégâts de type lumière toutes les 4 s pendant 16 s ?
38	Mort certaine					Dégâts + DoT + T2 Menace	Dégâts : Arme Principale +109 70 points de dégâts de type lumière au départ 70 point de dégâts de type lumière toutes les 4 s pendant 16 s Menace modérément
43	Lance de vertu					Dégâts x2 + T3 Menace	Dégâts : Armes principale : +39 Dégâts : 79 - 158 lumière Menace augmentée
45	Ton de défi (trait)					T3 Menace + Attaque forcée 5s + Renvoi des dégats (Max 10 cibles)	Attaque forcée 5s (taunt) Augmente la menace Renvoi de dégâts : 44 pendant 30s zone : 10 cibles

Transfert de menace

23	Frappe rageante					Dégâts + T1 Transfert de menace	Dégâts : Arme principale +49 Transfère à la sentinelle une petite quantité de menace provenant de chaque membre de la communauté
41	Danse de guerre					Buff d'esquive + T2 Transfert de menace	+1200 Valeur d'esquive Durée : 20s Chaque membre de la communauté transfère à la sentinelle une quantité modérée de menace
58	Conviction					Dégâts + Communauté HoT + T2 Transfert de menace	Dégâts : Arme principale + 36 Transfère à la sentinelle une quantité modérée de menace provenant de chaque membre de la communauté. Ces derniers reçoivent un effet de guérison dans le temps. Soigne 86 points de Moral au départ Soigne 86 points de Moral toutes les 3 s pendant 6 s

= Lance

= Bouclier

= Poing

T1 = Tier 1 T2 = Tier 2

DoT = Damage Over Time

T3 = Tier 3

T4 = Tier 4

HoT = Heal Over Time

ToT = Threat Over Time