

Manuel utilisateur (Version 2)

Manuel Foundations (Version 1)

Copyright (c) 2002, 2003
Mythic Entertainment, LLC, GOA.com
Tous droits réservés.
Version PDF réalisée par [Alain Neuvens](#)

Première partie : les premiers pas

Les heures sombres...

Bienvenue, voyageur. Nous vivons des heures sombres, en effet, mais nous pensons que vous pouvez nous aider. Arthur est mort, laissant derrière lui des hordes de monstres et de brigands hanter nos terres. Nos ennemis n'ont qu'un but, détruire ce que nous avons construit. Rejoignez-nous et aidez-nous à protéger ce royaume. Cette aventure sera digne de maintes chansons de geste, soyez-en sûr.

Vous pouvez ainsi rejoindre les défenseurs d'Albion, les miettes du royaume d'Arthur dont Camelot reste l'épicentre. Qu'acier et magie soient vos armes pour protéger ce qui ne saurait tomber.

Nous sommes les protecteurs du royaume d'Arthur, grand parmi les plus grands. Notre terre se nomme Albion et il n'y en a pas de plus belle au monde. Nous avons besoin de bras puissants et d'esprits vifs pour contrecarrer les plans diaboliques de nos ennemis qui hantent les couloirs même de Camelot. Renom et récompenses vous attendent pour cette tâche des plus nobles. Rejoignez les défenseurs d'Albion !

Par le marteau de Thor et la barbe d'Odin, seuls les Vikings savent apprécier la beauté du combat, et nombreux sont les combats qui nous attendent ! Venez donc sur les terres des dieux et levons ensemble nos chopes et nos armes ! Personne ne peut contester notre puissance, parce que nous sommes nés pour nous battre. Seuls les vrais héros sont acceptés ici, et les récits de nos exploits survivront au passage du temps !

Les autres royaumes regorgent de beaux parleurs qui vous font miroiter honneur et puissance. Hibernia ne cherche qu'à vivre dans le respect des esprits de la Terre. Notre royaume se nourrit de l'esprit des anciens temps et des pouvoirs oubliés. Nous seuls pouvons véritablement faire reculer le Mal et les ténèbres, car Hibernia est le plus magique des royaumes.

Quel que soit votre choix, vous trouverez dans votre nouveau royaume des compagnons prêts à prendre les armes et à voyager à vos côtés pour vaincre les forces du mal. L'aventure vous tente ? Alors faites le premier pas !

Se connecter à Dark Age of Camelot

Pour lancer le jeu, double-cliquez sur le fichier **Camelot.exe** (qui se trouve à la racine du répertoire où vous avez installé le jeu), ou bien sur l'icône de raccourci (présente sur votre bureau). Vous pouvez également lancer le jeu à partir du menu Démarrer / Programmes.

- Au premier lancement de Dark Age of Camelot, le jeu vous demandera une "Clé CD", composée de chiffres et de lettres, que vous trouverez au dos du manuel. Entrez la clé CD Dark Age of Camelot exactement telle qu'elle est sur le manuel. Une fois la clé entrée, vous n'aurez plus à effectuer cette opération (sauf en cas de désinstallation du jeu.). Cliquez ensuite sur OK pour que l'outil de mise à jour ("patcher ") télécharge d'éventuels nouveaux fichiers. Une fois les mises à jour effectuées, la fenêtre de connexion apparaît.
- Si vous n'avez pas encore souscrit d'abonnement, cliquez sur **créer un compte** : vous serez dirigé sur la rubrique correspondante du site www.camelot-europe.com. Remplissez soigneusement les champs d'information requis, dont votre clé CD Dark Age of Camelot, puis choisissez un Pseudo et un Mot de passe. Vous aurez la possibilité d'activer votre mois gratuit et/ou de souscrire un abonnement en payant en ligne.
- Pour activer l'extension, Dark Age of Camelot : Shrouded Isles, vous devrez entrer votre clé CD Shrouded Isles au moment de votre inscription.
- Si vous êtes déjà abonné, entrez votre pseudo et votre mot de passe dans les champs de la fenêtre de connexion prévus à cet effet. A l'aide du menu déroulant, vous pouvez choisir un personnage existant avec lequel vous allez entrer dans le jeu, ou cliquez sur "non merci" si vous désirez accéder à l'écran de création et suppression d'un personnage. En cas de besoin, plus d'informations sont disponibles sur www.camelot-europe.com dans la rubrique Aide

La fenêtre de choix de serveur

Des serveurs en anglais mais aussi des serveurs traduits en allemand et français sont disponibles : La fenêtre de choix de serveur détaille la liste des serveurs disponibles, leur état ainsi que le nombre de joueurs connectés sur chaque serveur. Vous verrez également la langue du serveur en fonction de l'annotation entre parenthèse devant le nom du serveur ex : [EN] [DE] [FR].

Les options suivantes sont accessibles :

- Sélectionner un serveur et cliquer sur **Jouer** pour entrer dans le jeu.
- Cliquer sur **Support technique** pour accéder à la rubrique d'aide du site www.camelot-europe.com
- Voir les **crédits**
- **Quitter le jeu**

Les Royaumes de DAoC

Dark Age of Camelot (DAoC) vous propose une expérience unique, celle de participer au conflit opposant les différents royaumes du jeu. Tout ici repose sur l'unité des royaumes et la fraternité de ses habitants. Ainsi, tous vos compatriotes sont vos amis, ce qui signifie que vous ne pouvez les attaquer, les voler ou leur faire le moindre mal. Vous pouvez communiquer avec eux même si vous n'appartenez pas à la même race. Les personnages des autres royaumes sont par conséquent vos ennemis. Vous ne pouvez ni communiquer, ni commercer avec eux. En revanche, vous pouvez les combattre... L'implémentation du système PvP (Player vs. Player, joueur contre joueur) pose traditionnellement de nombreux problèmes : on assiste soit à un chacun pour soi des plus chaotiques, soit à des abus de toutes sortes. Le système de PvP utilisé ici tire tout son intérêt du jeu d'équipe. Vous pouvez ainsi atteindre un niveau tout à fait raisonnable sans craindre d'être une proie pour les plus forts de vos ennemis. Mais plus vous devenez puissant, plus vous êtes encouragé à défendre votre terre des incursions ennemies et à participer à des raids de représailles. Le système PvP de DAoC vous propulse donc au coeur d'un conflit entre royaumes. Il est partie intégrante du jeu et a été conçu pour vous proposer une nouvelle forme d'aventure, aussi intéressante qu'intelligente. Chaque classe de personnage peut donc jouer un rôle dans ces conflits car tout a été mis en oeuvre pour que tous les joueurs puissent y trouver du plaisir. Les personnages débutants pourront évoluer en toute sécurité à l'intérieur de leur royaume, protégés par de nombreuses places fortes empêchant l'ennemi de progresser jusqu'au coeur des terres, sans compter qu'il lui faudrait déjà franchir les frontières... D'autres caractéristiques contribuent à l'originalité du système PvP de DAoC :

- Les personnages de royaumes différents ne peuvent communiquer entre eux.
- Tout personnage tué au cours d'un combat PvP ne perd pas d'expérience.
- Les corps des personnages tués ne peuvent être dépouillés.
- Les PNJ réagissent immédiatement à la présence de personnages de royaumes ennemis.

A quoi aboutit-on ? A un système PvP que nul ne doit craindre. Nous avons conservé le meilleur du principe (défier d'autres joueurs, organiser des raids, etc.) et l'avons débarrassé de ses travers. Le PvP n'est toutefois pas la priorité de tous. Certains joueurs préfèrent combattre des monstres et résoudre des quêtes qui ne nécessitent pas de pénétrer en territoire ennemi. Ces joueurs-là auront largement de quoi faire, Camelot proposant tout ce dont un joueur peut rêver... à condition pour eux de rester loin des frontières de leur royaume...

Sélection et création de personnage

Chaque personnage disponible est représenté par un bouton de sélection portant son nom. Tout emplacement vide est mis en évidence par le texte "Créer nouveau personnage". Vous pouvez créer jusqu'à huit personnages dans le Royaume de votre choix.

Cliquez sur le bouton **Créer nouveau personnage** pour créer un nouveau personnage dans un emplacement vide. Consultez la section suivante de ce manuel pour de plus amples informations au sujet de la création de personnage.

Jouer

Cliquez sur le bouton **Jouer** pour accéder au monde de jeu. Ce bouton n'est disponible que si vous avez créé un personnage.

Quitter

Cliquez sur le bouton Quitter pour vous déconnecter et revenir au bureau. Un message vous demande de confirmer votre choix.

Options

Le bouton Options vous permet de configurer certains aspects du jeu. Cliquez sur le bouton Options pour faire apparaître le menu suivant :

Options graphiques

Plusieurs résolutions vous sont proposées : 800x600 (par défaut), 1024x768, 1152x864, 1280x1024, 1600x1200. A vous de choisir !

Distance de Clipping (ligne de vue) : Proche, Moyenne, Lointain.

Options de cache : Mémo. Textures : non, armure, toutes

Mode fenêtré [OUI/NON]

Utiliser arbres Atlantis [OUI/NON]

Utilisez sol Atlantis [OUI/NON]

Ombres Dynamiques :

Qualité d'ombre : haute, basse

Éléments avec ombres : aucune, tous, soi, 5 plus proches, 10 plus proches

Options Eau : Classique, Shrouded Isles, Atlantis

Qualité des reflets : Basse, Moyenne, Haute

Mise à jour es reflets : Rarement, Parfois, Souvent

Options Graphiques Pré-définies

Réglages par défaut

Meilleure qualité visuelle

Meilleur taux de rafraîchissement

Contrôles

Configuration du clavier

Le tableau ci-dessous recense les commandes par défaut associées aux touches du clavier. Vous pouvez bien évidemment les modifier à volonté.

Pour modifier l'affectation d'une touche, cliquez sur le paramètre désiré puis sur la nouvelle touche qui y sera affectée.

Veillez noter que le fait de réassigner une touche préalablement affectée à une autre commande fait passer la commande précédente gérée par cette touche au statut "Vide", ce qui signifie qu'aucune touche n'y est plus associée.

Avancer	Bouton droit
Reculer	Bouton gauche
Avancer	Flèche haut
Reculer	Flèche bas
Gauche	Flèche gauche
Droite	Flèche droite
Déplacement latéral gauche	A
Déplacement latéral droite	Z
Sauter/haut	Q
Bas	W
S'asseoir/se lever	C
Marcher	F
Regarder vers le haut	S
Regarder vers le bas	X
Centrer la vue	D
Course automatique	NumLock
Actionner/ouvrir	Espace
Vente rapide	Maj-S
Détruire un objet	Maj-D
Torche	T
Afficher noms	Maj-N
Ramasser/lâcher un objet	G
Attaquer	F6
Evaluer son adversaire	N
Viser le sol	F5
Utiliser objet	E
Utiliser 2eme objet	"A définir"
Inventaire	I
Afficher les caractéristiques	P
Afficher groupe	O
Afficher sorts	U
Afficher compétences	^
Afficher combat	Y

Cibler ennemi le plus proche	F8
Cibler objet le plus proche	F7
Cibler ami le plus proche	F9
Répondre à un message privé	R
Enregistrer une discussion	L
Curseur	Ctrl
Contrôle souris	,
Sélectionner membres du groupe (1-8)	Maj-(F1-F8)
Remonter fenêtre de discussion	Page haut
Descendre fenêtre de discussion	Page bas
Remonter fenêtre système	Maj-Page haut
Descendre fenêtre système	Maj-Page bas
Répéter dernier message	Maj-Flèche haut
Informations	Maj-I
Boussole	Maj-C
Moniteur réseau	Maj-P
Aide	F1
Réglage de caméra	2
Suivre	Maj-F
Coller	Maj-G
Faire face	Maj-H
Artisanat	Maj-R
Arme Main Droite	;
Arme à Deux Mains	:
Arme à Distance	B
Capture d'écran	-

Contrôle souris [OUI/NON/INVERSION]

Cette option vous permet d'utiliser la souris pour changer votre point de vue dans le jeu : vous pouvez l'activer ou la désactiver. Le paramétrage "Inversion" vous permet d'inverser le fonctionnement de cette option.

Sensibilité souris [HAUTE/MOYENNE/BASSE]

Définit le niveau de sensibilité des mouvements de la souris.

Interface

Taille de la Police : Normal, Petite

Choix de l'habillage : Classique, Shrouded Isles, Transparente, Atlantide, Albion, Midgard, Hibernia, Personnalisé

Options Sons

Volume musique : de 1 à 10

Volume Sons : de 1 à 10

Volume Musique d'Ambiance : de 1 à 10

Effacer

Ce bouton doit être manipulé avec la plus grande précaution, car il vous permet d'effacer le personnage actuellement sélectionné. Le système vous demandera confirmation de votre choix pour limiter toute erreur de manipulation. Tout personnage effacé est définitivement supprimé du jeu. Nous vous aurons prévenus...

Création de personnage

Vous pouvez incarner huit personnages d'un Royaume, sachant que vous ne pouvez être affilié qu'à un unique Royaume sur chaque serveur. Cliquez sur l'un des boutons Créer nouveau personnage pour passer à la phase de création proprement dite.

L'écran suivant contient toutes les options nécessaires à la création d'un personnage du Royaume que vous avez choisi. Au centre de l'écran apparaît une illustration en pied de votre personnage et un gros plan rotatif du visage. Chaque déplacement du curseur de votre souris fait apparaître des informations relatives aux options, qui s'affichent dans l'angle inférieur droit de l'écran. Elles vous permettent de mieux personnaliser votre personnage en fonction des tableaux spécifiques à chaque Royaume, que vous trouverez à la fin de cette section.

Choix du nom

Donnez à votre personnage un nom typique de son Royaume. Un filtre vous informe si le nom pour lequel vous avez opté peut être retenu ou non, selon qu'il a déjà été pris ou qu'il ne correspond pas à l'atmosphère du jeu. Cliquez sur le bouton Générer si vous ne parvenez pas à trouver un nom qui vous convient : le jeu vous propose alors un nom aléatoire.

Les noms "acceptés" peuvent toutefois encore enfreindre les "Chartes du jeu", et peuvent par conséquent être modifiés par les membres de l'équipe GOA. Nous vous invitons à consulter ces Chartes dans la section Abonnement du site

Choix de la race

Sélectionnez l'une des cinq races présentes dans votre Royaume. Vous noterez que 15 races sont présentes dans le jeu mais que 5 seulement sont disponibles pour chaque Royaume. Une brève description de chaque race s'affiche dans la boîte de dialogue lorsque votre curseur survole l'un des boutons de sélection.

Choix d'une classe de départ

Vous devez maintenant définir la classe de départ de votre personnage, sa "carrière" si vous préférez. Quatre ou cinq classes de départ sont alors disponibles selon le Royaume sélectionné à l'origine. Toutes les races ne peuvent embrasser toutes les classes de départ, et certaines disposent d'un choix plus vaste que d'autres. Les classes de départ disponibles sont automatiquement mises en surbrillance lorsque vous faites passer votre curseur sur chaque race. Vous pouvez également vous référer aux tableaux de classes de départ situés à la fin de cette section.

Choix d'une Classe

Tout personnage de niveau 5 a l'opportunité de choisir une classe. Rejoindre une classe vous permet de vous spécialiser dans un domaine. Vous devez tenir compte des choix disponibles lorsque vous définissez la race et la classe de départ de votre

personnage, sachant que toutes les combinaisons de race/classe de départ ne sont pas possibles. Référez-vous aux tableaux présents à la fin de cette section pour de plus amples informations.

Consultez la section "Classe" pour de plus amples informations.

Sexe

Votre personnage peut être de sexe masculin ou féminin.

Couleur des cheveux

Cliquez sur les boutons + et - pour faire défiler les différentes couleurs disponibles. Sachez toutefois que le spectre de votre choix dépend de la race de votre personnage. Les Trolls, qui n'ont pas de cheveux, peuvent choisir parmi différentes impressions de tatouages sur leur visage.

Visage

Cliquez sur les boutons + et - pour faire défiler les différents choix de caractéristiques faciales et de coupes de cheveux.

Taille

Votre personnage peut appartenir à trois groupes de taille : petit, normal et grand.

Attributs

Il s'agit ici des attributs physiques, spirituels et mentaux de votre personnage. Ils affectent ses capacités martiales, sa résistance physique ou encore son énergie magique. Ces attributs sont la Force, la Constitution, la Dextérité, la Vivacité, l'Intelligence, la Piété et le Charisme. Une brève description de ces paramètres s'affiche dans la fenêtre située en bas de l'écran lorsque vous les survolez avec votre curseur. Au-dessus de ces attributs se trouve une boîte nommée "Points restants". Il s'agit du nombre de points qu'il vous reste à distribuer entre les attributs (ou "stats") de votre personnage. Cliquez sur les boutons + et - pour ajouter ou enlever des points dans chaque attribut. Vous ne pouvez réduire un attribut en deçà de sa valeur initiale. Les attributs les plus importants de votre classe sont mis en évidence pour vous faciliter la tâche. Les stats jaunes augmentent à mesure que votre personnage progresse. Celles en blanc, quant à elles, n'évoluent pas (mais peuvent être augmentées par l'utilisation d'objets).

Tableaux des Royaumes

Races, Classes de départ et Classes d'Albion

Races	Classe de départ	Classe
Breton (humain)		
	Recrue	Maître d'armes, Mercenaire, Paladin/Paladine, Fléau d'Arawn
	Initié	Eclaireur/Eclaireuse, Ménestrel, Sicaire
	Apprenti	Théurgiste, Thaumaturge
	Disciple	Sorcier, Cabaliste
	Acolyte	Clerc, Moine
	Novice	Prêtre d'Arawn
Highlander(humain)		
	Recrue	Maître d'armes, Mercenaire, Paladin/Paladine
	Initié	Eclaireur/Eclaireuse, Ménestrel
	Acolyte	Clerc
Avalonien (humain)		
	Recrue	Maître d'armes, Paladin/Paladine, Mercenaire
	Apprenti	Théurgiste, Thaumaturge
	Disciple	Sorcier/Sorcière, Cabaliste
	Acolyte	Clerc
Sarrasin (humain)		
	Recrue	Maître d'armes, Mercenaire, Paladin/Paladine, Fléau d'Arawn
	Initié/Initiée	Eclaireur/Eclaireuse, Ménestrel, Sicaire
	Disciple	Sorcier, Cabaliste
	Novice	Prêtre d'Arawn
Nécrite		
	Recrue	Maître d'armes, Mercenaire, Fléau d'Arawn
	Initié/Initiée	Eclaireur/Eclaireuse, Sicaire
	Disciple	Sorcier/Sorcière, Cabaliste
	Novice	Prêtre d'Arawn
Demi-Ogre		
	Recrue	Maître d'armes, Mercenaire
	Disciple	Sorcier/Sorcière, Cabaliste
	Apprenti	Théurgiste, Thaumaturge

Races, Classes de départ et Classes de Midgard

Race	Classe de départ	Classe
Viking (humain)		
	Combattant/Combattante	Thane, Guerrier/Guerrière, Skald, Berserker, Sauvage
	Myste	Prêtre d'Odin/Prêtresse d'Odin, Prêtre de Hel/Prêtresse de Hel
	Larron	Assassin, Chasseur
	Devin/Devineresse	Guérisseur/Guérisseuse
Kobold		
	Combattant/Combattante	Guerrier/Guerrière, Skald, Sauvage
	Myste	Prêtre d'Odin/Prêtresse d'Odin, Prêtre de Hel/Prêtresse de Hel, Prêtre de Bogdar/Prêtresse de Bogdar
	Larron	Assassin, Chasseur
	Devin/Devineresse	Chaman
Troll		
	Combattant/Combattante	Thane, Guerrier/Guerrière, Berserker, Skald, Sauvage
	Myste	Prêtre de Bogdar/Prêtresse de Bogdar
	Devin/Devineresse	Chaman
Nain		
	Combattant/Combattante	Thane, Guerrier/Guerrière, Skald, Berserker
	Myste	Prêtre d'Odin/Prêtresse d'Odin
	Larron	Chasseur/Chasseresse
	Devin/Devineresse	Guérisseur/Guérisseuse
Valkyn		
	Combattant/Combattante	Guerrier/Guerrière, Sauvage, Berserker
	Myste	Prêtre de Bogdar/Prêtresse de Bogdar
	Larron	Assassin, Chasseur/Chasseresse
Frostalf		
	Combattant/Combattante	Thane
	Myste	Prêtre d'Odin/Prêtresse d'Odin, Prêtre de Hel/Prêtresse de Hel
	Devin/Devineresse	Guérisseur/Guérisseuse

Races, Classes de départ et Classes d'Hibernia

Race	Classe de départ	Classe
Celte (humain)		
	Armes	Protecteur/Protectrice, Champion/Championne, Finelame
	Nuit	Ranger
	Nature	Sentinelle, Barde, Druide
	Arcanes	Empathe
	Bosquet	Faucheur/Faucheuse, Animiste
Lurikeen		
	Armes	Champion/Championne, Protecteur/Protectrice
	Nuit	Ranger, Ombre
	Arcanes	Eldritch, Enchanteur/Enchanteresse, Empathe
Firbolg		
	Armes	Protecteur/Protectrice, Finelame
	Nature	Sentinelle, Barde, Druide
	Bosquet	Faucheur/Faucheuse, Animiste
Elfe		
	Armes	Champion/Championne, Finelame
	Nuit	Ranger, Ombre
	Arcanes	Eldritch, Enchanteur/Enchanteresse, Empathe
Sylvain/Sylvane		
	Armes	Protecteur/Protectrice
	Nature	Sentinelle, Druide
	Bosquet	Faucheur/Faucheuse, Animiste
Shar		
	Armes	Protecteur/Protectrice, Champion/Championne, Finelame
	Nuit	Ranger
	Arcanes	Empathe

Votre affiliation à une classe au 5e niveau influe sur l'importance de certains attributs par rapport à la création de votre personnage. Il peut donc être intéressant pour vous d'avoir déjà une idée de la classe que vous souhaitez rejoindre lors de la création de votre personnage.

Ecran de description de personnage

Vous pouvez modifier à volonté les caractéristiques de votre personnage tant que vous ne cliquez pas sur le bouton **Valider**. Cliquez dessus pour passer à l'écran de description de personnage. Il contient un récapitulatif des choix effectués selon la race et la classe de départ de votre personnage. Il vous informe également sur le "potentiel" de votre personnage en fonction de sa race et de sa classe de départ. Vous pouvez alors cliquer sur le bouton **Annuler** pour mettre un terme au processus de création du personnage et ainsi revenir à l'écran de départ. Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Retour** pour revenir quelques pas en arrière et modifier votre personnage pour le rendre plus "efficace".

Cliquez sur le bouton **Valider** si votre personnage vous satisfait. Vous retournez alors à l'écran de sélection de personnage, où celui-ci est sauvegardé.

Vous ne pouvez alors plus modifier les attributs de ce personnage.

Place au jeu !

Félicitations ! Vous avez créé votre premier personnage ! Pour rejoindre votre Royaume, sélectionnez votre personnage et cliquez sur le bouton Jouer.

Deuxième partie : Les fondamentaux

Entrer dans le jeu

Votre personnage étant créé, vous pouvez maintenant entrer dans le jeu. Lors de votre première apparition dans un Royaume, vous vous retrouvez face à un PNJ (personnage non joueur) particulier. Il s'agit de votre instructeur, qui va vous aider à effectuer vos premiers pas et pourra même avoir une quête à vous proposer, de temps à autre.

Aventurez-vous un peu au-dehors de votre ville natale pour rencontrer des créatures vous permettant de vous aguerrir. Combattez-les pour accumuler de l'expérience et retournez voir votre instructeur à chaque nouveau niveau.

Entraînement de votre personnage

Effectuez un clic droit sur votre instructeur pour engager la conversation. A chaque nouveau niveau, retournez le voir et affectez les points gagnés pour améliorer vos compétences. Consultez ce manuel pour obtenir de plus amples informations sur les différentes compétences du jeu. Pour l'instant, contentez-vous de vous souvenir de l'endroit où se trouve votre instructeur. Il vous procurera une nouvelle arme si vous veniez à perdre votre arme de départ.

Guilde et nouveaux venus

Lorsque vous créez un personnage, vous êtes automatiquement affilié à une guilde qui dépend du point de départ de votre personnage. Ainsi, les nouveaux personnages intègrent une communauté déjà organisée et vous pouvez rapidement rencontrer des joueurs de votre niveau grâce au canal de discussion de guilde. Chaque royaume compte quatre guildes au nom rappelant leur emplacement géographique. Vous pouvez à tout moment vous retirer de cette première guilde en faisant "/gc quit ". Vous pouvez également choisir de rester dans la même guilde pendant toute la vie de votre personnage. Etre intégré, dès votre naissance, à une guilde, vous permet de pouvoir disposer d'un Groupe de Discussion Guilde et vous procure un sentiment d'appartenance à une communauté. Vous pouvez quitter cette guilde à tout instant pour rejoindre une guilde gérée par des joueurs, si vous y êtes invité.

Déplacements dans le jeu

Utilisez la souris ou le clavier pour déplacer votre personnage dans le jeu.

Souris

La souris peut vous permettre de contrôler votre curseur ou de changer de point de vue. Pour déplacer votre curseur librement, appuyez sur la touche "," de votre clavier. Vous pouvez également "libérer" votre curseur sans changer de point de vue en maintenant la touche Ctrl enfoncée (par défaut). La souris peut vous permettre de sélectionner des objets, d'engager la conversation avec des PNJ ou des marchands, de sélectionner votre instructeur et de cibler des joueurs, des objets ou des monstres.

Clavier

Les commandes du clavier sont conçues pour compléter les commandes de la souris. Elles peuvent néanmoins être utilisées indépendamment.

Vues

Deux types de vues sont disponibles : à la première et à la troisième personne. Si vous vous trouvez en vue à la 3e personne et que vous désirez voir ce qui vous entoure, appuyez simplement sur la touche " 2 " et utilisez les touches droite et gauche pour faire tourner la caméra, les touches "q" et "w" pour en faire monter ou descendre l'objectif ou les touches haut et bas pour zoomer (en avant et en arrière) ou encore changer l'angle de la caméra à l'aide des touches "s" et "x". Vous pouvez également intervertir les vues à l'aide de la touche F11

Interface

A l'écran de création et de choix de votre personnage vous pouvez aussi choisir dans les options l'interface que vous souhaitez avoir en jeu. Lors de votre première apparition dans le jeu, prenez le temps de vous familiariser avec les différents éléments de l'interface : la barre de commande, la fenêtre de discussion, la fenêtre des effets, la Barre raccourci et la fenêtre de résumé. D'autres fenêtres existent mais ne sont pas disponibles au début de votre première partie. Vous en apprendrez davantage sur ces fenêtres plus loin dans ce manuel.

La barre de commande comprend six icônes situés dans l'angle supérieur droit de l'écran. De gauche à droite, il s'agit de la Feuille de personnage, l'Inventaire, les Compétences, les Styles de combat, la Liste de sorts et le Panneau de groupe. Cliquez sur la petite boîte de fermeture située en haut à droite de la barre de commande pour minimiser les panneaux. Cliquez sur l'un des icônes de la barre de commande pour faire apparaître la fenêtre correspondante. Vous pouvez même déplacer la barre de commande en la "tenant" par son angle supérieur gauche.

Vous pouvez ainsi définir la place de chaque élément de l'interface sur votre écran. Pour cela, maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur l'objet à déplacer. Vous pouvez également ajuster le "niveau alpha" d'une fenêtre, qui définit sa transparence, pour cela, effectuez un clic droit sur l'élément en question et ajustez son niveau de transparence. Appuyez sur la touche Tab de votre clavier pour faire disparaître tous les éléments de l'interface.

Barre de commande

Cliquez sur un icône de cette barre pour faire apparaître la fenêtre correspondante. Chacune de ces fenêtres peut être contrôlée depuis le clavier, par l'intermédiaire de touches que vous pouvez définir grâce aux Options de l'écran de Sélection de personnage. Nous allons d'abord nous intéresser à certains éléments de l'écran de jeu avant de passer à ces fenêtres.

Fenêtre de texte : discussion et effets

Cette fenêtre a deux fonctions. La fenêtre de discussion (en bas) affiche tous les messages du jeu, privés ou non, ainsi que les dialogues des PNJ ou des marchands, etc. La partie haute de la fenêtre affiche les messages relatifs au combat et au lancement de sorts.

Les messages de combat concernant les monstres s'affichent en orange (par défaut).

Vous pouvez personnaliser l'apparence de cette fenêtre. Pour de plus amples informations à ce sujet, référez-vous à la section "Discussion" de ce manuel.

Barre raccourci

Cette barre sert entre autres à utiliser des compétences, des sorts et des styles de combat. Le Ménestrel peut ainsi y avoir recours pour passer rapidement d'un instrument à une arme ; vous pouvez de même utiliser des commandes du type /macro pour placer du texte ou des commandes dans cette barre (exemple : /macro Bind /bind). Dix barres sont disponibles, numérotés de 1 à 10.

Chacune de ces barres dispose de 10 emplacements, correspondant aux touches numérotées de votre clavier (1 à 0). Pour en tirer parti, faites glisser une compétence, un sort, un style de combat ou un objet vers l'un des emplacements puis appuyez sur la touche correspondante de votre clavier ou cliquez sur l'icône de

la Barre raccourci. La compétence, le sort ou le style de combat peut fort bien ne s'activer que dans certaines circonstances. Par exemple, vous ne pouvez pas lancer de sort offensif ou utiliser un style de combat si vous n'avez pas sélectionné d'adversaire. Maintenez la touche "Maj" enfoncée et appuyez sur une touche numérotée de votre clavier pour passer à la Barre raccourci correspondante. Vous pouvez également cliquer sur les flèches présentes en haut de la Barre raccourci pour les faire défiler.

Cette barre peut se positionner n'importe où sur votre écran et même être orientée à volonté (horizontalement ou verticalement). Pour modifier son orientation, cliquez sur le petit carré noir situé à l'angle de la Barre raccourci. Pour effacer un raccourci associé à la Barre raccourci, maintenez la touche "Maj" enfoncée et effectuez un clic droit sur l'élément à retirer de la barre.

Fenêtre de résumé

Cette fenêtre se situe dans la partie inférieure droite de l'écran de jeu et affiche quelques indications et autres informations, comme la santé actuelle du personnage (en rouge), son endurance (en vert), son énergie magique (en jaune), son expérience (en bleu) ainsi que son nom, le niveau approximatif et la santé de votre "cible". La longue barre bleue située en bas représente 10% du total d'expérience dont vous avez besoin pour passer au niveau supérieur. La ligne de cercles bleus représente 100% de l'expérience nécessaire pour passer au niveau supérieur, et est divisée en 10 "bulles". La longue barre bleue représente donc une bulle. Une fois remplie, la bulle suivante est mise en évidence. Une fois toutes ces bulles remplies, votre personnage monte d'un niveau.

Panneaux de la Barre de commande

Feuille de personnage

Appuyez sur la touche "p" de votre clavier ou cliquez sur l'icône correspondant pour afficher votre Feuille de personnage. Elle contient le nom, la classe de départ, le niveau, le nom de la classe de votre personnage ainsi que son titre, son association, le nom de son Royaume, les points de Royaume, le niveau de compétence (dans l'arme utilisée), les dégâts (avec l'arme utilisée), l'absorption et facteur de l'armure, les attributs, et les titres (Classe et Royaume) de votre personnage.

Commande

Permet de faire apparaître une nouvelle fenêtre de raccourci :

- Attaquer : passe votre personnage en mode combat.
- Sprint : pour faire courir votre personnage (utilise votre endurance).
- Assis : Votre personnage s'assoit et récupère ainsi plus vite sa vie, son endurance et sa mana (attention il est plus vulnérable aux coups dans cette position et ne peut plus lancer de sorts).
- Suivre : votre personnage suit la cible sélectionnée.
- Coller : Votre personnage se colle à la cible sélectionnée (vous pouvez alors tourner autour avec les touches "a" et "z").

- Face : votre personnage ce met face à la cible sélectionnée (pratique pour garder la cible en vue tout en lançant un sort ou en tirant à l'arc).
- Prier : permet de prier sur votre tombe (il faut la sélectionner) afin de récupérer une partie de l'expérience que vous avez perdu en mourant.
- Désincarner : si votre personnage meurt, cela lui permet de ressusciter à la pierre d'âme à laquelle il est lié.
- Bonus : affiche la fenêtre des bonus de résistance de votre personnage.
- Lier : permet de lier votre personnage à une pierre d'âme (il doit y en avoir une proche de vous pour que ce soit possible).
- Frontières : affiche la fenêtre montrant à qui appartient les forts frontières et l'entrée des abysses.
- Reliques : affiche la fenêtre montrant qui possède les différentes reliques.
- Tâches : inscrit dans la fenêtre système la tâche que vous avez en cours et le temps qu'il vous reste pour l'accomplir.
- Amis : affiche la liste de vos amis actuellement en jeu.
- Absent : met votre personnage en mode absent. Les personnages vous envoyant un message seront prévenu que vous n'êtes pas présent.
- Boussole : affiche la boussole.
- Aide : affiche la fenêtre d'aide de jeu.
- Journal : affiche votre journal de quête.
- Quitter : fait quitter le jeu à votre personnage, il doit rester assis pendant 20 secondes voir plus s'il vient de combattre.
- Clavier : affiche la liste de vos raccourcis clavier.

Option

Permet de régler divers paramètres du jeu sans vous déconnecter :

- Noms : classiques ou Colorés selon le type et le niveau.
- Permet aussi de choisir les noms que l'on souhaite afficher (monstres, tombes, joueurs, vous-même)
- Sons : réglage du volume des effets sonore de la musique des sons d'ambiances et de la musique d'ambiance.
- Effets de Sorts : permet de voir tous, uniquement sur soit ou pas du tout les effets de sorts.
- Clipping : Réglage de la distance d'affichage du décor.
- Détails joueurs : Permet de régler la distance d'affichage des détails des autres personnages.
- Afficher les ombres : sous soit, sous tout le monde, pas du tout ou pour un certain nombre de joueurs(5 ou 10 plus proches).

Inventaire

Appuyez sur la touche "i" de votre clavier ou cliquez sur l'icône correspondant de la Barre de commande pour afficher votre inventaire. Il s'agit d'une représentation de votre personnage tel qu'il apparaît dans le jeu, avec les emplacements de son équipement, son sac à dos et l'argent qu'il transporte. Référez-vous aux sections suivantes de ce manuel pour obtenir de plus amples informations sur l'inventaire de votre personnage.

Compétences

Cette fenêtre contient tout ce que sait faire votre personnage. Si la fenêtre affiche "Armure : armure de cuir", c'est que votre personnage peut naturellement porter ce type d'armures sans avoir à apprendre cette compétence auprès de son instructeur.

Compétences utilisables

Certaines compétences disposent d'un icône signifiant qu'elles peuvent être "mises" dans la Barre raccourci.

Le Sprint, la Furtivité et l'Escalade font partie de ce type de compétences ainsi que certaines compétences de royaume : en fait, toutes les compétences disposant d'un icône peuvent être "déplacées" vers la Barre raccourci. Il vous suffit alors de sélectionner la touche correspondante sur votre clavier pour "appeler" la compétence. Ainsi, pour sprinter, cliquez sur la touche numérotée correspondante et votre personnage va se mettre à courir aussi vite qu'il le peut. Une fois hors d'haleine, sa vitesse de course reviendra à son niveau normal.

Styles de combat

Les classes combattantes bénéficient de styles de combat. Ces styles sont fonction de la spécialisation en compétences du personnage. Les Maîtres d'armes qui disposent de la compétence Armes d'hast reçoivent donc un style de combat spécifique à ces armes. Ils disposent toujours de compétences naturelles dans les autres armes mais ne bénéficient de styles que s'ils sont spécialisés. Effectuez un clic droit sur l'icône d'un style de combat puis un "Maj" + "i" pour afficher la description du style sélectionné. Ceci vous permet de savoir dans quelles circonstances votre style peut s'appliquer. Pour utiliser un style de combat, faites glisser l'icône depuis la feuille de styles de combat jusqu'à la Barre raccourci. Cliquez ensuite sur l'icône (ou appuyez sur la touche correspondante du clavier) pour faire passer le personnage dans un mode de combat dans lequel il utilisera cette spécificité.

Le recours aux styles de combat fait fortement chuter l'endurance du personnage.

Liste de sorts

Les sorts disponibles apparaissent dans votre fenêtre de sorts. Pour l'afficher, cliquez sur le symbole de la barre de commande qui ressemble à un "yin yang" ou appuyez sur la touche "U". Les sorts peuvent être classés par catégorie. Cliquez sur le nom de la catégorie pour faire apparaître l'intégralité de la liste de sorts que votre personnage a appris, avec les niveaux correspondants. Cliquez à nouveau pour "refermer" cette liste. Pour lancer des sorts, faites-les glisser vers la Barre raccourci. Effectuez un clic droit n'importe où sur l'écran pour annuler le choix d'un des sorts. Vous ne le perdez pas, ne vous inquiétez pas.

La liste de sorts contient deux boutons supplémentaires : Familier et Conc.

Fenêtre de familier

Certaines classes de personnage disposent de familiers qui les suivent partout et répondent à leurs ordres. Pour contrôler un familier, cliquez sur le bouton Familier présent dans la liste de sorts. Si vous n'avez pas de familier, la fenêtre s'ouvre mais n'affiche aucune information. Elle s'ouvrira automatiquement dès que vous aurez un familier, mais vous pouvez bien évidemment la refermer.

Cette fenêtre affiche le nom du familier, son état de santé et la liste des ordres auxquels il sait répondre. Il peut ainsi être agressif et tout attaquer, défensif et ne répliquer que si vous êtes attaqué ou passif. Il peut vous suivre, rester sur place ou encore se rendre à un endroit précis. Au bas de l'écran du familier se trouvent deux boutons. "Attaquer" donne l'ordre au familier d'attaquer la cible. "Libérer" libère le familier.

Concentration

Cliquez sur le bouton Conc pour faire apparaître cette fenêtre, qui s'ouvre par défaut dans la partie gauche de l'écran. Cette fenêtre sert à afficher les sorts actifs d'un certain type qui nécessitent une certaine concentration, par exemple les sorts de protection. Si votre personnage dispose de ce type de sorts, tous les sorts actifs sont affichés ici. Pour en enlever un de cette fenêtre, maintenez la touche "Maj" enfoncée et effectuez un clic droit sur l'icône du sort à retirer.

Cette fenêtre ne fait pas qu'afficher les sorts lancés sur les différents personnages, elle vous permet également de connaître votre degré de concentration. Chaque sort d'"amélioration" nécessite une certaine concentration, il y a donc une limite au nombre de sorts que vous pouvez maintenir simultanément. La fenêtre de Concentration vous aide à mieux maîtriser cet aspect du jeu. La barre jaune reflète la quantité de points de concentration disponibles. Lorsqu'elle est vide vous ne pouvez plus lancer de sorts nécessitant de points de concentration.

Panneau de groupe

Ce panneau vous fournit différents renseignements au sujet de votre groupe, qui peut comprendre jusqu'à huit membres. Sélectionnez un joueur ou cliquez sur le bouton Inviter pour proposer à un autre joueur de rejoindre votre groupe, ou utilisez la commande /inviter. Ce panneau comprend donc les noms, classes, niveaux, états de santé, énergie magique et sorts actifs de chaque membre de groupe. Les autres boutons permettent de rejoindre un groupe, de le dissoudre ou de cacher/afficher le mini panneau. Cliquez sur le nom d'un des membres du groupe dans le Panneau de groupe (ou du mini panneau) pour le sélectionner.

Mini panneau

Pour ouvrir cette fenêtre, ouvrez le panneau de groupe et cliquez sur le bouton Mini. Une nouvelle fenêtre s'ouvre alors dans l'angle inférieur gauche de votre écran. Comme les autres fenêtres, vous pouvez la déplacer et la positionner où vous le souhaitez. Cette fenêtre est une version "réduite" de la fenêtre normale qui affiche les noms des membres du groupe ainsi que leur état de santé et leur énergie magique. La barre rouge représente la santé ; le cercle doré, la puissance approximative. Plus ce cercle est brillant, plus ce membre est puissant. Si le cercle

s'assombrit, c'est que le membre concerné commence à manquer de puissance pour lancer ses sorts.

Affichage recherche de groupe

Vous recherchez un groupe ou vous souhaitez inviter un nouveau membre dans votre groupe ? Utilisez la fonctionnalité "Rechercher groupe". Vous trouverez de plus amples informations à ce sujet plus loin dans ce manuel.

Objets et équipement

Chaque Royaume regorge de milliers d'objets. Certains sont vendus par les marchands et les artisans. D'autres sont des objets uniques qui ne peuvent être obtenus que par l'intermédiaire de quêtes ou en tuant des monstres. Armes, armures et objets divers peuvent ainsi être obtenus. Certains de ces objets disposent de sorts ou d'enchantelements qui peuvent affecter votre personnage lorsqu'il les utilise. Suivant votre classe et vos compétences, il se peut même que vous ne puissiez pas en utiliser certains. Votre progression en puissance peut dépendre de la possession de certains objets...

Équipement de départ

Chaque personnage débute avec une arme d'entraînement et, éventuellement, un bouclier. Le type d'arme de départ dépend de la classe de votre personnage. Si vous veniez à perdre ou à vendre accidentellement votre arme de départ (bien qu'elle ne vaille rien), retournez voir votre instructeur : il se fera un plaisir de vous en fournir une nouvelle. Toutes les classes disposent d'un sac à dos à 5 poches, chaque poche pouvant contenir jusqu'à 8 objets. La fenêtre Inventaire ("i") vous permet de sélectionner la poche que vous souhaitez inspecter. Pour cela, cliquez sur l'icône de petit sac situé à droite de la liste d'inventaire. La poche "active" est alors mise en évidence. L'argent possédé par votre personnage est affiché en bas de la fenêtre d'inventaire. Le système monétaire comprend des pièces de cuivre, d'argent, d'or, de platine et de mithril.

L'argent
100 cuivre = 1 argent
100 argent = 1 or
1000 or = 1 platine
1000 platine = 1 mithril

Nouvel équipement

Armes

Votre personnage peut porter différentes armes et boucliers suivant sa classe, son niveau et ses compétences. Pour consulter l'équipement de votre personnage, ouvrez la fenêtre d'inventaire ("i") et regardez ce que vous tenez dans les emplacements dédiés à la main droite, à la main gauche, aux deux mains et aux armes de jet. Au départ, votre personnage ne possède qu'une arme dans la main droite. Chaque emplacement représente la position de l'arme lorsque vous engagez le combat. Pour vous équiper d'une arme de votre inventaire, faites-la simplement glisser vers l'emplacement de votre choix. Vous pouvez également la faire glisser sur la représentation de votre personnage : l'arme se positionne alors automatiquement à l'endroit le plus adéquat. Si vous possédez déjà une arme à cet emplacement, un échange standard s'effectue et l'ancienne arme prend la place de la nouvelle dans votre inventaire.

Armures

Vous disposez de six emplacements d'armure : torse, bras, tête, mains, jambes et pieds. Lorsque vous récupérez un morceau d'armure, vous pouvez le faire glisser à

l'emplacement qui lui est dédié ou, de même, le faire glisser sur votre représentation pour qu'il se positionne automatiquement à l'endroit approprié. Si une pièce d'armure est déjà présente à cet emplacement, elle prend la place de la nouvelle pièce dans l'inventaire.

Il existe de nombreux "types" d'armures qui disposent tous d'une apparence, de statistiques et de prix qui leur sont propres. A vous de trouver la combinaison d'armure qui vous convient le mieux et que vous pouvez vous offrir !

Facteur d'armure et absorption

Chaque pièce d'armure possède deux statistiques : son facteur et son niveau d'absorption. Le Facteur d'Armure représente l'efficacité de votre armure, la protection qu'elle fournit lorsque vous êtes touché. Plus cette valeur est élevée, plus l'armure vous fournit de protection. Les facteurs de toutes les pièces s'accumulent pour former votre Facteur global, visible sur votre Feuille de personnage.

L'absorption représente la quantité de dégâts que l'armure... absorbe. Ainsi, un élément disposant d'une absorption de 20 absorbera 20% des dégâts de chaque coup que vous recevez. Chaque type d'armure dispose d'une valeur standard : 10% pour le cuir, 19% pour le cuir clouté, 27% pour la cotte de mailles et 35% pour l'armure de plaques. Les facteurs de ces armures dépendent du matériau utilisé, ainsi que de la qualité du travail et de l'état de l'armure.

Autres équipements

Votre personnage a la possibilité de porter différents types d'objets, comme une cape, un collier, des bijoux, une ceinture, deux anneaux et deux bracelets. Ces objets ne sont pas visibles par les autres personnages du jeu (sauf la cape), mais peuvent disposer de propriétés intéressantes quand ils sont portés.

Détérioration des objets

Les armes et les armures s'usent lorsque vous vous en servez. Moins un personnage est compétent dans l'utilisation d'un certain type d'objet, plus vite celui-ci se détériore. Il existe donc des "niveaux" d'équipement, les plus élevés ne vous étant accessibles que lorsque vous progressez en niveau. Chaque niveau représente la solidité de l'objet et parfois même son efficacité. Un objet solide peut ainsi être réparé plusieurs fois, mais il vous faut savoir que chaque réparation fragilise un peu plus l'objet en question, jusqu'à ce qu'il devienne inutilisable.

Les niveaux d'armes et d'armure, du plus bas au plus élevé, sont dans l'ordre : objets communs trouvés sur les monstres, objets vendus en magasin, objets artisanaux fabriqués par les joueurs, objets rares, objets de quête. Les objets rares et de quête ont sensiblement la même solidité mais l'objet de quête est toujours un peu plus efficace.

Lorsque vous examinez un objet, vous notez son état ("est-il bien réparé ?"), sa solidité ("combien de fois peut-il être réparé ?") et sa qualité. La qualité d'un objet n'est jamais altérée ni par le temps, ni par son utilisation. Plus elle est élevée, meilleur est l'objet.

Informations sur les objets

Effectuez un clic droit sur une arme ou une armure (dans les magasins, dans votre inventaire, etc.) pour en obtenir des informations plus précises : les facteurs de vitesse et de dégâts pour les armes, le niveau d'absorption d'une armure... Le niveau de l'objet dépend d'un code couleur basé sur la différence de niveau existant entre votre personnage et l'objet :

Gris ⇒ aucun intérêt

Vert ⇒ faible pour votre niveau, mais utilisable

Bleu ⇒ parfait

Jaune ⇒ vous n'en tirerez pas le maximum, mais utilisable

Orange ⇒ vous ne pouvez le maîtriser, il se dégrade plus vite

Rouge ⇒ cet objet ne durera pas longtemps entre vos mains

Violet ⇒ l'objet se dégrade à vue d'oeil

Les armes et les armures se dégradent plus vite et sont moins efficaces entre les mains de personnages bas niveau.

Teinture et émailage des armures

Chaque armure dispose d'une teinte de base, que vous pouvez modifier en utilisant le colorant ou l'émail adéquat. Les teinturiers vendent des colorants (pour les vêtements), des colorants à cuir (pour le cuir) et de l'émail (pour le cuir clouté, la cotte de mailles et l'armure de plaques). Chaque pièce de votre armure peut être teintée de la couleur de votre choix.

Pour teindre une pièce d'armure, achetez un pot de colorant, enlevez la pièce à teindre et placez-la dans un emplacement "normal" de votre inventaire puis appliquez la teinture dessus. Remettez la pièce d'armure sur vous et voilà ! Vous pouvez d'ailleurs teindre votre armure autant de fois que vous le souhaitez.

Récompenses

Au cours de vos aventures, vous rencontrerez des créatures amicales et d'autres franchement hostiles. Ces créatures possèdent souvent quelques objets sur elles, qu'elles laisseront tomber à terre lorsqu'elles meurent. Les monstres "gris", en revanche, ne vous donneront ni expérience ni récompense. Pour cibler un objet tombé à terre, appuyez sur la touche F7 ou sélectionnez-le avec votre curseur. Appuyez ensuite sur la touche "g" ou maintenez le bouton de votre souris enfoncé et placez l'objet dans votre inventaire. Le fait d'appuyer sur la touche "g" positionne automatiquement l'objet dans votre sac à dos. N'oubliez pas que vous pouvez d'ailleurs modifier l'attribution des touches à votre convenance ! Certaines armes ou armures peuvent être considérées comme "usées" ou "abîmées". Cela signifie que ces objets appartenaient à des monstres qui n'en ont pas vraiment pris soin. Vous pouvez utiliser les armes trouvées sur les monstres tués, bien qu'elles soient généralement moins performantes que celles vendues par les marchands ou fabriquées artisanalement. En revanche, certains objets détenus par les monstres les plus puissants peuvent être tout simplement exceptionnels, voire magiques !

Encombrement

L'encombrement de votre personnage (le poids qu'il peut porter) dépend tout simplement de sa force. Chaque objet pèse un certain poids, qui vous est indiqué lorsque vous l'examinez. Vous pouvez donc transporter autant de livres que votre personnage a de points de force (un personnage avec 65 en force pourra porter 64 livres, soit 32 kilos) passer cette limite votre personnage se déplacera lentement voir plus du tout.

Les commandes

Dark Age of Camelot vous propose de nombreuses commandes au clavier qui rendent le jeu encore plus attrayant.

Touches d'accès rapide

Il s'agit de commandes assignées à une touche unique de votre clavier. Vous pouvez configurer ces touches en cliquant sur le bouton Options et en sélectionnant "Configuration clavier" dans l'écran de Sélection de personnage.

Avancer	Bouton droit
Reculer	Bouton gauche
Avancer	Flèche haut
Reculer	Flèche bas
Gauche	Flèche gauche
Droite	Flèche droite
Déplacement latéral gauche	A
Déplacement latéral droite	Z
Sauter/haut	Q
Bas	W
S'asseoir/se lever	C
Marcher	F
Regarder vers le haut	S
Regarder vers le bas	X
Centrer la vue	D
Course automatique	NumLock
Actionner/ouvrir	Espace
Vente rapide	Maj-S
Détruire un objet	Maj-D
Torche	T
Afficher noms	Maj-N
Ramasser/lâcher un objet	G
Attaquer	F6
Evaluer son adversaire	N
Viser le sol	F5
Utiliser objet	E
Utiliser 2eme objet	"A définir"
Inventaire	I
Afficher les caractéristiques	P
Afficher groupe	O
Afficher sorts	U
Afficher compétences	^
Afficher combat	Y
Cibler ennemi le plus proche	F8
Cibler objet le plus proche	F7

Cibler ami le plus proche	F9
Répondre à un message privé	R
Enregistrer une discussion	L
Curseur	Ctrl
Contrôle souris	,
Sélectionner membres du groupe (1-8)	Maj-(F1-F8)
Remonter fenêtre de discussion	Page haut
Descendre fenêtre de discussion	Page bas
Remonter fenêtre système	Maj-Page haut
Descendre fenêtre système	Maj-Page bas
Répéter dernier message	Maj-Flèche haut
Informations	Maj-I
Boussole	Maj-C
Moniteur réseau	Maj-P
Aide	F1
Réglage de caméra	²
Suivre	Maj-F
Coller	Maj-G
Faire face	Maj-H
Artisanat	Maj-R
Arme Main Droite	;
Arme à Deux Mains	:
Arle à Distance	B
Capture d'écran	-

Les commandes "/"

Certaines commandes ne peuvent être saisies que par l'intermédiaire du signe "/" :

Commandes de discussion et de communication	
/say <texte>	Envoyer un message aux personnages proches.
/yell <texte>	Hurler un message aux personnages proches. Employé sans texte, c'est un appel à l'aide en indiquant sa position.
/whisper <texte>	Murmurer un message au personnage sélectionné.
/send ou /tell <nom> <texte>	Envoyer un message privé à un personnage à distance.
/broadcast <texte>	Envoyer un message à tous les personnages de votre zone.
/group <texte>	Envoyer un message sur le chat de votre groupe.
/psend <texte>	Envoyer un message sur le chat de votre groupe.
/guild <texte>	Envoyer un message sur le chat de votre guild.
/osend <texte>	Envoyer un message sur le chat des officiers de votre guild.
/asend <texte>	Envoyer un message sur le chat de votre alliance.
/chat <texte>	Envoyer un message aux membres de votre salle de chat.
/emote <texte>	Mimer une action.
/scrollchat	Vide la fenêtre de discussion.
/rpfiler	Permet aux joueurs de filtrer les abréviations communes en les remplaçant par le texte que vous voulez. Exemple : "/rpfiler LFG recherche un groupe" remplacera toute les phrase contenant l'abréviation "LFG" par "recherche un groupe".
/rpfileron	Active le mode filtre.

/rpfilteroff	Désactive le mode filtre
Commandes d'action	
/rest ou /sit	Faire asseoir son personnage.
/stand	Faire lever son personnage
/quit	Quitter le jeu.
/bind	Lier votre personnage à une "pierre d'âme" où il réapparaîtra après une mort.
/release	Réapparaître à sa "pierre d'âme" après une mort.
/pray	Récupérer de l'expérience en priant sur sa tombe. La tombe doit être ciblée pour prier.
/face	Faire automatiquement face à la cible.
/follow	Suivre la cible.
/stick	Se coller à la cible.
/groundassist <nom>	Permet de sélectionner la même cible terrestre que la personne spécifiée (ou que la personne sélectionnée si vous ne donnez aucun nom).
/groundset<X>	Permet de définir la distance à laquelle vous voulez poser votre cible au sol
/assist <nom>	Permet de sélectionner la même cible que la personne spécifiée (ou que la personne sélectionnée si vous ne donnez aucun nom).
/guard	Assister la cible au combat en bloquant les coups de ses agresseurs avec un bouclier.
/protect	Assister la cible au combat en détournant l'attention de ses agresseurs.
/intercept	Assister la cible au combat en prenant les coups à sa place.
/engage	Avancer vers la cible en se protégeant grâce à son bouclier.
/mount	Descendre d'un cheval.
/target <nom du personnage>	Cible le personnage s'il est aux alentours.
/space	Espace les familiers du Prêtre de Bogdar.
/formation <triangle/line/protect>	Met les familiers du Prêtre de bogdar en formation triangle, ligne ou protection.
/spacing	Configure l'espace entre les familiers du Prêtre de Bogdar dans la formation ; Normal est la configuration par défaut..
/hood	Permet de mettre ou retirer la capuche de votre cape.
/filter	Permet de filtrer ou non les vulgarités.
/noqueue	Permet d'activer et de désactiver la fonction de mise en attente des sorts..
/clock	Permet d'afficher l'horloge(heure réelle et non celle du jeu)
/cancelstyle	Permet de refuser la fonction qui annule un style.
/scrollchat	Change la mémoire tampon de la fenêtre de discussion. Si la commande est activé, les messages disparaissent au bout de 90 secondes, mais vous pouvez les faire réapparaître et retapant la commande.
/sshot	Change le nom des captures d'écran. Exemple : "/sshot Raid" vos captures d'écran s'appelleront Raid-01.jpg, Raid-02.jpg, etc....
/transfert"nom du fort"	Transfert votre corps après une mort pour le royaume vers l'invoqueur de corps du fort mentionné(attention la case du fort doit être respectée).
/faceloc"x" "y"	Tourne votre personnage face aux coordonnées en x et y que vous avez entré.
Commandes d'interaction	
/interact	Interagir avec un objet.
/search	Chercher un objet.
/dig	Creuser.
/forage	Fouiller.
/mine	Miner.
/harvest	Récolter.
/listen	Ecouter.

/plant	Planter.
/lore	examiner.
/hide	Cacher.
/read	Lire.
/water	Arroser.
/excavate	Excaver.
/fertilize	Fertiliser.
/bury	Enterrer.
/turn	Retourner la terre.
Commandes d'assistance	
/help	Ouvrir la fenêtre d'aide.
/stuck	Replacer son personnage sur un endroit valide après déconnexion si votre personnage est coincé dans le décor.
/advice	Lister les personnages déclarés "conseillers".
/advice <nom> <texte>	Envoyer un message au conseiller spécifié. Fonctionne comme la commande /tell.
/advisor	Se déclarer en tant que Conseiller. Vous devez avoir joué plus de 15 heures.
Commandes d'information	
/who	Lister et compter les joueurs connectés.
/who help	Lister les options de la commande /who.
/who all	Lister les personnages présents de votre royaume avec leurs classes, niveaux et emplacements.
/who <nom/gilde/classe/lieu>	Lister tous les personnages dont le nom, la guilde, la classe ou le lieu contient les lettres spécifiées.
/who <min> <max>	Lister tous les personnages dont le niveau est compris entre min. et max.
/who <nom/gilde/classe/lieu> <min> <max>	Lister tous les personnages dont le nom, la guilde, la classe ou le lieu contient les lettres spécifiées et dont le niveau est compris entre min. et max.
/where <nom>	Demander à un garde sélectionné la direction d'un PNJ.
/task	Afficher les détails des tâches que vous avez acceptées.
/quest	Afficher les détails des quêtes achevées ou en cours.
/direction	Afficher la direction dans laquelle vous regardez.
/location	Afficher les coordonnées de la position du personnage dans la zone où il se trouve sur les axes Est-Ouest (1er nombre), Nord-Sud (2ème nombre) et en altitude (3ème nombre).
/time	Afficher l'heure dans le jeu.
/played	Afficher le temps total de jeu de votre personnage.
/realm	Ouvrir la fenêtre d'information sur les royaumes.
/relic	Ouvrir la fenêtre d'information sur les reliques.
/keyboard	Ouvrir la fenêtre d'information sur la configuration des touches de votre clavier.
/clock	Ouvre une fenêtre indiquant l'heure (mais pas l'heure dans le jeu).
/master#	Ouvrir la fenêtre de secret des anciens de niveau#.
/journal	Ouvre la fenêtre du journal des quêtes.
/bonuses	Ouvre la fenêtre des bonus.
Commandes de groupe	
/invite <nom>	Inviter le personnage ciblé ou nommé à rejoindre votre groupe.
/join	Rejoindre un groupe qui vous a invité.
/disband	Quitter un groupe ou le dissoudre.
/autosplit	Activer / désactiver le partage du pillage des objets et des pièces. Si vous êtes chef de groupe, ceci affecte tout le groupe, sinon l'effet est individuel.
/autosplit <loot>	Désactiver/réactiver le partage du pillage des objets au sein du groupe si vous êtes le chef.
/autosplit <coins>	Désactiver/réactiver le partage du pillage des pièces au sein du

	groupe si vous êtes le chef.
Commandes de groupe de discussion	
Tous les /cg sont des équivalents de /chatgroup. Attention, un groupe de discussion contient maximum 200 personnes.	
/cg invite <nom1> (<nom2> <nom3> etc.)	Inviter une ou plusieurs personnes à rejoindre un groupe de discussion si vous en êtes le modérateur.
/cg join	Accepter l'invitation du groupe de discussion.
/cg decline	Refuser l'invitation du groupe de discussion.
/cg who	Lister tous les membres du groupe de discussion.
/cg remove <nom>	Enlever un personnage du groupe de discussion si vous en êtes le modérateur.
/cg leave	Quitter le groupe de discussion.
/cg listen	Passe le groupe de discussion en mode écoute. Seul les modérateur et le chef du groupe peuvent discuter.
/cg leader <nom>	Nomme un autre membre du groupe de discussion comme chef de groupe. Ce joueur peut inviter d'autres joueurs dans le groupe de discussion et parler quand le groupe est en mode écoute.
/cg public	Le groupe de discussion est publique et tout le monde peut y entrer avec la commande /cg join.
/cg private	Le groupe de discussion n'est accessible que sur invitation ou avec le mot de passe.
/cg join <nom modérateur>	Entrer dans le groupe de discussion publique en tant que modérateur.
/cg join <nom modérateur> <mot de passe>	Entrer dans le groupe de discussion privé protégé par un mot de passe.
/cg password	Affiche le mot de passe du groupe de discussion (modérateur uniquement).
/cg password clear	Efface le mot de passe actuel (modérateur uniquement).
/cg password <texte>	Définit un nouveau mot de passe.
/cg promote<nom>	le joueur promu possède tout de suite l'intégralité des pouvoirs associés à cette fonction et l'ancien propriétaire du canal de communication perd tout de suite ses anciennes possibilités. (fonctionne aussi sur un cc ami)..
Commandes de guilde	
Tous les /gc sont des équivalents de /guildcommand	
/gc form	Créer une nouvelle guilde, si tous les huit membres du groupe l'acceptent.
/gc accept	Accepter la création de la guilde.
/gc decline	Refuser la création de la guilde.
/gc invite <nom>	Inviter le personnage nommé (ou sélectionné si aucun nom n'est donné) à rejoindre la guilde. Le personnage invité doit être dans la même zone que vous.
/gc info	Lister les informations de sa guilde.
/gc cancel	Annuler toute commande précédemment exécutée, telle que /gc form ou /gc invite.
/gc quit	Quitter la guilde.
/gc motd <texte>	Définir le message du jour de la guilde.
/gc omotd <texte>	Définir le message du jour pour les officiers de la guilde.
/gc promote <nom> <#>	Promouvoir le personnage nommé (ou sélectionné si aucun nom n'est donné) au rang <#> spécifié.
/gc demote <nom> <#>	Rétrograder le personnage nommé (ou sélectionné si aucun nom n'est donné) au rang <#> spécifié.
/gc remove <nom>	Renvoyer le personnage nommé (ou sélectionné si aucun nom n'est donné) de la guilde.
/gc emblem	Définir l'emblème de la guilde (réservé au leader de la guilde).
/gc leader <nom>	Désigner le nouveau leader de la guilde (réservé au leader de la guilde).
/gc who	Lister les membres de la guilde actuellement connectés.
/gc who alliance	Lister les membres de l'alliance actuellement connectés.

/gc claim	Revendiquer un fort ennemi au nom de la guild. Vous devez : 1) avoir 7 membres de guild. dans votre groupe en présence du Lord du fort. 2) avoir 500 guild bounty points.
/gc upgrade	Upgrader le fort revendiqué par la guild.
/gc release	Abandonner la revendication du fort.
/gc webpage <texte>	Définir la page web de la guild. Ne pas mettre le http:// devant l'adresse.
/gc email <texte>	Définir l'email de la guild.
/gc officerdisplay <on/off>	Activer / désactiver l'affichage de la hiérarchie de la guild sur le site officiel.
/gc logins	Affiche un message à chaque connection/déconnection d'un membre de la guild(sauf si ce dernier est en mode anonyme).
Commandes d'édition du leader de la guild	
/gc edit	Afficher la liste des options d'édition disponibles.
/gc edit <#> title <texte>	Donner un titre au rang spécifié <#>.
/gc edit <#> ranklevel <setting>	Définir la hiérarchie de la guild. Le Maître de guild peut ainsi être de rang 0 et les officiers de rang 1, etc.
/gc edit <#> motdedit <y/n>	Editer ce rang pour modifier le message du jour.
/gc edit <#> emblem <y/n>	Editer ce rang pour porter l'emblème de guild.
/gc edit <#> gcheat <y/n>	Editer ce rang pour lire le chat de guild.
/gc edit <#> gcspeak <y/n>	Editer ce rang pour parler dans le chat de guild.
/gc edit <#> ocheat <y/n>	Editer ce rang pour lire le chat d'officiers.
/gc edit <#> ocspeak <y/n>	Editer ce rang pour parler dans le chat d'officiers.
/gc edit <#> invite <y/n>	Editer ce rang pour inviter de nouveaux membres (au rang 9).
/gc edit <#> promote <y/n>	Editer ce rang pour promouvoir ou rétrograder les membres d'un rang inférieur au sien.
/gc edit <#> remove <y/n>	Editer ce rang pour renvoyer des membres d'un rang inférieur au sien.
/gc edit <#> view <y/n>	Editer ce rang pour utiliser la commande /gc info.
/gc edit <#> claim <y/n>	Editer ce rang pour revendiquer un fort.
/gc edit <#> upgrade <y/n>	Editer ce rang pour upgrader un fort revendiqué.
/gc edit <#> release <y/n>	Editer ce rang pour abandonner les revendications du fort de la guild.
Commandes d'alliance de guildes	
/gc aaccept	Accepter la formation de l'alliance.
/gc adecline	Refuser la formation de l'alliance.
/gc ainvoke	Inviter le leader de guild sélectionné à rejoindre l'alliance.
/gc acancel	Annuler la commande /gc ainvoke.
/gc aremove <#>	Renvoyer la guild spécifiée de l'alliance.
/gc aremove leader	Quitter l'alliance.
/gc amotd <texte>	Définir le message du jour de l'alliance.
/gc edit <#> alli <y/n>	Editer ce rang pour faire rentrer ou sortir la guild d'une alliance.
/gc edit <#> acheat <y/n>	Editer ce rang pour lire le chat d'alliance.
/gc edit <#> acspeak <y/n>	Editer ce rang peut parler sur le chat d'alliance.
Actions Animées (Emotes)	
/bang	Frapper son bouclier.
/beckon	Faire signe d'approcher de la main.
/beg	Implorer.
/blush	Rougir.
/bow	S'incliner pour saluer.
/cheer	Encourager avec le poing.
/charge	Fait signe de charger.
/clap	Applaudir.
/cry	Pleurer.
/curtsey	Faire une révérence.
/dance	Danser.
/dismiss	Faire signe que l'on se retire.

/flex	Bander ses muscles.
/hug	Faire une accolade.
/induct	Initier un nouveau membre.
/kiss	Embrasser.
/laugh	Rire.
/point	Pointer du doigt.
/ponder	Réfléchir.
/present	Offrir un cadeau.
/military	Salut militaire.
/no	Faire non de la tête.
/raise	Lever la main (pour un vote par exemple).
/rude	Faire un bras d'honneur.
/salute	Garde à vous.
/shrug	Haussement d'épaules.
/slap	Mettre une gifle.
/slit	Geste de mise à mort (Passer son doigt sur sa gorge).
/surrender	Se rendre.
/taunt	Imiter la poule mouillée.
/victory	Célébrer la victoire.
/wave	Faire un signe de la main.
/yes	Faire oui de la tête.
Artisanat	
/salvage	Permet de démonter un objet et d'en récupérer les matériaux de fabrication.
/repair	Permet de réparer un objet, une porte ou une arme de siège.
/upgrade	Permet d'améliorer une porte.
/mbuy <X>	Permet d'acheter X fois l'objet sélectionné dans la fenêtre du marchand.
Armes de siège	
/control	Prendre les commandes d'une arme de siège.
/control <release>	Abandonner les commandes d'une arme de siège.
/aim	Viser avec une arme de siège.
/load	Charger une arme de siège.
/arm	Armer une arme de siège.
/fire	Tirer avec une arme de siège.
Commandes de jeux	
/random <#>	Donne un chiffre entre 1 et #
/roll <#>	Simule un jet de # dés
/shuffle <#>	Créer et mélange # paquets de cartes. A utiliser obligatoirement avant la commande /deal.
/deal <nom> <u/d>	Donne une carte au joueur. u/d indique si la carte est montrée aux autres joueurs (<i>Up</i>) ou cachée (<i>Down</i>). Vous ne pouvez utiliser les cartes qu'avec les personnes de votre groupe.
/held	Permet de voir les cartes présentes dans sa main ou /held g pour voir les cartes visibles de tous les joueurs.
/discard <#> <all >	Permet de se défausser d'une carte de sa main. /discard all permet de se défausser de toutes ses cartes.
/show	Montre toute les cartes de sa main (les cartes passe en visible (<i>Up</i>)).
Commandes de duel	
/duel challenge	Lancer un duel au personnage ciblé.
/duel cancel	Annuler son invitation de duel.
/duel accept	Accepter un duel.
/duel decline	Refuser un duel.
/duel surrender	Abandonner un duel en cours.
Commandes de re-spécialisation	
/respec realm	Permet de remettre à zéro ses habilités de royaume. Uniquement

	utilisable 2 fois.
/respec <ligne>	Permet de remettre à zéro une ligne de spécialisation. Uniquement accessible aux niveaux 20 et 40.
/respec <all>	Remet toutes vos compétences à zéro.
Commandes d'affichage	
/vidreset	Vide la mémoire de la carte vidéo.
/effects none	Désactiver les effets de sorts.
/effects all	Activer tous les effets de sorts.
/effects self	Activer uniquement les effets des sorts sur son personnage.
/effects group	Activer uniquement les effets des sorts sur les membres de votre groupe.
/colornames	Activer la colorisation des noms des monstres (ce qui indique leur niveau).
/oldnamecolors	Désactiver la colorisation des noms.
/hidenames <options>	Cacher les noms. Les options sont : players (joueurs), monsters (monstres), self (son personnage), graves (tombes), all (tous). Par exemple : /hidenames self grave.
/shownames <options>	Afficher les noms. Les options sont : players (joueurs), monsters (monstres), self (son personnage), graves (tombes), all (tous).
/qbar <#>	Passer à la barre de raccourcis #.
/qbind <#>	Pour voir les touches affectées à un emplacement.
Autres commandes	
/macro <nom> <commande>	Assigner un raccourci à une commande. Attention, vous ne pouvez pas employer de virgule.
/trade	Définir le type de transactions acceptées.
/lastname	Choisir un nom de famille. Ne fonctionne qu'en présence du "Greffier des noms", à partir du niveau 10.
/friend <nom>	Ajouter ou retirer des membres à votre liste d'amis qui apparaîtront dans la mini fenêtre des amis lorsqu'ils sont connectés.
/friend	Lister les amis connectés.
/ignore <nom>	Ajouter ou retirer des membres à votre liste de personnes à ignorer. Employé sans nom, ouvre une fenêtre avec votre liste d'exclusion.
/afk	Activer / désactiver Mode absent. Ceux qui vous envoient un message seront avertis de votre absence.
/anonymous	Activer / désactiver le mode anonymat. Vous n'êtes plus listé par la commande /who.
/setwho <trade/class>	Afficher lors d'un /who son niveau de classe ou son niveau d'artisanat.
/webdisplay nopoints <on/off>	Afficher ou non ses points de royaume sur le site officiel.
/webdisplay trades <on/off>	Afficher ou non ses compétences d'artisanat sur le site officiel.
/qbind bar# slot#	Pour affecter une nouvelle touche.
/qunbind bar# slot#	Pour désaffecter une touche.
/quiver	Ouvre la fenêtre du carquois (possibilité de faire glisser les icônes des flèches (Maj + clic gauche) du carquois vers la barre raccourci pour changer de flèches avec les touches du clavier..
/nohelp	Empêcher un joueur n'appartenant pas à votre groupe de vous prodiguer des soins sans votre consentement, dans le but de gagner de l'expérience sur un monstre. Fonctionne aussi pour refuser l'aide des Sphères de Soins et d'Energie qui sont à proximité.
/level	Permet de faire passer niveau 20,5 ou 30,5 (selon le royaume et le serveur), si vous avez déjà un personnage de niveau 50. Vous devez être devant votre instructeur.
Battlegroups	
Certaines de ces commandes ne peuvent être utilisées que par le leader du battlegroup et les joueurs désignés par celui-ci. Vous pouvez utiliser les raccourcis /bg pour les commandes de battlegroup et /bc ou /bu pour parler dans ce groupe de discussion..	
/bg invite <nom du joueur>	Invite le joueur spécifié dans le groupe de combat.
/bg who	Liste les membres du groupe de combat.

/bg groups	Affiche la composition du groupe de combat avec la commande /bc who. Cela permet d'identifier qui est groupé au sein du groupe de combat, qui est groupé avec des personnes extérieurs au groupe de combat et qui joue en solo.
/bg loot treasurer/nomral	Active ou non la fonction du trésorier.
/bg treasurer <nom du membre du battlegroup>	Désigne le joueur spécifié comme le trésorier du groupe de combat..
/bg lootlevel <niveau>	Règle le niveau minimum des objets ramassé par le trésorier du groupe de combat.
/bg remove <nom du joueur>	Retire le joueur spécifié du groupe de combat
/bg leave	Quitter le groupe de combat
/bg listen	Met le groupe de combat en mode écoute seulement ; seul les modérateurs pourront parler dessus.
/bg leader	Déclare un autre membre du groupe de combat modérateur.
/bg public	Le groupe de combat est publique et tout le monde peut le rejoindre.
/bg private	Le groupe de combat sera sur invitation ou avec mot de passe.
/bg join <nom du modérateur>	Rejoindre un groupe de combat publique.
/bg join <nom du modérateur>< :mot de passe>	Rejoindre un groupe de combat privé avec un mot de passe..
/bg password	Affiche le mot de passe actuel de votre groupe de combat (modérateur seulement).
/bg password clear	Efface le mot de passe actuel.(modérateur seulement).
/bg password <nouveau mot de passe>	Change le mot de passe
/bg promote <nom>	/cg promote Le joueur promu possède tout de suite l'intégralité des pouvoirs associés à cette fonction et l'ancien propriétaire du canal de communication perd tout de suite ses anciennes possibilités. (fonctionne aussi sur un cc ami).
/bg groupclass	Affiche les classes composant chaque groupe du groupe de combat.
Commandes spécifiques au serveur PvP	
Commandes utilisables uniquement sur le serveur Camlann	
/gc enemyadd<nom de la guilde>	Ajoute une guilde à votre liste de guildes ennemies.
/gc enemyremove<nom de la guilde>	Retire une guilde à votre liste de guildes ennemies.
/craft<royaume>	Permet à un artisan de changer ses recettes de royaume
Commandes Foundations	
/boot<nom du joueur>	Fait sortir le joueur de votre maison.
/bountyrent personal/guild<montant>	Défini une somme de primes de royaume afin de payer votre loyer.
/housefriend player/guild/rank<nom du joueur, nom de la guild ou nom du rang de guilde>	Ajoute un ami, une guilde ou un rang de guilde dans votre liste d'ami de votre maison.
/housefriend all	Autorise tout le monde a rentrer dans votre maison.
/houseface<nom de la guilde/numéro du lot>	Met votre personnage face à la maison indiqué. La commande /houseface seul vous met face à votre propre maison.
/househelp	Ouvre la fenêtre d'aide des maisons.
/listmerchant	Permet d'afficher ou non votre PNJ revendeur dans la liste du marché.
/ouseloc	Quand vous êtes dans la zone que le lot, /ouseloc vous donnera le nom du propriétaire, le nom du village et les coordonnées X Y du lot.
/settle<valeur>	Permet de retirer la valeur (en pièces de cuivre) indiquer sur votre marchand revendeur.
Commandes de navigation	
/vboard	Pour monter à bord d'un bateau
/vinvite<nom du joueur>	Pour inviter quelqu'un dans votre bateau.
/vset public/private	Permet de donner la permission à tous de monter dans votre bateau sans invitation. Par défaut votre bateau sera en mode "privé".
/vdestination<X><Y>	Le bateau se rendra à la loc X Y indiquée.
/vfollow	Pour suivre le bateau sélectionné.

Référez-vous à la section "Classes des joueurs" pour de plus amples informations au sujet des commandes d'Ordres.

Assigner un raccourci à une commande /

Il vous suffit pour cela de taper /macro name </commande>, puis de faire glisser le curseur (qui contient la commande) vers un emplacement libre de la Barre raccourci. Pour exécuter cette commande, vous n'avez plus qu'à cliquer sur l'icône correspondant de votre barre.

Emotes

La commande /em vous permet de mimer une action. Vous pouvez par exemple mimer aux autres joueurs que vous frappez Derek le Chauve avec un poisson (pourquoi pas !). Pour cela, tapez /em frappe Derek le Chauve avec un vieux poisson.

Emotes animés

Certains emotes sont des sortes de commandes qui disposent d'une animation réellement effectuée par le personnage. Ils figurent plus haut dans le tableau.

Les touches de fonction

La liste ci-dessous vous indique l'utilisation courante des touches de fonction de votre clavier. Ces touches peuvent bien évidemment être reconfigurées :

F1 Ouvrir le système d'aide. Non modifiable.

F6 Activer/désactiver le mode combat.

F7 Cibler l'option la plus proche, appuyer de nouveau pour faire défiler les possibilités.

F8 Cibler l'adversaire le plus proche, appuyer de nouveau pour faire défiler les possibilités, du plus proche au plus éloigné.

F9 Cibler le personnage le plus proche, en commençant par le vôtre. Appuyer de nouveau pour faire défiler les autres possibilités.

F11 Changer de vue caméra

Discussion

Comme pour tout jeu de rôles, la discussion et l'interaction tiennent une place très importante dans Dark Age of Camelot. Il vous est ainsi possible de discuter avec les autres joueurs, par l'intermédiaire d'une fenêtre de texte divisée en deux parties. La fenêtre de discussion (en bas) affiche tous les messages des autres joueurs (privés ou non), les messages diffusés à tous, les dialogues des PNJ (marchands, etc.). La partie supérieure de cette fenêtre affiche les messages relatifs à votre environnement immédiat, par exemple les messages de combat ou de sorts.

En haut de cette fenêtre se trouvent cinq onglets - Général, Région, Guilde, Groupe et Amis. Chaque onglet est personnalisable, tant du point de vue contenu qu'habillage (couleur des textes par exemple). Référez-vous à la section "Personnalisation messages" ci-dessous pour de plus amples informations.

Vous pouvez faire glisser ces onglets (shift + click gauche de la souris) vers un emplacement libre de la barre raccourci et ainsi leur assigner des raccourcis.

Parler

Vous pouvez communiquer avec les autres personnages de différentes manières. Le plus simple est d'appuyer sur la touche entrée ou d'entrer la commande /say (ou /s), de saisir votre message et d'appuyer sur la touche Entrée pour envoyer le message. Vous communiquerez alors avec les personnages se trouvant dans les environs immédiats.

Répondre

Utilisez la commande /reply ou appuyez sur la touche R pour répondre à un personnage s'adressant directement à vous.

Message privé

Vous pouvez envoyer un message "privé" à un autre personnage de votre Royaume grâce à la commande /send . Par exemple, pour parler à Grond, tapez /send grond Salut toi !

Discussion de groupe

La commande /g vous permet de vous adresser à tous les membres de votre groupe, quel que soit l'endroit où ils se trouvent. Vous pouvez ainsi donner un rendez-vous de rassemblement aux membres éparpillés de votre groupe en tapant /g rendez-vous à la tour de garde. Si vous souhaitez, pendant une période donnée, ne communiquer qu'avec les membres de votre groupe, sélectionnez l'onglet Groupe de votre fenêtre de message pour définir ce mode de communication comme celui par défaut. Vous n'aurez plus alors qu'à taper votre texte comme si vous étiez en mode local. Plus besoin de faire /g. Par contre vous ne verrez plus les messages locaux et les messages d'autres canaux.

Discussion de Guilde

Ce mode de communication vous permet de ne vous adresser qu'aux membres de votre Guilde. Utilisez la commande /gu et saisissez votre texte pour contacter tous les membres de votre guilde qui sont connectés. Pour donner un rendez-vous par exemple, il vous suffit d'entrer le message /gu Regroupement des membres de la guilde dans 15 minutes à Howth. Tous les membres connectés de votre guilde recevront ce message. Vous pouvez sélectionner l'onglet Guilde pour que tous vos messages s'adressent uniquement aux membres de votre guilde. Référez-vous à la

section "Guildes de joueurs pour de plus amples informations au sujet des commandes de guilde.

Au sein d'une guilde existe également un deuxième canal de discussion appelé canal « officiers ». Ce canal n'est par défaut accessible qu'aux plus hauts rangs d'officiers d'une guilde. Le maître de guilde décide qui peut participer et qui peut lire ce canal réservé. La commande pour parler sur le canal officier (si vous avez les droits) est /o

Vous pouvez configurer vos onglets de discussion pour que vous parliez, par défaut, sur le canal de votre alliance ou des officiers. Lorsque vous modifiez le type de discussion pour un onglet, celui-ci change de nom pour refléter votre choix.

Faites un clic droit sur le nom du de l'onglet groupe, puis sur le nom du type de message que vous souhaitez utiliser. Votre onglet change de nom pour refléter votre choix. Vous pouvez le régler sur : Dire, Diffuser, Groupe, Guilde, Discussion d'Alliance, Discussion Officier ou Groupe de Discussion.

Messages à tous les joueurs

Ce mode de communication vous permet de vous adresser à tous les personnages de la zone. Il n'est disponible que dans les villes et certaines forteresses, en utilisant la commande /broadcast ou /B. Un message significatif apparaît sur votre fenêtre de message à chaque fois que vous pénétrez dans une de ces zones, vous indiquant où vous vous trouvez actuellement.

Messages d'aide

Appuyez sur la touche F1 ou utilisez la commande /help pour afficher l'aide en ligne du jeu. Les messages émanant du système d'aide apparaissent dans une couleur spécifique dans votre fenêtre de messages.

Discussion avec des amis

Vous pouvez avoir envie de discuter avec vos amis plutôt qu'avec les membres de votre groupe ou de votre guilde. Une fonction du jeu vous permet de regrouper jusqu'à 50 autres joueurs en une sorte de groupe "informel". Ces groupes de discussion fonctionnent comme les autres groupes, à ceci près qu'ils sont réservés à la discussion. Vous ne recevrez ainsi aucune expérience ni aucune récompense.

Le chef du groupe doit utiliser la commande /chatgroup invite (ou /cg invite) pour inviter d'autres personnages à participer à la discussion. Si le chef du groupe venait à quitter ce "forum", il est remplacé par le prochain personnage sur la liste (en tant que "chef").

Le chef du groupe de discussion peut également expulser un joueur en tapant /cg remove

Liste d'amis

Cette liste vous permet de savoir si vos amis sont connectés ! Pour pouvoir ajouter un joueur à cette liste, il vous suffit de taper /friend , retaper à nouveau cette commande enlève le joueur de votre liste d'amis.

Pour avoir un visuel de votre liste d'amis, taper la commande /friend, cela ouvrira une fenêtre dans laquelle vous pourrez visualiser le noms de vos amis.

Liste ignorer

Tout comme vous avez une liste d'amis vous pouvez mettre des personnes que vous n'appréciez pas dans une liste de personnes « à ignorer ». Pour cela tapez la

commande /ignore , ainsi vous ne recevrez plus ses messages. Pour enlever un joueur de votre liste de personnages ignorés tapez à nouveau la commande.

Pour avoir un visuel de votre liste d'exclusion tapez /ignore, une fenêtre apparaît alors à l'écran avec le nom des différentes personnes que vous avez décidé d'ignorer.

Pour avoir un visuel de votre liste d'exclusion tapez /ignore, une fenêtre apparaît alors à l'écran avec le nom des différentes personnes que vous avez décidé d'ignorer.

Personnalisation des messages

Tout d'abord, vous pouvez définir la taille de la fenêtre de discussion et d'effets. Vous pouvez également modifier la proportion d'occupation des deux fenêtres en modifiant leur taille horizontale. Cette fenêtre peut également devenir intégralement transparente tout en permettant de lire les textes qui s'y trouvent : il vous suffit pour cela de définir son niveau alpha à 0 (clic droit sur une partie de la fenêtre).

Vous pouvez ensuite modifier la couleur des messages qui s'y affichent. Pour cela, effectuez un clic droit sur l'onglet du canal de discussion à personnaliser. Pour modifier les messages "entrants", effectuez un clic droit dans la fenêtre supérieure pour afficher les différents messages système.

Cliquez ensuite sur le type de messages dont vous voulez modifier la couleur. Une ligne apparaît alors sous le type de message sélectionné. Cliquez alors sur les flèches présentes au bas de la fenêtre, à côté du message "couleur". Vous remarquerez que la couleur du message change. Cliquez sur Accepter si la nouvelle couleur vous satisfait, ou sur Annuler si vous ne souhaitez pas conserver ces modifications. Le fait de cliquer sur Annuler annule toutes les modifications que vous avez apportées depuis que vous avez ouvert la fenêtre.

Vous pouvez enfin décider d'afficher ou non tout ou partie des onze types de messages disponibles, et cela pour chacun des cinq onglets. Pour ce faire, effectuez un clic droit sur l'onglet puis cliquez sur la case située à gauche de chaque option pour activer ou désactiver son affichage. Si vous désactivez l'affichage d'un type de message, vous ne verrez aucun des messages de ce type que votre personnage recevra. Cliquez sur Accepter pour accepter les modifications ou sur Annuler pour les annuler. Le fait de cliquer sur Annuler annule toutes les modifications que vous avez apportées depuis que vous avez ouvert la fenêtre.

Transactions sécurisées

Deux joueurs peuvent effectuer des transactions d'objets ou d'argent très facilement. Pour cela, tenez-vous près de l'autre personnage et faites glisser l'objet vers son avatar pour faire apparaître la fenêtre de transaction. Ajoutez alors autant d'objets que vous souhaitez dans cet échange, ou de l'argent pour l'acheteur. La transaction ne s'effectue qu'une fois que les deux personnages cliquent sur le bouton Accepter. Au bout de quelques secondes, une petite lumière s'allume au-dessus du bouton Accepter pour indiquer que l'échange peut être finalisé. Cette lumière s'éteint également quelques instants dès qu'un ajout ou un retrait est effectué à l'échange. Vous pouvez cliquer sur le bouton Annuler à tout moment pour annuler la transaction. Une petite case en bas à gauche de la fenêtre permet aux artisans de réparer votre équipement sans prendre le risque d'un échange complet ou de poser votre matériel au sol (voir Artisanat).

Groupes

Comme pour tout jeu de rôles, la discussion et l'interaction tiennent une place très importante dans Dark Age of Camelot. Il vous est ainsi possible de discuter avec les autres joueurs, par l'intermédiaire d'une fenêtre de texte divisée en deux parties. La fenêtre de discussion (en bas) affiche tous les messages des autres joueurs (privés ou non), les messages diffusés à tous, les dialogues des PNJ (marchands, etc.). La partie supérieure de cette fenêtre affiche les messages relatifs à votre environnement immédiat, par exemple les messages de combat ou de sorts.

En haut de cette fenêtre se trouvent cinq onglets - Général, Région, Guilde, Groupe et Amis. Chaque onglet est personnalisable, tant du point de vue contenu qu'habillage (couleur des textes par exemple). Référez-vous à la section "Personnalisation messages" ci-dessous pour de plus amples informations.

Vous pouvez faire glisser ces onglets (shift + click gauche de la souris) vers un emplacement libre de la barre raccourci et ainsi leur assigner des raccourcis.

Parler

Vous pouvez communiquer avec les autres personnages de différentes manières. Le plus simple est d'appuyer sur la touche entrée ou d'entrer la commande /say (ou /s), de saisir votre message et d'appuyer sur la touche Entrée pour envoyer le message. Vous communiquerez alors avec les personnages se trouvant dans les environs immédiats.

Répondre

Utilisez la commande /reply ou appuyez sur la touche R pour répondre à un personnage s'adressant directement à vous.

Message privé

Vous pouvez envoyer un message "privé" à un autre personnage de votre Royaume grâce à la commande /send . Par exemple, pour parler à Grond, tapez /send grond Salut toi !

Discussion de groupe

La commande /g vous permet de vous adresser à tous les membres de votre groupe, quel que soit l'endroit où ils se trouvent. Vous pouvez ainsi donner un rendez-vous de rassemblement aux membres éparpillés de votre groupe en tapant /g rendez-vous à la tour de garde. Si vous souhaitez, pendant une période donnée, ne communiquer qu'avec les membres de votre groupe, sélectionnez l'onglet Groupe de votre fenêtre de message pour définir ce mode de communication comme celui par défaut. Vous n'aurez plus alors qu'à taper votre texte comme si vous étiez en mode local. Plus besoin de faire /g. Par contre vous ne verrez plus les messages locaux et les messages d'autres canaux.

Discussion de Guilde

Ce mode de communication vous permet de ne vous adresser qu'aux membres de votre Guilde. Utilisez la commande /gu et saisissez votre texte pour contacter tous les membres de votre guilde qui sont connectés. Pour donner un rendez-vous par exemple, il vous suffit d'entrer le message /gu Regroupement des membres de la guilde dans 15 minutes à Howth. Tous les membres connectés de votre guilde recevront ce message. Vous pouvez sélectionner l'onglet Guilde pour que tous vos messages s'adressent uniquement aux membres de votre guilde. Référez-vous à la

section "Guildes de joueurs pour de plus amples informations au sujet des commandes de guilde.

Au sein d'une guilde existe également un deuxième canal de discussion appelé canal « officiers ». Ce canal n'est par défaut accessible qu'aux plus hauts rangs d'officiers d'une guilde. Le maître de guilde décide qui peut participer et qui peut lire ce canal réservé. La commande pour parler sur le canal officier (si vous avez les droits) est /o

Vous pouvez configurer vos onglets de discussion pour que vous parliez, par défaut, sur le canal de votre alliance ou des officiers. Lorsque vous modifiez le type de discussion pour un onglet, celui-ci change de nom pour refléter votre choix.

Faites un clic droit sur le nom du de l'onglet groupe, puis sur le nom du type de message que vous souhaitez utiliser. Votre onglet change de nom pour refléter votre choix. Vous pouvez le régler sur : Dire, Diffuser, Groupe, Guilde, Discussion d'Alliance, Discussion Officier ou Groupe de Discussion.

Messages à tous les joueurs

Ce mode de communication vous permet de vous adresser à tous les personnages de la zone. Il n'est disponible que dans les villes et certaines forteresses, en utilisant la commande /broadcast ou /B. Un message significatif apparaît sur votre fenêtre de message à chaque fois que vous pénétrez dans une de ces zones, vous indiquant où vous vous trouvez actuellement.

Messages d'aide

Appuyez sur la touche F1 ou utilisez la commande /help pour afficher l'aide en ligne du jeu. Les messages émanant du système d'aide apparaissent dans une couleur spécifique dans votre fenêtre de messages.

Discussion avec des amis

Vous pouvez avoir envie de discuter avec vos amis plutôt qu'avec les membres de votre groupe ou de votre guilde. Une fonction du jeu vous permet de regrouper jusqu'à 50 autres joueurs en une sorte de groupe "informel". Ces groupes de discussion fonctionnent comme les autres groupes, à ceci près qu'ils sont réservés à la discussion. Vous ne recevrez ainsi aucune expérience ni aucune récompense.

Le chef du groupe doit utiliser la commande /chatgroup invite (ou /cg invite) pour inviter d'autres personnages à participer à la discussion. Si le chef du groupe venait à quitter ce "forum", il est remplacé par le prochain personnage sur la liste (en tant que "chef").

Le chef du groupe de discussion peut également expulser un joueur en tapant /cg remove

Liste d'amis

Cette liste vous permet de savoir si vos amis sont connectés ! Pour pouvoir ajouter un joueur à cette liste, il vous suffit de taper /friend , retaper à nouveau cette commande enlève le joueur de votre liste d'amis.

Pour avoir un visuel de votre liste d'amis, taper la commande /friend, cela ouvrira une fenêtre dans laquelle vous pourrez visualiser le noms de vos amis.

Liste ignorer

Tout comme vous avez une liste d'amis vous pouvez mettre des personnes que vous n'appréciez pas dans une liste de personnes « à ignorer ». Pour cela tapez la

commande /ignore , ainsi vous ne recevrez plus ses messages. Pour enlever un joueur de votre liste de personnages ignorés tapez à nouveau la commande.

Pour avoir un visuel de votre liste d'exclusion tapez /ignore, une fenêtre apparaît alors à l'écran avec le nom des différentes personnes que vous avez décidé d'ignorer.

Pour avoir un visuel de votre liste d'exclusion tapez /ignore, une fenêtre apparaît alors à l'écran avec le nom des différentes personnes que vous avez décidé d'ignorer.

Personnalisation des messages

Tout d'abord, vous pouvez définir la taille de la fenêtre de discussion et d'effets. Vous pouvez également modifier la proportion d'occupation des deux fenêtres en modifiant leur taille horizontale. Cette fenêtre peut également devenir intégralement transparente tout en permettant de lire les textes qui s'y trouvent : il vous suffit pour cela de définir son niveau alpha à 0 (clic droit sur une partie de la fenêtre).

Vous pouvez ensuite modifier la couleur des messages qui s'y affichent. Pour cela, effectuez un clic droit sur l'onglet du canal de discussion à personnaliser. Pour modifier les messages "entrants", effectuez un clic droit dans la fenêtre supérieure pour afficher les différents messages système.

Cliquez ensuite sur le type de messages dont vous voulez modifier la couleur. Une ligne apparaît alors sous le type de message sélectionné. Cliquez alors sur les flèches présentes au bas de la fenêtre, à côté du message "couleur". Vous remarquez que la couleur du message change. Cliquez sur Accepter si la nouvelle couleur vous satisfait, ou sur Annuler si vous ne souhaitez pas conserver ces modifications. Le fait de cliquer sur Annuler annule toutes les modifications que vous avez apportées depuis que vous avez ouvert la fenêtre.

Vous pouvez enfin décider d'afficher ou non tout ou partie des onze types de messages disponibles, et cela pour chacun des cinq onglets. Pour ce faire, effectuez un clic droit sur l'onglet puis cliquez sur la case située à gauche de chaque option pour activer ou désactiver son affichage. Si vous désactivez l'affichage d'un type de message, vous ne verrez aucun des messages de ce type que votre personnage recevra. Cliquez sur Accepter pour accepter les modifications ou sur Annuler pour les annuler. Le fait de cliquer sur Annuler annule toutes les modifications que vous avez apportées depuis que vous avez ouvert la fenêtre.

Groupes de combat

Nous avons ajouté une nouvelle fonction pour aider les joueurs à coordonner et partager les récompenses lors de certaines rencontres. Les Groupes de Combat (au fonctionnement similaires aux groupes de discussion) permettent aux joueurs de se regrouper en grand nombre (jusqu'à 200). Les Groupes de Combat sont en gros des groupes de discussion, avec la possibilité d'accorder les récompenses d'expérience à tous les membres du groupe de combat (et non pas à un seul joueur ou au groupe qui tue le monstre). Cette fonction est utilisée dans ToA pour les Affrontements des Epreuves, afin que plus d'un groupe de joueurs puisse toucher l'expérience pour avoir participé à l'affrontement, et ce même pour les joueurs ne se trouvant pas dans le groupe qui a asséné le coup fatal. L'expérience sera toujours divisée en fonction de votre groupe. Nous allons mettre en place de nouveaux outils pour permettre aux groupes de combat de diviser le butin parmi les membres du groupe.

Nous avons mis en place un système de Trésorier pour ces Groupes de Combat. Ce système fonctionne de la même manière que le système de partage de butin 'autosplit' - si le Trésorier se trouve à moins de 4096 unités (en terme de jeu, soit 90 mètres réels) du butin ramassé, il récupérera celui ci à condition qu'il ait de la place, et que l'objet soit au moins du niveau fixé par la commande /bg lootlevel (voir ci dessous). Cela devrait faciliter la distribution du butin dans les grands raids.

- bg = raccourci pour Groupe de Combat dans les commandes.
- bc ou bu = raccourci pour canal de discussion du Groupe de Combat dans les commandes.
- Les envois du Groupe de Combat et du chef du Groupe de Combat ont maintenant leurs propres canaux de discussion dédiés, paramétrables au niveau du client.

/battlegroup invite : invite le joueur en question au groupe de combat.

/battlegroup who : donne la liste de tous les membres du groupe de combat.

/battlegroup groups : affiche une version précise du /battlegroup qui commande, identifiant qui est groupé dans le Groupe de Combat, qui est groupé avec des gens en dehors du Groupe de Combat, et qui joue en solo.

/bg loot treasurer/normal paramètre la Fonction Trésorier activée ou non.

/bg treasurer pour déclarer un Trésorier.

/bg lootlevel pour paramétrer un niveau spécifique pour qu'un objet de butin soit pris en compte par le système de Trésorier.

/battlegroup remove : Retire le joueur en question du groupe de combat.

/battlegroup leave : pour se retirer du Groupe de Combat.

/battlegroup listen : paramètre le Groupe de Combat en mode écoute : seul le chef du Groupe de Combat peut parler.

/battlegroup leader : Désigne un autre membre du Groupe de Combat comme chef ; ce joueur peut inviter d'autres joueurs dans le Groupe de Combat et parler dans le canal discussion en mode écoute seule.

/battlegroup public : le Groupe de Combat est publique et tout le monde peut le re/bg join.

/battlegroup private : Le Groupe de Combat est accessible sur invitation ou mot de passe.

/battlegroup join : pour joindre un Groupe de Combat public en tapant le nom de son chef.

/battlegroup join : pour joindre un Groupe de Combat restreint par un mot de passe.

/battlegroup password : affiche le mot de passe pour joindre le Groupe de Combat (commande pour chef seulement).

/battlegroup password clear : efface le mot de passe actuel (commande pour chef seulement).

/battlegroup password : paramètre un nouveau mot de passe.

/bg promote : le joueur promu possède tout de suite l'intégralité des pouvoirs associés à cette fonction et l'ancien propriétaire du canal de communication perd tout de suite ses anciennes possibilités. (fonctionne aussi sur un cc ami).

Argent

Il existe cinq types de pièces : cuivre, argent, or, platine et mithril. Une pièce d'argent vaut 100 pièces de cuivre. Une pièce d'or vaut 100 pièces d'argent. Toutefois, il faut 1000 pièces d'or pour faire 1 pièce de platine et 1000 pièces de platine pour faire 1 pièce de mithril.

Chaque transaction avec un PNJ se fait automatiquement, ce qui signifie que l'argent est pris directement dans votre bourse sans que vous ayez à vous soucier de faire l'appoint. Vous aurez en revanche à vous y plier lorsque vous traiterez avec d'autres joueurs. Pour cela, cliquez sur le type de pièces à inclure dans l'échange, utilisez les flèches droite et gauche pour ajouter ou enlever des pièces puis cliquez sur Accepter pour prélever ce montant de votre bourse. Positionnez votre curseur sur la représentation du personnage avec lequel vous effectuez la transaction (ou sur la fenêtre de transaction si elle est déjà ouverte) et cliquez. L'argent sera intégré à la transaction, au bas de la fenêtre qui vient de s'ouvrir.

Astuce : pour mettre de grosse sommes d'argent maintenez la touche shift enfoncée, cela permet de sélectionner les pièces 10 par 10 plutôt que 1 par 1.

Pierre des âmes

Cette fonctionnalité vous permet de changer votre point de départ dans l'univers de DAoC. Vous ne pouvez vous lier qu'aux pierres des âmes qui, en Albion par exemple, sont représentées par un rocher gravé entouré de quatre autres pierres plus petites. En Midgard, la pierre des âmes est un rocher de grande taille reposant sur un plus petit, ces deux pierres étant entourées de colonnes recouvertes de runes. Dans Hibernia, la pierre des âmes est une grande pierre conique entourée de champignons.

Ces pierres se trouvent généralement dans les villes, villages ou châteaux, bien qu'il en existe d'autres situées à des endroits très différents. Il vous suffit d'entrer la commande /bind à proximité d'une de ces pierres pour y être lié, ce qui est confirmé par un message qui apparaît sur votre écran "Votre esprit est maintenant lié à cette Pierre des Âmes.". Si vous ne recevez pas ce message, cela signifie très vraisemblablement que la pierre en question n'est pas une pierre des âmes. Si votre personnage vient à mourir, il réapparaîtra à côté de la pierre des âmes à laquelle il est lié. Les nouveaux personnages n'étant liés à aucune pierre réapparaissent à leur point de départ dans le jeu (devant leur premier entraîneur en général).

Combat

Vous savez maintenant que vous aurez à défendre votre patrie contre des hordes d'envahisseurs sanguinaires ou de monstres guère moins hostiles... Il vous faut donc vous aguerrir dans ce but, et pour cela vous devez quitter les zones sûres et vous aventurer à l'extérieur des remparts de votre cité.

Choisir une cible

Tout nouveau personnage est relativement faible et peu compétent dans le maniement des armes ou des arcanes. Par chance, les monstres qui hantent les environs immédiats de votre point de départ sont rarement agressifs et guère plus terrifiants que vous. C'est parmi ces monstres que vous allez faire vos premières victimes. Cliquez sur une cible potentielle ou appuyez sur la touche F8 (par défaut) pour sélectionner l'adversaire le plus proche. Appuyez de nouveau sur F8 pour faire défiler la liste de tous les ennemis se trouvant à proximité de vous. Une fois votre cible sélectionnée, son nom, son niveau et son état de santé s'affichent dans une fenêtre spécifique (en bas à droite par défaut). La touche F8 vous permet de sélectionner des créatures mais aussi des personnages ennemis. Quelle que soit la classe de votre personnage, il existe des cibles "idéales" que vous devez affronter en priorité. En combat singulier lors des premiers niveaux, nous vous recommandons de vous attaquer à des créatures juste un peu plus faible que vous, celles dont le nom vous apparaît en bleu. Les créatures "jaunes" seront sensiblement du même niveau que vous, mais sans doute plus difficiles à vaincre. Venir à bout d'une telle créature dépend de vos compétences, de votre équipement et même de votre chance. L'influence du facteur chance diminue considérablement lorsque vous affrontez des créatures "vertes" ou "bleues". Une créature "grise" ne vaut pas la peine que vous perdiez votre temps avec elle, puisqu'elle ne vous apportera pas d'expérience ni d'argent, à moins que vous ne deviez le faire pour une raison très particulière. Les créatures "oranges", "rouges" ou "violette" doivent être soigneusement évitées tant que vous n'êtes pas en groupe. Certains personnages peuvent toutefois vaincre de telles créatures en combat singulier... Peut-être y parviendrez-vous un jour, également...

Puissance des adversaires

Gris ⇒ aucun intérêt

Vert ⇒ un peu d'expérience, une proie facile

Bleu ⇒ la cible idéale, bonne expérience

Jaune ⇒ adversaire coriace, mais expérience en conséquence

Orange ⇒ très difficile seul, très bonne expérience

Rouge ⇒ impossible à affronter seul, mais parfait en groupe

Violet ⇒ vous tenez vraiment à mourir ?

Les groupes de personnages peuvent plus facilement venir à bout d'adversaires coriaces. Mettez votre expérience personnelle à profit pour déterminer les meilleures cibles pour votre groupe.

Comment connaître le code couleur d'un monstre ?

Si vous le sélectionnez vous verrez son apparaître dans la couleur correspondante en bas à droite de votre écran dans la fenêtre de sélection. Vous pouvez également

utiliser la commande /colornames qui mettra automatiquement le nom au dessus de la tête des monstres dans la couleur adéquate.

Contact

Le combat au contact, comme son nom l'indique, suppose que vous soyez très près de votre adversaire. Une fois celui-ci ciblé, c'est à vous de jouer ! Approchez-vous de votre future victime et appuyez sur la touche F6 (par défaut). Votre personnage passe alors en mode combat et utilise l'arme qu'il a en main (généralement celle qui se trouve à la droite de sa ceinture). Dans la fenêtre de chat s'affichent les dégâts que vous faites et que vous encaissez, la localisation des coups que vous portez et recevez et la quantité de points d'expérience que vous recevez si jamais vous sortez vainqueur du combat. Si la créature "lâche" une arme ou un objet, c'est également par le biais de cette fenêtre que vous le saurez. Vous quittez automatiquement le mode combat une fois celui-ci terminé. Vous pouvez vous désengager à tout moment en appuyant à nouveau sur la touche F6 ; votre adversaire, quant à lui, se désengagera rarement en plein combat...

Combat à deux armes

Certaines classes disposent de cette capacité, ce qui leur permet donc de combattre avec deux armes en même temps. Les personnages qui disposent de cette capacité peuvent potentiellement infliger plus de dégâts à leurs adversaires, mais y perdent en défense puisqu'ils ne portent pas de bouclier pour les protéger.

Cette compétence fonctionne de la manière suivante. Votre personnage peut utiliser tout type d'arme avec sa main "principale" (la droite), tandis que sa main "secondaire" (la gauche donc) lui permet de tenir une des deux plus petites armes des groupes d'armes suivants : contondantes, taille et estoc. Sont donc concernés la masse, le marteau, l'épée courte, la hache, le Poignard et le stylet. Toute autre arme (cimeterre, épée bâtarde, etc.) est considérée comme trop imposante pour être utilisée en arme secondaire. Seules les classes suivantes disposent de cette capacité :

Albion : Mercenaire, Sicaire

Midgard : Berserker, Assassin, Sauvage

Hibernia : Finelame, Ombre, Ranger

Combat à distance

Certaines personnes préfèrent s'adonner aux joies du combat à distance. Il s'agit donc pour eux de trouver une arme de jet que leur personnage peut utiliser. Les armes de jet comprennent les arcs courts et longs ainsi que les arbalètes et les armes de lancer. Pour utiliser un arc, mettez-le dans l'emplacement "distance" de votre inventaire (touche "i"). Cliquez ensuite sur l'arc et faites-le glisser jusqu'à la Barre raccourci. Si vous le faites glisser vers l'emplacement numéro 1 de la Barre raccourci, il vous suffira d'appuyer sur la touche numérotée 1 de votre clavier pour tirer avec votre arc. Nous vous recommandons toutefois de maîtriser la compétence Tir, qui n'est disponible qu'à partir d'un certain niveau, afin d'être plus efficace.

Un arc sans flèche ne sert à rien ; vous devrez donc en acheter auprès des marchands ou des instructeurs spécialisés dans la discipline de l'archerie. Notez que chaque flèche tirée est considérée comme perdue, puisque vous ne pouvez en aucun cas la récupérer. Pour utiliser les armes de lancer (haches, couteaux), la manipulation est la même. Faites juste glisser vos armes de lancer dans

l'emplacement "distance" de votre inventaire. Cliquez ensuite sur l'arme de jet et faites-la glisser jusqu'à la Barre raccourci.

Styles de combat

Les styles de combat sont des disciplines martiales vous permettant d'être beaucoup plus efficace au contact. Ce sont en fait des attaques spéciales qui viennent s'ajouter à vos attaques normales. Les styles sont présents dans la liste des compétences de votre personnage. Pour utiliser un style de combat, faites glisser son icône vers un emplacement libre de la Barre raccourci et appuyez sur la touche numérotée du clavier correspondante lorsque vous voulez l'utiliser. Toutes les classes combattantes peuvent recourir aux styles spécifiques à leurs armes. Par exemple, le fait de s'entraîner à la maîtrise des armes de taille vous donne accès aux styles correspondants.

Certains styles disposent d'une "condition" qui détermine le moment où ils peuvent être utilisés. Par exemple, Lames tournoyantes, le style du combat à deux mains, peut être utilisé à chaque fois que vous manquez un adversaire. Le style Voie du milicien (armes d'hast) est disponible dès que vous parez avec succès l'attaque d'un adversaire. En cours de combat, appuyez sur la touche numérotée correspondant à votre style de combat pour l'utiliser dès que vous voyez qu'il devient disponible. Si tout se passe bien, votre personnage effectue son attaque spéciale et une "traînée" apparaît derrière votre arme, montrant à tous que vous venez de réussir un joli coup, tandis qu'un message spécifique vous informe de la réussite de votre attaque. Chaque style dispose de sa propre animation. N'oubliez pas que les textes relatifs au combat s'affichent par défaut en orange. Si vous êtes attaqué par plusieurs adversaires, tous les autres messages relatifs aux assaillants supplémentaires apparaissent en rouge (par défaut), ce qui vous permet de suivre plus facilement le déroulement de l'action. Lisez attentivement les messages qui s'affichent en orange si vous cherchez une ouverture vous permettant de passer votre attaque spéciale. Certains styles n'ont aucune condition requise ce qui veut dire que vous pouvez les utiliser à tout moment. Ces styles sont en général moins performants que les autres. Il existe aussi des styles qui ont comme condition l'utilisation préalable d'un autre style, ce qui permet de faire des « enchaînements » de styles pour des résultats redoutables.

Fatigue/Endurance

Il est important de savoir que l'utilisation de ces styles de combat est particulièrement éprouvante. Vos points de fatigue apparaissent dans la fenêtre indiquant votre énergie magique et vos points de vie. Lorsque cette barre est vide, vous ne pouvez plus utiliser de style de combat tant que vous ne vous êtes pas reposé (vous ne récupérez pas lorsque vous combattez). Pensez à vous asseoir entre chaque assaut pour récupérer plus vite de votre fatigue. L'autre aspect important de l'endurance est qu'elle vous permet de sprinter. Sachez que vous pouvez sprinter tant qu'il vous reste de l'endurance. Vous revenez à une vitesse de course normale si vous êtes trop fatigué pour sprinter, et vous risquez fort d'être alors rattrapé par vos adversaires. A vous de trouver le juste-milieu entre l'utilisation de vos styles de combat et la possibilité de vous enfuir si les choses tournent mal.

<p>Attention : votre personnage cours nettement moins vite lorsqu'il est grièvement blessé ! Toute fuite s'avère dès lors compromise...</p>
--

Santé

Les créatures que vous combattez vous infligent des blessures : suivez l'évolution de la barre rouge de votre fenêtre de résumé pour avoir une idée de l'état de santé de votre personnage. Votre personnage meurt dès que cette barre est vide (voir Mort et résurrection ci-dessous). Votre personnage récupère des points de vie au cours du temps. Utilisez la commande /rest ou asseyez-vous pour récupérer deux fois plus rapidement vos points de vie. Notez toutefois que vous ne pouvez pas observer les environs lorsque vous êtes assis, à moins d'utiliser la touche de votre clavier et de bouger la caméra avec la souris. Nous vous recommandons donc de trouver un endroit calme pour vous asseoir, d'autant plus que votre personnage, s'il est surpris en position assise est très vulnérable aux attaques.

Combat en groupe

Vous aurez souvent l'occasion de combattre en groupe, et vous découvrirez par la même occasion les forces et les faiblesses de chaque classe. Les "tanks" sont les combattants de la première ligne : c'est à eux que revient le privilège d'aller affronter l'adversaire au contact. Derrière eux se trouvent généralement les guérisseurs et autres lanceurs de sorts, qui sont très vulnérables au contact. Les monstres peuvent changer de cible en cours de combat, passant de celui qui frappe le plus fort à celui qui les a frappés en dernier par exemple. Ils peuvent également se jeter sur le guérisseur du groupe qui passe son temps à soigner les "tanks", ou encore sur un personnage lançant des sorts dévastateurs. Aucun de ces personnages ne peut être efficace s'il est attaqué au contact, les "tanks" ont donc souvent pour mission de les débarrasser des monstres particulièrement collants. Les créatures les plus intelligentes essaient d'obtenir l'aide de leurs congénères lorsqu'elles sont attaquées par un groupe. On parle alors de "baf" ou "bring a friend." (appel d'amis à la rescousse).

Mort et résurrection

Votre personnage meurt dès que sa barre de points de vie se retrouve complètement vide. Si vous n'avez pas encore atteint le 6e niveau, il vous suffit d'entrer la commande **/release** pour rejoindre le monde des vivants, sans aucune pénalité en termes d'expérience. Votre personnage retourne alors à la Pierre des Âmes, en parfaite santé. Les choses se compliquent à partir du 6e niveau, où votre personnage perd de l'expérience à chaque fois qu'il meurt à cause d'un monstre. Cette perte d'expérience, toutefois, ne peut en aucun cas vous faire "perdre" un niveau. Autrement dit si vous venez tout juste de passer niveau 7 quant un monstre vous achève, vous ne repasserez pas niveau 6. Votre niveau 7 vous est définitivement acquis.

En plus de la perte d'expérience, votre personnage peut perdre jusqu'à 3 points de constitution. S'il veut les récupérer il doit alors payer un PNJ Guérisseur, que l'on trouve dans la plupart des villes. La perte de constitution influe directement sur le nombre de points de vie de votre personnage, pensez donc à restaurer votre constitution fréquemment. La mort causée en situation de RvR (royaume contre royaume) n'induit aucune perte d'expérience ni aucune perte de points de constitution. Votre personnage ne peut perdre qu'un point de constitution à chaque fois qu'il meurt au cours du même niveau, et ce jusqu'à un maximum de 3 points. Votre personnage de niveau 6 perdra donc 1 point de constitution la première fois qu'il meurt, 2 la seconde et 3 à chaque nouvelle mort.

Revenir à la vie à partir du 6ème niveau.

Première méthode : à chaque fois que votre personnage meurt à partir du 6e niveau, il perd 5% de l'expérience totale nécessaire pour passer au niveau suivant, sauf lors de sa "première" mort, où il ne perd que la moitié de ces 5%. Entrez la commande **/release** pour revenir à la dernière pierre des âmes à laquelle le personnage a été lié. Vous perdez alors un peu plus d'expérience, mais toujours moins de 10% du total nécessaire pour passer au niveau supérieur. Une pierre tombale est alors érigée à l'endroit où vous avez succombé à vos blessures. Retournez à cet endroit, sélectionnez la pierre tombale et entrez la commande **/pray** pour récupérer la seconde partie de la pénalité d'expérience. Votre personnage perd également jusqu'à 3 point de constitution, qui peuvent être récupérés auprès d'un PNJ spécifique contre espèces sonnantes et trébuchantes. Vous subissez alors le contrecoup de la résurrection, un état qui vous rend temporairement très vulnérable. Cet état se dissipe au bout d'un certain temps et peut même être dissipé par un PNJ guérisseur.

Seconde méthode : il vous faut obtenir l'aide d'un personnage qui dispose d'un sort de résurrection. Vous évitez ainsi la seconde partie de la pénalité d'expérience, ainsi que la perte de constitution et la prière sur la pierre tombale. Vous êtes ramenés à la vie à côté du personnage qui a lancé le sort de résurrection. En fait, vous souffrez uniquement de la pénalité des 5% d'expérience !

Ces deux méthodes fonctionnent également si vous avez un niveau inférieur au niveau 5, mais en général comme il n'y a pas de pénalité (pas de perte d'expérience, ni de constitution, ni pierre tombale) on préfère retourner à sa pierre des âmes plutôt que d'être ramené à la vie par un autre joueur.

Une limite de temps vous est imposée après la mort de votre personnage. Si vous venez à la dépasser, votre personnage est automatiquement "renvoyé" à sa pierre des âmes. Cette limite de temps est fixée à 10 minutes.

Magie

La maîtrise des arcanes est une chose aussi passionnante que complexe, et plusieurs voies y mènent. Les lanceurs de sorts sont physiquement plus fragiles que les autres classes de personnages. Jouer un personnage lanceur de sort demande un peu plus de subtilité qu'une classe combattante basique. Les lanceurs de sorts sont de redoutables adversaires tant qu'ils ne sont pas engagés au corps à corps. Jouer un lanceur de sorts nécessite patience et détermination, mais la récompense est à la hauteur de ces vertus.

De nombreuses classes dans Dark Age of Camelot ont accès aux sorts. Certaines classes sont totalement axées sur la magie d'autres n'y font appel qu'en complément de compétences martiales. On parlera de lanceur en robe pour les classes n'ayant que leur seul bâton comme arme et de classe hybride lorsque la classe a accès à des sorts en plus de compétences martiales. Quelques classes « en robe » : Théurgiste, Prêtre d'Odin, Empathe, Thaumaturge, Prêtre d'Arawn... Quelques classes hybrides : Thane, Sauvage, Sentinelle, Guérisseur, Cleric...

Sorts et listes de sorts

Dès la création du personnage, certaines classes disposent de sorts, d'autres non. Toutes les classes doivent progresser en niveau et s'entraîner pour obtenir de nouvelles listes de sorts, ou de nouveaux sorts plus puissants. Le système de magie pour les lanceurs de sorts et pour certains hybrides se décompose ainsi : votre personnage a accès à une ou plusieurs listes de sorts de base. Avec votre progression en niveau vous pourrez gagner de nouveaux sorts dans ces lignes. Certaines lignes de bases peuvent vous ouvrir une ligne de sort spécialisés. Pour accéder à ces listes il est nécessaire de s'entraîner dans la liste de base correspondante.

Magie offensive

Pour pouvoir utiliser vos sorts, faites-les glisser vers des emplacements libres de votre Barre raccourci.

Le combat magique est quelque peu différent du combat purement martial. Vous devez tout d'abord choisir votre cible, puis cliquer sur l'icône du sort que vous souhaitez utiliser dans la Barre raccourci (ou appuyer sur la touche numérotée correspondante de votre clavier). La cible, une fois touchée, se précipitera certainement sur votre personnage. Vous avez alors le temps d'enchaîner 1 ou 2 sorts supplémentaires avant qu'elle ne vous atteigne. Une fois au contact, vous aurez peu de chance d'être dans les conditions optimales pour lancer un sort, et il vous faudra donc généralement sortir votre arme. Les classes « en robes » sont très vulnérables au corps à corps, il est donc primordial pour vous de connaître la portée de votre sort ainsi que son efficacité sur les différents adversaires que vous êtes amené à rencontrer. Les monstres les plus lents sont ainsi des proies faciles pour vous, tandis que les plus rapides seront presque immédiatement sur vous. Vous affronterez également des adversaires capables, eux aussi, de lancer des sorts. Le fait d'être touché, par un sort ou un coup "normal", interrompt immédiatement la préparation du sort que vous tentez de lancer.

Musique et magie

Les Ménestrels, les Bardes et les Skalds disposent d'une sorte d'une magie basée sur la musique et les chants. Ces classes sont hybrides, dans le cas du ménestrel et barde l'usage de leur magie passe fréquemment par l'usage d'instruments de musique. Leurs sorts fonctionnent par ailleurs normalement, ces classes privilégient

les sorts instantanés et utilitaires, elles sont toutes trois équipées de « cris » permettant d'infliger des dégâts à courte portée.

Magie défensive et utilitaire

Si une grande partie des sorts à pour but de faire des dégâts à vos adversaires il existe également d'autres catégories de sorts.

La magie défensive inclue les soins , les protections et les améliorations.

Soins

De nombreuses classes hybrides et certains lanceurs en robes ont accès à des sorts de soins. Ces sorts permettent de se soigner, soit, d'autres joueurs, des pnjs ou des familiers. Comme tous les sorts les sorts de soins sont souvent interrompus lorsque le lanceur est attaqué. Il est donc primordial pour un groupe de protéger son ou ses soigneurs. Un soigneur attaqué ne pourra plus vous soigner. Certains monstres sont à même d'identifier le danger potentiel d'un guérisseur et seront enclins à les attaquer rapidement. Les classes soigneuses ont souvent accès à des sorts de rappel à la vie. Ces sorts permettent de ressusciter un personnage mort, lui épargnant ainsi le retour à sa pierre des âmes et la perte de constitution qui accompagne ce genre de mort.

Protections

Les sorts de protection augmentent certaines résistances, l'armure générale d'un individu ou d'un groupe, certains sorts permettent également de détourner les coups.

Améliorations

Les améliorations permettent d'augmenter les caractéristiques, la vitesse de déplacement, les capacités de récupérations...

Modes de lancement

Temps d'incantation

La majorité des sorts ont un temps de préparation (entre 2 et 4 secondes parfois plus), si vous attaqué pendant cette phase de préparation votre sort sera interrompu. Certains sorts ont un temps d'incantation instantané ce qui veut dire que le sort peut être lancé à n'importe quel moment même en combat. Les lanceurs de sorts en robe n'ont généralement pas accès aux sorts instantanés.

Durée des sorts

La durée des sorts est très variable. Cela va du sort qui dure un instant, un dégât direct par exemple, au sort qui dure quelques secondes, quelques minutes ou qui dure jusqu'à la mort du lanceur ou de la cible. Les sorts permanent coûtent des points de concentrations, seules certaines classes ont accès à ce type de sorts. Les points de concentration n'étant pas illimités vous ne pourrez lancer que quelques sorts permanents.

Portée des sorts

La portée des sorts varie en générale entre 700 et 2000. La portée maximale d'un arc par comparaison est de 1800. La majorité des sorts de dégâts ont une portée de 1500.

Sorts de zone

Certains sorts peuvent affecter plusieurs cibles simultanément pourvu que celles-ci soient assez proches les unes des autres ce sont les sorts à effet de zone. Soyez prudent lors de l'usage de ces sorts de ne pas attirer plus de créatures que vous ne pouvez en manager.

Vous pouvez obtenir de précieuses informations sur chacun de vos sorts en faisant un clic droit sur l'icône du sort puis en faisant SHIFT+I (configuration par défaut).

Lancement rapide

Les classes de lanceur en robes ont accès à une capacité spéciale le « lancement rapide ». Cette capacité permet de réduire le temps de préparation d un sort et réduit fortement les chances de voir le sort interrompu. Le revers de la médaille c'est que le sort lancé avec cette capacité coûte beaucoup plus cher en énergie magique. Cette capacité n'est utilisable qu'une fois toutes les 15 secondes. A n'utiliser que dans certaines situations d'urgence donc ! Pour utiliser la capacité de lancement rapide, placez l'icône correspondante dans votre barre de raccourcis puis cliquez dessus avant de lancer le sort que vous souhaitez voire accéléré.

Récupération de l'énergie magique

Tous les lanceurs de sorts disposent d'une réserve d'énergie magique qui augmente avec les niveaux et également en améliorant la caractéristique principale du lanceur de sort (en général intelligence, pitié, ou charisme). Tout sort lancé consomme une certaine quantité d'énergie magique Les sorts les plus puissants coûtent évidemment beaucoup plus chers que les versions de plus bas niveaux.. La barre jaune de la fenêtre de résumé vous indique votre niveau d'énergie magique. Assurez-vous de disposer de suffisamment de cette énergie avant d'engager le combat ! Astuce : essayez de ne pas vider complètement votre barre d'énergie, la récupération est plus longue si votre barre entièrement vide.

Expérience

Les nouveaux personnages sont considérés comme "jeunes" et n'ont ainsi que très peu d'expérience. Ils progressent en éliminant des monstres et en résolvant des quêtes et missions diverses.

Une certaine quantité d'expérience est attribuée au personnage qui tue des monstres et résout des quêtes. Cette expérience est représentée par les deux barres bleues du panneau "Cible". La barre supérieure est divisée en 10 bulles, chacune de ces bulles représentant 10% de l'expérience totale de ce niveau. Lorsque toutes ces bulles sont remplies, la barre se vide d'un coup. Lorsque la barre non segmentée se remplit, seule une bulle bleue se remplit et la première de ces deux barres se vide à son tour. Cette progression vous permet d'acquérir puissance et pouvoir. Votre personnage peut également se spécialiser à chaque nouveau niveau atteint. Les points de compétence qu'il reçoit lui servent à s'améliorer dans les domaines de votre choix. Référez-vous à la section Compétences et progression pour de plus amples informations à ce sujet. Après le niveau 5, la progression de votre personnage peut lui permettre d'acquérir de nouveaux sorts ou chants, des styles de combat ou de nouvelles capacités (comme porter de nouveaux types d'armures).

A chaque fois que vous progressez, vous gagnez moins d'expérience en venant à bout des monstres que vous combattiez au niveau précédent, puisque vous êtes devenu plus "puissant" et que ces monstres vous sont donc plus faciles à vaincre. Si un monstre devient "gris", vous n'avez plus aucun intérêt à l'affronter (il ne vous rapportera pas d'expérience). Il est toujours préférable de combattre des monstres "bleus" ou "jaunes", suivant votre équipement et vos compétences. Le jeu est conçu de sorte que les premiers niveaux soient relativement faciles, mais la vitesse de progression se ralentit progressivement par la suite. Une personne découvrant un nouveau métier peut ainsi progresser très rapidement dans les premiers temps, tandis qu'un spécialiste a déjà nettement moins de choses nouvelles à apprendre.

Vous remarquerez qu'un bon groupe permet de gagner énormément d'expérience très rapidement, puisqu'il aura tendance à affronter des adversaires que vous auriez évité si vous étiez seul. A noter que certains monstres vous attaqueront à plusieurs. Le fait même de vous battre en groupe augmente les chances que vos adversaires viennent eux-même en groupe. La difficulté du combat est donc accrue mais le gain en expérience sera supérieur que si vous les aviez affrontés les uns après les autres, cet avantage se traduit en jeu par un « bonus de groupe ».

Les monstres qui n'ont pas été attaqués depuis longtemps rapporteront aussi plus d'expérience que ceux qui sont tués très souvent. Aussi, il est fortement conseillé de changer de cible avec le temps sous peine de voir les gains en expérience diminuer fortement. Vous pouvez également gagner de l'expérience en achevant des quêtes ou en effectuant certaines tâches (voir Quêtes et tâches ci-dessous).

Compétences et progression

La survie de votre personnage dans ces contrées dépend étroitement de ses compétences. A son arrivée sur ce monde, il sait à peine comment tirer son épée de son fourreau, mais il apprendra très vite si vous décidez de l'y aider.

A chaque progression de niveau, votre personnage reçoit des points de spécialisation. Retournez voir votre instructeur et utilisez ces points pour vous entraîner dans une compétence ou une capacité. Effectuez un clic droit sur l'instructeur puis cliquez sur la compétence qui vous intéresse. Cliquez ensuite sur le bouton Apprendre. Si vous possédez suffisamment de points de spécialisation, vous pourrez progresser dans cette compétence.

Le coût des compétences varie et augmente en fonction de leur niveau. Un Maître d'armes de niveau 2 voulant s'entraîner en armes de taille devra dépenser 2 points de spécialisation, puis 3 la prochaine fois qu'il voudra s'y entraîner, etc. Toutes les compétences ont leur importance et aucune ne mérite d'être négligée. Vos choix de spécialisation peuvent affecter fondamentalement la progression de votre personnage à haut niveau, les compétences spécifiques que vous recevez étant basées sur le temps d'entraînement que vous avez octroyé aux différents groupes de spécialisation. Un arbre de compétences gère cette progression et les personnages d'une même classe peuvent ainsi développer des compétences tout à fait différentes. Les porteurs d'armes et d'armures pourront ainsi utiliser de nouveaux types d'armes et d'armures. Vous ne pouvez utiliser un objet que si vous en maîtrisez la manipulation. Suivant votre niveau de spécialisation dans une compétence particulière, vous pourrez recevoir de nouvelles capacités, comme des sorts ou des styles de combat. La façon de faire progresser votre personnage va aussi orienter votre façon de le jouer. Un guerrier très habile au bouclier aura un rôle plus protecteur que si il avait été surtout entraîné aux armes à deux mains. Donc il est conseillé de bien choisir ses compétences en fonction de vos envies. Si toutefois vous n'êtes pas satisfaits de votre évolution ou si vous avez commis quelques erreurs dans la progression prévue de votre personnage, il vous sera possible de vous re-spécialiser. Une fois qu'un personnage a atteint le niveau 20 ou 40, il obtient la faculté de se 're-spécialiser' en faisant une réinitialisation d'une ligne de spécialisation. Pour ce faire, une fois que vous avez atteint le niveau 20 ou 40, allez voir votre entraîneur, cliquer sur lui et tapez '/respec nomdelacompetence'. Notez que la réinitialisation ne se fait qu'une fois, et qu'elle est irrévocable.

Attention, une respec fait perdre les points gagnés en auto-entraînement tout en remplaçant vos compétences qui en ont bénéficiées au niveau de l'auto-entraînement normal.

Notez également que vous ne pourrez effectuer ces réinitialisations qu'une fois arrivé aux niveaux 20 et 40, vous ne pourrez pas 'garder de côté' vos réinitialisations, mais devrez les utiliser à ces niveaux spécifiques, sinon elles seront perdues.

Vous avez aussi la possibilité de trouver des objets dans le monde qui confèrent au joueur une respecialisation de compétence de royaumes et de compétences (respec realm et respec all).

Ces objets, à cause de leur immense pouvoir et de leur grande valeur, ne sont en possession que des dragons, sur le continent de chaque royaume. En mourant, Golestandt, Gjalpinulva et Cuuldurach laisseront désormais 50 pierres lumineuses. La moitié d'entre elles seront des pierres de respecialisation de compétences, l'autre moitié des pierres de respecialisation de royaume. Vous pouvez échanger ou vendre ces pierres à d'autres joueurs, comme n'importe quel autre objet du jeu.

Les pierres lumineuses peuvent être apportées à des nouveaux PNJ spéciaux (listés plus loin) pour bénéficier d'une spécialisation de compétences ou de royaume.

Voici la liste des PNJ de spécialisation, des objets qu'ils acceptent et de leurs compétences de spécialisation :

Camelot :

Ellette Redding : pierre lumineuse Exerpise : spécialisation de compétences.

Paiton Hazlett : pierre lumineuse Exeregum : spécialisation de royaume.

Jordheim :

Tordis : pierre lumineuse Exerpise : spécialisation de compétences.

Haili : pierre lumineuse Exeregum : spécialisation de royaume.

Tir

Na

Nog :

Dywana : pierre lumineuse Exerpise : spécialisation de compétences.

Bretta : pierre lumineuse Exeregum : spécialisation de royaume.

Les quatre Invokeurs du donjon de la Chambre des Invokeurs peuvent aussi abandonner une pierre d'Abrogo lumineuse. Ces pierres peuvent être apportées aux PNJ mentionnés ci-dessous pour bénéficier d'une spécialisation de Royaume. Des pierres de spécialisation différentes peuvent être trouvées sur Shrouded Isles (voir ci-dessous).

Camelot :

Paiton Hazlett : pierre d'Abrogo lumineuse - spécialisation de compétences de royaume

Jordheim :

Haili : pierre d'Abrogo lumineuse - spécialisation de compétences de royaume

Tir

na

Nog :

Bretta : pierre d'Abrogo lumineuse - spécialisation de compétences de royaume

Les monstres de Caer Sidi, du Glacier Tuscaran et de Galladoria peuvent eux aussi abandonner des pierres de spécialisation pour une ligne simple. Remarque : la probabilité d'un monstre "normal" d'abandonner un objet est bien inférieure à celle des monstres majeurs avec un nom. Ces pierres peuvent être apportées aux PNJ suivants :

Albion :

Mae Oswy : Château de Humberton

Midgard :

Hjortr : Vasudheim

Hibernia :

Ita : Mag Mell

Enfin dernière précision après une réinitialisation : vos icônes dans la barre de raccourcis peuvent se retrouver mélangés, si vous avez un doute nous vous conseillons de refaire tous vos raccourcis après une réinitialisation.

Changement de loge d'artisanat

Pour qu'un personnage appartenant déjà à une loge puisse apprendre les enchantements des arcanes ou l'Alchimie, il existe une quête spéciale dans chaque royaume qui guide votre personnage tout au long du processus. Mais sachez que vous ne pouvez effectuer cette quête qu'UNE SEULE FOIS et vous ne pouvez le

faire que pour échanger votre appartenance à une loge contre Enchantement des arcanes ou Alchimie, et AUCUNE autre compétence d'artisanat, de plus vous devrez recommencer à zéro.

Il existe un PNJ dans les capitales de tous les royaumes aux alentours du registre de noms. Ils sont là pour vous guider dans le processus de changement de loge. Veuillez noter que lorsque vous vous êtes établi dans une nouvelle loge, vous ne pouvez plus revenir en arrière. Ce changement est irréversible !

Les PNJ de changement de loge :

Albion : Edie Wharton

Hibernia : Fabrice

Midgard : Gudmund

La commande /level

Dark Age of Camelot permet aux joueurs ayant dépassé le niveau 50 avec l'un de leurs personnages sur n'importe lequel des serveurs de créer un personnage directement à un niveau moyen (20). En outre, dans certains royaumes que nous avons appelés " sous-peuplés ", les joueurs pouvant utiliser la commande /level auront la possibilité de créer un personnage de niveau 30.

Vous trouverez une liste des royaumes par serveur où la commande /niveau vous permet de créer des personnages de niveau 30 sur le site officiel.

Une fois ce statut défini, vous pourrez commencer le jeu avec un personnage de premier niveau et aucun points d'expérience.

Pour lui donner de l'expérience, vous devez cibler votre instructeur et utiliser la commande /level. Vous obtenez alors suffisamment d'expérience pour le faire passer directement au niveau 20 (voire 30 dans certains royaumes). Pour ce faire, vous devez faire un clic droit sur votre instructeur.

Remarque : vous pouvez utiliser la commande /level sur tout personnage existant dont le niveau d'expérience est inférieur à 20, ou 30 selon les royaumes. Vous gagnerez alors automatiquement l'expérience pour passer au niveau 20,5 (ou 30,5).

Attention :

- La commande /level annule l'auto-train si la classe du personnage en bénéficie normalement.
- N'oubliez pas que nous pouvons à tout moment décider de changer le niveau accordé par la commande /level. Dans ce cas, nous ferons une annonce sur le site officiel.

Mise à niveau de l'équipement de nouveaux personnages

Un système relié à la commande /level a été créé afin d'équiper les personnages nouvellement créés du matériel de base. Les PNJ suivants pourront vous aider à obtenir les objets indispensables :

Camelot :

Hadreth, Assistant Wells, Galaris Pritchard et Lucia Pritchard.

Tir na Nog :

Carraent, Aetheonyc, Rhyryn, Gwucyn, Somyr et Caryan

Jordheim :
Gair et Kelleher

Changement de secret des anciens

Vous pouvez changer de ligne de "Secrets des Anciens" en utilisant un objet (l'étoile de la destinée) que chaque monstre de fin d'épreuve de l'Atlantide à une chance de laisser en mourant. Il vous faut ensuite retourner dans le hall des héros et d'utiliser cette étoile de la destinée en se tenant devant les tablettes de l'Atlantide que tiennent les 2 colosses.

Jeux de cartes et de dés

3 types de jeux sont disponibles :

- Un jeu de hasard où l'on doit tirer un chiffre compris entre 1 et un chiffre que vous définissez.
- Un jeu de dés.
- Un jeu de carte.

Commandes de jeux	
/random <#>	Donne un chiffre entre 1 et #
/roll <#>	Simule un jet de # dés
/shuffle <#>	Créer et mélange # paquets de cartes. A utiliser obligatoirement avant la commande /deal.
/deal <nom> <u/d>	Donne une carte au joueur. u/d indique si la carte est montrée aux autres joueurs (<i>Up</i>) ou cachée (<i>Down</i>). Vous ne pouvez utiliser les cartes qu'avec les personnes de votre groupe.
/held	Permet de voir les cartes présentes dans sa main ou /held g pour voir les cartes visibles de tous les joueurs.
/discard <#/all >	Permet de se défausser d'une carte de sa main. /discard all permet de se défausser de toutes ses cartes.
/show	Montre toute les cartes de sa main (les cartes passe en visible (<i>Up</i>)).

Artisanat

Tout joueur peut apprendre ces compétences qui permettent de fabriquer des armes, des armures ou des vêtements ainsi que de réparer des armes selon sa classe. Pour fabriquer des objets, votre personnage doit se trouver un maître artisan. Il vous apprendra les rudiments du métier et vous pourrez alors devenir un véritable apprenti. Plus vous êtes expérimenté plus vous avez de chances de réussir dans votre entreprise, et meilleure sera la qualité de vos produits. Un artisan très doué peut ainsi gagner beaucoup d'argent en revendant ses produits aux autres joueurs. Vous risquez en revanche de vous ruiner à vos débuts en achat de composants, c'est pourquoi il est donc nécessaire de vous entraîner avant de pouvoir fabriquer des objets utilisables et commercialisables. En revanche, évitez de revendre vos objets de meilleure qualité aux PNJ, vous n'en tirerez qu'un prix ridiculement bas.

Choisir son artisanat

Avant toute chose, vous allez devoir choisir l'artisanat principal qu'exercera votre personnage. Il pourra toujours pratiquer les autres artisanats, mais ces derniers ne pourront jamais dépasser une certaine limite, imposer par votre score dans votre artisanat principal.

Il existe actuellement 6 artisanats principaux :

- Forge. L'art de fabriquer les armes et les boucliers. Notez bien que cela ne comprend pas la fabrication des arcs, des flèches et des bâtons.
- Armurerie. L'art de confectionner les armures les plus lourdes. Les armuriers d'Albion peuvent confectionner des armures de plates, des cottes de mailles ainsi que des armures de cuir clouté ; ceux de Midgard, des cottes de mailles et des armures de cuir clouté ; et enfin les hibernians confectionnent des armures renforcés et des armures d'écailles.
- Couture. L'art de confectionner les armures légères et les vêtements d'apparat. En Albion, les couturiers peuvent aussi bien confectionner des armures de cuir que de cuir clouté, ainsi que des habits de tissu. Sur Midgard et Hibernia, les couturiers ne peuvent fabriquer que des armures de cuir en plus des vêtements de tissu.
- Empennage. L'art de confectionner les arcs et les flèches. Il est important de noter que l'empennage sert également à la confection des bâtons et des instruments.
- Arcane. L'art de confectionner des gemmes permettant de donner des pouvoirs magiques à une arme ou armure faite par un artisan.
- Alchimie. L'art de confectionner des potions magiques augmentant temporairement les caractéristiques d'un personnage, des poisons, des teintures et des teintures magiques permettant à une arme ou une armure de lancer un sort dans certaine occasion.

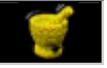
Votre personnage pourra choisir son artisanat parmi ceux accessible à sa classe, selon le tableau ci-dessous :

Tableau 1 : Classes et artisanats principaux

Royaume d'Albion						
Recrue						
Mercenaire						
Paladin						
Maître d'Armes						
Acolyte						
Clerc						
Moine						
Initié						
Eclaireur						
Sicaire						
Ménestrel						
Apprenti						
Thaumaturge						
Théurgiste						
Disciple						
Cabaliste						
Sorcier						
Novice						
Prêtre d'Arawn						
Fléau d'Arawn						
Royaume d'Hibernia						
Gardien						
Protecteur						
Finelame						
Champion						
Rôdeur						
Ombre						
Ranger						
Ovate						
Barde						
Druide						
Sentinelle						
Magicien						
Enchanteur						
Empathe						
Eldritch						
Forestier						
Faucheur						
Animiste						

Royaume de Midgard						
Combattant						
Guerrier						
Berserker						
Thane						
Skald						
Larron						
Assassin						
Chasseur						
Myste						
Prêtre d'Odin						
Prêtre de Hel						
Devin						
Chaman						
Guérisseur						
Barbare						
Sauvage						
Prêtre de Bogdar						

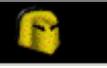
Tableau 2 : Limites aux artisanats secondaires

		Artisanats associés							
									
Artisanat principal		--	75%	40%	75%	40%	--	--	--
		75%	--	75%	40%	40%	--	--	--
		40%	40%	--	40%	75%	--	--	--
		75%	40%	40%	75%	--	--	--	--
		--	--	--	--	--	--	45%	100%
		--	--	--	--	--	45%	--	100%

Rejoindre une loge

Votre choix fait, votre personnage devra se rendre à la capitale de son Royaume et se rendre auprès d'un maître de l'artisanat que vous souhaitez pratiquer. Vous trouverez dans ce tableau le nom des maîtres les plus connus des différentes villes (un simple /where auprès d'un garde vous aidera à les trouver) :

Tableau 3 : Noms des Maîtres de Loge

						
CAMELOT	Hephas Elgen	Lorraine Elgen	Acey Dalston	Arliss Eadig	Clayton Gage	Adelaide Dinsmore
GOTHWAITE HARBOR	Grayson Sanion	Morgance Scott	Alec Marah	Bronwyn MacEgan	Stephen Cathal	Mirelle Edmunds
JORDHEIM	Aase	Gest	Gils	Eskil	Hradi Thorleif	Armod Dag
AEGIRHAMN	Beiwe	Lofn	Brono	Geiti	Baakli	Edony
TIR NA NOG	Hendrika	Dunstan	Arziqua	Armin	Shannen	Aslander
DOMNANN	Clora	Managhan/Taltena	Jynaia	Eriano	Laisren	Mairsil

Une fois devant lui, il suffit d'initier la conversation (clic droit) pour rejoindre la loge concernée.

Fabriquer votre premier objet

Avant toute chose, il vous faudra vous acheter les outils nécessaires pour confectionner l'objet :

- armes & armures métalliques : outils de forgeron (vendeur de métal)
- armes avec une hampe (style hache), boucliers : outils de forgeron et plane (vendeur de bois)
- arcs & flèches : plane

- armures de cuirs et de métal, armures renforcées : outils de forgeron et nécessaire de couture (vendeur de tissu)
- armures de cuirs et vêtements : nécessaire de couture
- Joyaux d'enchantement : matériel d'enchantement des arcanes (vendeur d'ingrédients d'arcane).
- Potion et teinture : matériel d'alchimie (vendeur d'ingrédients d'alchimie).
- Poison : matériel d'alchimie et mortier et pilon (vendeur d'ingrédients d'alchimie).

De plus, pour tous les travaux de métallurgie, de forge et d'armurerie, il vous faudra vous tenir à proximité d'une forge. Pour tous les travaux d'empennage, vous devrez vous trouver à proximité d'un tour à bois. Pour tous les travaux d'arcane et d'alchimie, vous devez vous trouver à proximité d'une table d'alchimie.

Une fois ces pré-requis remplis, allez dans l'interface de compétence et sélectionnez l'icône de l'artisanat auquel vous voulez essayer et mettez le dans votre barre de raccourci. En cliquant dessus, vous obtenez la liste des objets que cet artisanat permet de confectionner. En cliquant sur la case devant l'objet, vous obtenez la liste des objets que votre score dans l'artisanat vous permet de confectionner. En faisant un clic droit sur l'icône de l'objet dans la fenêtre de recettes, vous obtenez la liste des ingrédients nécessaire à la réalisation de l'objet.

Pour effectivement réaliser l'objet il vous suffit de mettre l'icône de l'objet à réaliser dans la barre de raccourci et cliquer sur ce raccourci. Si vous remplissez tous les conditions (ingrédients dans le sac à dos ; proximité d'une forge ou d'un tour ; outils requis), une fenêtre affichant le temps restant avant la réalisation de l'objet apparaîtra.

Certains objets de vos menus de compétence suivent un code couleur. L'échelle des objets est la suivante :

- gris, très facile à confectionner, aucun point de compétence en cas de réussite
- vert, facile à confectionner, peu de chance de progresser en cas de réussite
- bleu, assez facile à confectionner, bonne chance de progresser en cas de réussite
- jaune, difficulté normale pour le confectionner, grande chance de progresser en cas de réussite
- orange, difficile à confectionner, grande chance de progresser en cas de réussite
- rouge, difficile à confectionner, grande chance de progresser en cas de réussite

A la fin du temps de confection, il y a plusieurs possibilités :

- vous avez confectionné l'objet. Il possède une qualité aléatoire d'au minimum 90%. Il peut même vous arrivez de faire un chef d'œuvre (100%).
- vous avez raté votre confection. Il vous suffit de re-cliquer sur l'icône dans la barre de raccourci pour retenter votre chance.
- vous avez complètement raté votre confection. Dans ce cas là, vous perdez un ou plusieurs des ingrédients de la recette.

Dans chacun de ces trois cas, à la fin du temps de confection, vous entendrez un son différent selon le résultat obtenu et un son encore différent dans le cas d'un chef d'œuvre.

Enchanter un objet

Seul les armures, instruments et armes fabriquées par des joueurs peuvent être enchantés. Sélectionnez l'objet que vous voulez enchanter dans votre inventaire puis appuyez sur shift+R pour ouvrir la fenêtre d'artisanat et choisissez combiner. Dans la nouvelle fenêtre qui vient de s'ouvrir, faites glisser la gemme dans la fenêtre et acceptez. Attention vous ne pouvez mettre que 4 gemmes sur un objet, de plus si vous surchargez un objet avec trop de pouvoir magique, il y a des risques pour qu'il explose à la figure de l'artisan, entraînant la perte de l'objet, de la gemme et la mort de l'artisan. Pour savoir quelle est la capacité d'un objet avant d'être en surcharge allez sur <http://www.camelotherald.com/documentation/spellcraft.html>

Réparer un objet

Pour réparer un objet, vous avez 3 possibilités : -Donner votre objet à un forgeron non joueur qui le réparera moyennant finance.

- Donner l'objet à un forgeron joueur, le forgeron clic sur la case réparer de la fenêtre d'échange, les 2 parties acceptent et la pièce se répare et retourne dans l'inventaire de son propriétaire directement.
- Le réparer vous-même. Sélectionnez l'objet puis faites shift+R et cliquez sur le bouton réparer dans la fenêtre d'artisanat et la réparation se fait automatiquement.

Démonter un objet

Ceci vous permet de récupérer une partie des composants de l'objet. Pour cela, sélectionnez l'objet, faites shift+R cliquez sur le bouton démonter et vous récupérez ainsi une partie des matériaux de l'objet.

Climats

Différents climats ont été implémentés dans le jeu pour vous proposer une immersion encore plus profonde dans son univers. Cependant, que vous vous trouviez au milieu d'une tempête sur les falaises de Moher, ou sous les flocons des montagnes de Jamtland, votre personnage ne souffre pas des changements de climat, en dehors d'une réduction plus ou moins importante de sa visibilité.

Interactions avec les PNJ

Lors de vos aventures, vous rencontrerez des personnages avec lesquels vous pouvez interagir mais qui ne sont pas sous le contrôle d'autres joueurs. On les appelle Personnages Non-Joueurs ou PNJ. Pour engager la conversation avec un PNJ, approchez-vous de lui et effectuez un clic droit sur sa représentation.

Quêtes et tâches

Les PNJ peuvent avoir des choses à vous dire, ou un service à vous proposer. S'ils vous répondent, lisez attentivement leur réponse et cherchez-y des indices. Ils apparaissent souvent entre crochets et sont mis en évidence dans le texte qui s'affiche sur votre écran. Cliquez alors sur le texte en surbrillance, utilisez la commande /say, ou /whis pour le répéter afin de faire poursuivre le PNJ. Il vous donnera de nouvelles informations et parfois, une quête à accomplir. Un PNJ peut par exemple s'adresser à vous en disant "Bonjour, citoyen. Tu cherches l'[aventure] ?". Il est clair que le mot "aventure" est le mot-clé de la phrase. Cliquez alors dessus ou utilisez la commande /say, ou /whis et saisissez le mot "aventure". Vous pouvez ainsi poursuivre la conversation jusqu'à ce que vous trouviez ce que vous cherchiez, que ce soit une information ou une quête. Si vous acceptez la quête qui vous est proposée, le PNJ vous fournira éventuellement de nouvelles explications. Vous pouvez vérifier l'état d'avancement de vos quêtes par l'intermédiaire de votre Journal, situé sur votre Feuille de personnage. Le Journal recense chaque étape achevée d'une quête.

Tâches

Les tâches sont des missions de courte durée, qui doivent être terminées en moins de 2 heures (temps en jeu). Vous recevez une récompense si vous accomplissez la tâche en temps et en heure (généralement, de l'expérience et parfois de l'argent). Les tâches diffèrent des quêtes parce qu'elles se concluent en une étape, alors que les quêtes sont souvent longues. Les tâches n'apparaissent pas dans votre Journal. Enfin, vous pouvez mener plusieurs quêtes de front, mais une seule tâche à la fois. Pour qu'un PNJ vous donne une tâche à accomplir, sélectionnez-le et saisissez la commande /whis task. Pour connaître la tâche que vous accomplissez actuellement, tapez /task. Il existe deux types de tâches. Celles données par les gardes, vous conduiront à chasser un monstre de votre niveau. Elles représentent donc un risque mais la récompense en expérience est supérieure. Les tâches données par les autres PNJ consistent quant à elles à transporter des messages ou des colis jusqu'à une autre ville.

Les PNJ ne vous donneront des tâches que jusqu'au niveau 20. Elles sont ensuite remplacées jusqu'au niveau 40 par des petites quêtes répétables. Elles consistent à récolter des objets sur un monstre de votre niveau et à le ramener au PNJ qui vous aura confié cette mission. Elles s'obtiennent, comme les autres quêtes, par le dialogue avec le bon PNJ et n'ont pas de limites de temps (mais les objets doivent être ramenés avant que vous ne changiez de niveau). Elles ne s'inscrivent pas dans votre journal (et ne comptent donc pas dans le maximum de quête faisable simultanément), ne rapportent pas d'objets et ont une étape unique.

Quête	Tâche
Pas de limite de temps	2 heures maximum (temps en jeu)
S'obtient par un dialogue avec un PNJ	S'obtient en la réclamant aux PNJ (/whis task)
Plusieurs étapes	Etape unique

Plusieurs à la fois (10 Max.)	Une seule à la fois
Expérience, argent et/ou objets	Expérience et argent, pas d'objets
Spécifique aux PNJ et aux circonstances, peuvent dépendre du niveau du personnage et de sa classe	Génération aléatoire, ne dépend pas du niveau du personnage (pas de tâches disponibles après le niveau 20)

Marchands

Les marchands sont légion dans ces contrées. Ils vendent des armes, des armures et tout un tas d'objets que votre personnage pourra trouver utiles. Effectuez un clic droit sur un marchand pour voir ce qu'il a à vendre. Pour acheter un objet, cliquez dessus et appuyez sur le bouton Acheter. Pour vendre un de vos objets, prenez-le dans votre inventaire et faites-le glisser vers le bouton Vendre de la fenêtre de transaction. Le contenu de votre bourse est affiché à la fois dans votre inventaire et dans la fenêtre de transaction. Pour connaître la valeur d'un de vos objets, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton Estimer.

Par défaut, la combinaison de touches Maj + S est affectée à la "vente rapide". Sélectionnez un marchand, puis l'objet que vous avez à vendre dans votre inventaire, et appuyez sur cette combinaison.

Certains marchands qui se trouvent dans les capitales se font payer en primes de royaumes (voir le chapitre La défense du royaume). Ils vendent des objets de trois types (soin, endurance et mana) et de plusieurs niveaux. Vous pouvez les mettre en macro et les utiliser comme un sort d'objets. En dehors de cela, ces marchands fonctionnent comme n'importe lequel de leur confrère.

Instructeurs

Effectuez un clic droit sur votre instructeur pour suivre son entraînement. La fenêtre qui s'affiche se compose de deux parties. En haut, vous trouvez les différentes compétences à entraîner pour votre classe, en bas, les compétences de royaumes qui vous sont accessibles. La valeur affichée en face de chaque compétence est le nombre de points nécessaires pour l'augmenter d'un niveau. Pour vous entraîner dans l'une d'entre elles, sélectionnez la et, si vous avez suffisamment de points de spécialisation à y consacrer, cliquez sur le bouton Apprendre. Attention, tout choix est définitif, vous ne pouvez plus revenir en arrière une fois que vous avez validé votre choix. La fenêtre d'entraînement ne s'affichera pas si l'instructeur que vous avez interpellé n'est pas de votre classe. Vous devrez trouver un nouvel instructeur lorsque vous atteignez le niveau 5 afin de vous permettre de choisir votre classe définitive.

Guérisseurs

Les guérisseurs vous permettent de récupérer les points de constitution perdus suite au décès de votre personnage. Ils vous restituent un point de constitution à chaque intervention, à un tarif dépendant de votre niveau. Les guérisseurs soignent également du "mal de la résurrection" gratuitement.

Enchanteurs

Ces magiciens enchanteront vos armes et votre armure contre un certain prix. Le nom de l'objet enchanté est alors modifié pour rendre compte de son nouvel état magique, et son bonus magique (% indiqué en face de « Bon : » lorsque vous faites un clic droit sur votre objet) est modifié en conséquence. Votre épée peut ainsi devenir brillante, étincelante, éclatante, etc. Les armes enchantées sont plus

efficaces au combat, et les armures vous protègent mieux. Pour faire enchanter un objet, faites glisser son icône vers l'enchanteur et lâchez- e sur lui. Si vous êtes d'accord pour dépenser la somme qu'il vous propose, il se paiera lui-même dans votre bourse et vous rendra l'objet enchanté.

Forgerons

Les armes, les armures et les objets magiques ont parfois besoin d'être réparés (voir le chapitre Détériorations des objets). Les forgerons sont là pour ça. Les forgerons se situent généralement dans les villages. Pour faire réparer votre objet, faites-le glisser vers le forgeron et lâchez-le sur lui. Si vous êtes d'accord pour dépenser la somme qu'il vous propose, il se paiera lui-même dans votre bourse et vous rendra l'objet réparé. Les forgerons sont capables de réparer les objets de tout types et de tout matériaux.

Préserveur d'Ether

Certains objets possèdent des charges magiques qui se déclenchent selon certaines conditions. Une fois que l'objet n'a plus de charge, il faut le faire « recharger ». C'est le travail des préserveurs d'Ether. Ces Pnjs se trouvent généralement dans les capitales des 3 royaumes. Donnez votre objet à recharger à un préserveur d'Ether et en échange d'une forte somme d'argent votre objet sera complètement rechargé.

Guildes de joueurs

Les guildes sont des rassemblements de joueurs cherchant à se regrouper. Chaque guilde dispose de son propre canal de discussion et de son organisation interne (hiérarchie et droits).

Pour former une guilde, vous devez tout d'abord rassembler huit joueurs dans un groupe. Le chef du groupe doit alors rendre visite au PNJ "Greffier de guilde", qui se trouve dans la capitale de votre Royaume, dans le quartier administratif. Le chef du groupe doit donc sélectionner le Greffier des guildes et saisir la commande `/gc form` . Le nom de la guilde doit être unique, vous ne pouvez utiliser un nom de guilde déjà utilisé sur le serveur. Il vous en coûtera 1 pièce d'or pour faire enregistrer votre guilde. L'argent est directement pris dans la bourse du chef du groupe. Chaque membre du groupe reçoit alors un message lui demandant s'il accepte de devenir membre de la nouvelle guilde. Les huit membres doivent impérativement confirmer leur appartenance à la guilde pour que celle-ci soit créée ! Le chef de groupe devient alors Maître de la Guilde. Tous les autres membres reçoivent alors un rang de 9 et ne disposent d'aucun pouvoir, qui sont tous entre les mains du Maître de la Guilde. Nous verrons par la suite que le maître de guilde peut donner partie ou totalité de ses pouvoirs aux différents rangs de sa guilde.

Emblèmes de guildes

Toute guilde suffisamment réputée dans son Royaume a le droit de se choisir un emblème. Le chef de la guilde utilise alors la commande `/gc emblem` auprès du greffier de guilde pour le récupérer. Le chef de la guilde devra s'acquitter d'une taxe pour avoir le droit d'utiliser un emblème (300 pièces d'or). Chaque emblème se doit d'être différent des autres, avec une combinaison originale d'insignes, de coloris et de patrons. Les combinaisons sont très nombreuses.

Une fois cet emblème défini, chaque personnage de niveau 20 ou plus peut demander à porter l'emblème de sa guilde sur son bouclier ou sur sa cape, pour les personnages inférieur au niveau 20, ils peuvent porter l'emblème de la guilde s'ils ont un score d'artisanat égal ou supérieur à 400. Le PNJ responsable de l'apposition de l'emblème se trouve à proximité du Greffier des guildes. Le chef de la guilde peut utiliser la commande `/gc edit emblem` pour définir à partir de quel rang les membres de la guilde ont le droit de porter cet emblème.

Vous avez également la possibilité de changer l'emblème de votre guilde au moins une fois en retournant voir le fabriquant d'emblèmes.

Commandes / des guildes

Plusieurs commandes sont accessibles aux membres des guildes :

Commandes de discussion

<code>/gu <texte></code>	discuter sur le canal de la guilde
<code>/guild <texte></code>	discuter sur le canal de la guilde
<code>/osend <texte></code>	discuter sur le canal 'officiers' de la guilde

Commandes des guildes

Toutes les commandes de guilde débutent par `/guild` ou `/gc` et sont suivies par d'autres commandes.

/gc form <nom>	former une nouvelle guilde, si tous les membres du groupe l'acceptent
/gc accept	accepter la formation de la guilde
/gc decline	refuser la formation de la guilde
/gc invite	inviter le personnage sélectionné à rejoindre la guilde
/gc info	donner des informations au sujet de la guilde d'un joueur, suivant son rang dans la guilde
/gc cancel	annuler toute commande précédemment exécutée, telle que /gc form ou /gc invite
/gc quit	quitter la guilde
/gc motd <texte>	définir un message du jour de la guilde
/gc promote ##	promouvoir le personnage sélectionné au rang (##) spécifié
/gc demote ##	rétrograder le personnage spécifié au rang (##) spécifié
/gc remove	renvoyer le personnage sélectionné de la guilde
/gc emblem	définir l'emblème de la guilde (réservé au Maître de la guilde)
/gc webpage <adresse site internet de la guilde>	permet d'afficher l'adresse du site de la guilde dans le /gc info ainsi que dans les chroniques.
/gc email <adresse email pour contacter la guilde>	permet d'afficher l'adresse email pour contacter la guilde dans le /gc info ainsi que dans les chroniques.
/gc displayofficers	si ce 'flag' est réglé sur 'on' (par défaut), la hiérarchie de la guilde des rangs 0 à 9 est affichée dans les Chroniques. 'Off' : non affichée.
/gc who	permet d'afficher les 25 premiers membres de la guilde qui sont connectés./gc who 25, vous verrez les membres connectés de 25 à 49 etc.

Commandes d'édition de la structure des guildes

Ces commandes ne sont accessibles qu'au Maître de guilde ou à un membre ayant reçu les privilèges adéquats de la part du Maître de guilde.

/gc edit	commande d'édition utilisée préalablement à toute autre commande d'édition de guilde. Utilisée sans argument, elle permet d'afficher la liste des options d'édition disponibles.
/gc edit <#> title <texte>	donner un titre au rang spécifié <#>. Par exemple, les membres de rang 5 peuvent être appelés "Protecteurs" : pour cela, entrez /gc edit 5 title Protecteur.
/gc edit <#> ranklevel <setting>	définir la hiérarchie de la guilde. Le Maître de guilde peut ainsi être de rang 0 et les premiers officiers de rang 1. Les autres officiers peuvent être de rang 2, etc.
/gc edit <rang> emblem	définir le rang des membres autorisés à porter l'emblème de la guilde sur leur cape ou leur bouclier.
/gc leader	permet au chef de la guilde de désigner son successeur.

Commandes d'édition Oui/non Les commandes suivantes nécessitent un argument de la forme oui/non. Par exemple, /gc edit 4 gcheat y autorise les membres de rang

4 d'entendre les discussions de guilde. /gc edit 5 gchear n empêche les membres de rang 5 d'y assister :

Commandes d'édition Oui/non

Les commandes suivantes nécessitent un argument de la forme oui/non. Par exemple, /gc edit 4 gchear y autorise les membres de rang 4 d'entendre les discussions de guilde. /gc edit 5 gchear n empêche les membres de rang 5 d'y assister :

/gc edit <ranknum> gchear <y/n>	ce rang peut entendre les discussions de guilde
/gc edit <ranknum> gcspeak <y/n>	ce rang peut parler en discussions de guilde
/gc edit <ranknum> ochear <y/n>	ce rang peut entendre les discussions d'officiers
/gc edit <ranknum> ocspeak <y/n>	ce rang peut parler en discussions d'officiers
/gc edit <ranknum> invite <y/n>	ce rang peut inviter de nouveaux membres (au rang 9)
/gc edit <ranknum> promote <y/n>	ce rang peut promouvoir ou rétrograder les membres d'un rang inférieur au sien
/gc edit <ranknum> remove <y/n>	ce rang peut renvoyer des membres d'un rang inférieur au sien
/gc edit <rank> emblem <y/n>	utilisé par le chef de la guilde pour définir quel rang a le droit de porter l'emblème de la guilde
/gc edit <rank> motd <y/n>	Ce rang permet de modifier le message du jour.
/gc edit <rank> view <y/n>	Ce rang permet l'utilisation de la commande /gc info
/gc edit <rank> deposit <y/n>	Ce rang permet de déposer de l'argent sur le compte de la guilde (fonction qui n'a pas encore été implantée en jeu)
/gc edit <rank> withdraw <y/n>	Ce rang permet de retirer de l'argent du compte de la guilde (fonction qui n'a pas encore été implantée en jeu)
/gc edit <rank> claim <y/n>	Ce rang permet de prendre le contrôle d'un fort au nom de sa guilde.
/gc edit <rank> upgrade <y/n>	Ce rang permet d'améliorer le fort contrôlé
/gc edit <rank> release <y/n>	Ce rang permet d'abandonner le contrôle du fort de la guilde

Contrôle d'un fort :

Les guildes peuvent prendre le contrôle d'un fort. Elles ne peuvent revendiquer qu'un seul fort à la fois, seul le dernier Fort revendiqué sera considéré comme appartenant à la guilde. Lorsque vous revendiquez un Fort, le nom de Guilde des gardes est mis à jour, en même temps que leurs emblèmes de cape et de boucliers.

Trois conditions doivent être remplies afin de pouvoir claimer un fort :

- Avoir 8 joueurs dans votre groupe
- Etre le lead de votre groupe
- La guildes doit avoir au moins 500 primes de royaume. Cette option est donnée automatiquement aux chefs de guildes mais d'autres membres peuvent le faire si le chef de guildes leur a donné les droits.

Commandes de contrôle de Forts :

/gc claim	Revendiquer un fort au nom de sa guildes
/gc upgrade	Améliorer le fort revendiqué par la guildes
/cg release	Abandonner la revendication du Fort.

Les Alliances de Guildes :

Les guildes ont la possibilité de s'unir. Les alliances peuvent contenir 20 guildes en plus de la guildes chef de l'alliance.

Commandes d'Alliance de guildes :

/gc accept	Accepter la formation de l'alliance
/gc adecline	Refuser la formation de l'alliance
/gc ainvoke	Inviter le chef de guildes sélectionné à rejoindre l'alliance
/gc acancel	Annuler la commande /gc ainvoke
/gc aremove <rank> <rank>	Renvoyer la guildes spécifiée de l'alliance
/gc aremove 0 leader	Quitter l'alliance
/gc amotd <texte>	Définir le message du jour de l'alliance par le chef d'alliance
/gc edit <rank> alli <y/n>	Editer ce rang pour faire sortir ou entrer la guildes d'une alliance
/gc edit <rank> ahear <y/n>	Editer ce rang pour lire le chat alliance
/gc edit <rank> acspeak <y/n>	Editer ce rang pour écrire sur le chat alliance.

Chaque alliance bénéficie d'un canal de discussion spécifique appelé alliance. Seuls les membres de l'alliance peuvent le lire et seuls ceux qui ont été autorisés peuvent y parler. Ce canal est très pratique pour coordonner les différentes guildes d'une alliance.

Troisième partie : Les Royaumes

Chaque Royaume est unique et les choix de races, de classes de départ et classe varient d'un Royaume à l'autre. Cette section vous présente les trois Royaumes du jeu, Albion, Midgard et Hibernia.

Albion

Ah, le soleil a perdu de son éclat à la disparition d'Arthur Pendragon. Oui, nos ennemis aboient aux portes de notre vertueux royaume. Merlin reste introuvable et les Chevaliers de la Table Ronde se sont dispersés. Mais Camelot tient toujours debout et nombreux sont ceux qui suivent encore le code de la chevalerie. Nos chevaliers sont les meilleurs du monde connu et nos magiciens tiennent leur érudition de Merlin en personne. L'ennemi s'approche lentement, et Morgane a levé ses armées de mort-vivants. Ce sont des temps bien sombres, mais l'espoir vit toujours dans nos cœurs. Nous avons besoin de sang neuf, d'hommes et de femmes sans peur et sans reproche, prêts à défendre nos terres contre l'envahisseur et à repousser le fléau des bandits qui hantent nos campagnes. Telle est la situation d'Albion, et tel sera votre glorieux destin.

Les instructeurs de chaque Royaume peuvent faire un don aux membres de leur classe à chaque passage de niveau. Il peut s'agir d'un style de combat, d'une capacité ou d'une nouvelle compétence. En règle générale, une nouvelle capacité spéciale est donnée tous les cinq niveaux.

Races d'Albion

Albion n'étant autre que le reste du royaume d'Arthur, les races présentes sont donc directement issues des légendes arthuriennes à l'exception des Nécrites.

Breton

L'humain standard d'Albion, très capable et polyvalent. L'homme à tout faire, au sens noble du terme. Les bretons sont un bon premier choix si vous n'êtes pas trop sûr de ce que vous souhaitez jouer.

Avalonien

Un humain de plus grande taille, plus mince et plus intelligent, tirant sa force de la cité magique d'Avalon. Plus versé dans les arcanes que les autres habitants d'Albion, les avaloniens sont très nombreux à étudier le mystère des arcanes magiques. L'académie accueille de nombreuses recrues avaloniennes tous les ans.

Sarrasin

Ils viennent des déserts du Sud, leur peau est tannée par le soleil. Ce sont les descendants de Sire Palomides, l'un des plus dévoués chevaliers d'Arthur. Dextérité et vivacité sont leurs armes. Leur taille modeste et leurs différentes capacités en font souvent des disciples de la fraternité des ombres.

Highlander

Des hommes et des femmes originaires des Highlands, loin dans le Nord d'Albion. Ils sont grands, forts, et extrêmement fidèles. Impressionnants armes en main, les highlanders forment en grande partie le fer de lance de l'église d'Albion.

Nécrite

De petite taille, la peau blafarde, les Nécrites constituent une véritable énigme pour les sages de l'Académie. Leurs origines, aussi voilées que légendaires, se confondent avec la nuit du temps. Une chose est sûre : voués au service du Seigneur de l'Outremonde, ils sont venus proposer leur aide aux derniers Avaloniens retranchés. N'ayant plus rien à perdre, impuissante face aux maléfices déchaînés par Morgane, Dame Lyle a accepté et scellé l'alliance entre son peuple et les serviteurs d'Arwn.

Demi-Ogre

Autrefois amicaux, les Ogres Thrawn de Krondon considèrent aujourd'hui les habitants d'Albion comme leurs ennemis, en raison d'un malentendu survenu durant l'invasion des Drakorans. Toutefois, les croisements entre Avaloniens et Ogres, lorsque ceux-ci étaient en meilleurs termes, ont entraîné l'apparition d'une nouvelle espèce, aujourd'hui appelée Semi-ogres. Ces derniers ont hérité de la force brute de leurs ancêtres ogres et de l'intelligence et la curiosité des Avaloniens. Ils ne sont cependant pas aussi vifs que les Avaloniens de sang pur, ce qui leur vaut d'être qualifiés d'idiots par certains. Dotés d'une grande force et d'une bonne constitution, les Semi-ogres sont des chars naturels, semblables sous bon nombre d'aspects aux Trolls de Midgard. Même si les Semi-ogres n'égalent pas tout à fait les Trolls en matière de force, ils leur sont légèrement supérieurs en rapidité et en intelligence.

Classes de départ

Les personnages du Royaume d'Albion ont le choix entre quatre classes. Au niveau 5, ils choisissent un Ordre qui leur permet de se spécialiser dans de nouvelles voies. Cliquez sur le lien [Ordres](#) pour de plus amples informations.

Recrue

Spécialiste des armes et des armures, il est entraîné au combat au contact. Il compte sur sa force, sa constitution et sa dextérité. Il peut plus tard devenir Paladin, Mercenaires ou Maître d'armes.

Disciple

Il lance des sorts magiques sur ses ennemis et est un spécialiste de la destruction de la matière. Son intelligence lui est d'un grand secours. Il peut devenir Cabaliste ou Sorcier.

Apprenti

Un disciple qui s'est concentré sur la maîtrise des quatre éléments : le feu, la glace, la terre et l'air. Il peut devenir Théurgiste ou Thaumaturge.

Acolyte

Dévoué à l'Eglise d'Albion, l'acolyte est un homme de foi qui vit pour aider son prochain en le maintenant en vie ou en développant ses facultés. Sa piété et sa constitution sont ses principales armes. Il devient plus tard Moine ou Clerc.

Initié

Un homme à tout faire qui compte sur sa vivacité et sa dextérité pour combattre, se dissimuler et jouer ses tours préférés, rarement évoqués dans les manuels de la garde royale... Ménestrel, Eclaireur ou Sicaire, tels sont ses choix ultérieurs.

Novice

Au service d'Arawn le novice se prépare à rejoindre les ordres du clergé arawnite. La vocation de chaque novice est de devenir Prêtre d'Arawn. La piété et l'intelligence sont ses principaux avantages.

Ordres d'Albion

Une fois le niveau 5 atteint, vous recevez de nouvelles instructions vous demandant de définir votre voie. Plusieurs Ordres vous sont ouverts selon votre classe de départ. Votre instructeur vous donnera toutes les informations nécessaires pour trouver votre nouvel instructeur.

L'Eglise d'Albion

L'Eglise d'Albion est la seule religion pratiquée dans le Royaume. Son symbole est le Saint Graal, que l'on retrouve dans chaque ville et village du Royaume.

La Fraternité des Ombres

Issue des bas-fonds de Camelot, la Fraternité des Ombres enseigne des méthodes pragmatiques pour venir à bout de ses ennemis. Elle est tolérée en Albion tout simplement parce qu'elle est "efficace", à sa manière. Les membres de cet Ordre sont fiers de leur indépendance, ne jurant fidélité qu'à la Fraternité et au Royaume.

L'Académie

L'école fondée par Merlin, conseiller très spécial du Roi Arthur. Thaumaturges, Théurgistes et Ménestrels peuvent y étudier.

Les Défenseurs d'Albion

Une organisation militaire qui forme l'armée d'Albion. Ce sont des soldats professionnels qui cherchent l'ennemi, et le réduisent au silence éternel. Sous le commandement direct du Duc Bors, chef suprême des armées d'Albion, les Défenseurs sont toujours prêts à prendre la défense du Royaume.

Carrières des recrues

Maître d'armes

Bretons, Sarrasins et Highlanders qui rejoignent les rangs des Défenseurs d'Albion peuvent devenir Maîtres d'armes, des hommes solides capables d'utiliser des

arbalètes. De nombreux styles de combat leur sont proposés pour augmenter leur efficacité au combat. Ils peuvent utiliser toutes les armes sauf les arcs et peuvent porter tous les types d'armures. C'est la seule classe autorisée à utiliser les redoutables armes d'hast. Ils peuvent également se spécialiser en armes à 2 mains ou contondantes et de taille.

Mercenaire

Les Mercenaires sont des combattants indépendants pouvant utiliser deux armes à la fois. Ils peuvent porter des cottes de maille et disposent de la compétence Esquive, ainsi que de quelques techniques de combats retorses. Ils peuvent également utiliser des arcs (mais pas les arbalètes).

Paladin

Avaloniens, Bretons et Highlanders sont les seuls à pouvoir devenir Paladins, dévoués à l'Eglise d'Albion, défenseurs du Royaume et de la foi. Les Paladins disposent de cantiques cléricaux pour améliorer les capacités de leur groupe en combat. Ils peuvent porter toutes les armures et la plupart des armes, à l'exception des armes à distance.

Fléau d'Arawn

Les Fléaux d'Arawn constituent le bras armé de l'Eglise du Seigneur de l'Outremonde : Arawn. Formidables guerriers, ils se familiarisent dès leur plus jeune âge aux redoutables armes flexibles (fléaux, fouets, étoiles du matin..) qu'ils manient avec une rare dextérité, ce qui n'est pas là leur seul atout. Ils maîtrisent également une magie entièrement vouée à l'affaiblissement et à l'anéantissement de leurs malheureux adversaires. Mortellement efficaces, auréolés de la puissance de leur seigneur tutélaire, les Fléaux d'Arawn sont redoutables, et ceux qui les croisent apprennent trop tard à les craindre...

Carrières des Disciples

Sorcier

Seuls les Bretons et les Avaloniens peuvent devenir Sorciers. Ce sont des membres puissants de l'académie, même s'ils inspirent parfois la crainte à leurs pairs. Ils peuvent également charmer et faire naître la confusion dans l'esprit de leurs ennemis, qu'ils peuvent ainsi manipuler.

Cabaliste

Les Cabalistes sont des disciples ayant opté pour le côté spirituel de la magie. Ils étudient la destruction et la création des esprits. Ils créent ainsi des Golems à partir de matière inanimée et peuvent les diriger à volonté. Les Cabalistes sont tous membres de la Fraternité des Ombres.

Carrières des Apprentis

Théurgiste

Le Théurgiste est un spécialiste des éléments terre, eau et air. Il est capable d'invoquer toutes sortes d'élémentaires pour appuyer sa puissance de frappe. A plus haut niveau, il est particulièrement efficace lors de sièges de villes. Les Théurgistes sont tous membres des Défenseurs d'Albion.

Thaumaturge

Les Thaumaturges sont de puissants lanceurs de sort qui façonnent les quatre éléments pour en tirer une énergie magique destructrice. Le thaumaturge est certainement le lanceur de sort le plus puissant du royaume, grâce à un entraînement très précis. Revers de la médaille le thaumaturge est moins polyvalent que ses collègues de l'académie.

Carrières d'Initié

Sicaire

Les Bretons et les Sarrasins deviennent Sicaire en rejoignant la Fraternité des Ombres. Spécialiste de la dissimulation, de l'attaque par derrière et de l'espionnage, ils sont d'une utilité vitale à Albion. Ils ne peuvent porter que l'armure de cuir mais utilisent des armes de taille et peuvent même combattre avec deux armes. Le poison est fréquemment utilisés par ses membres en complément de leurs attaques dévastatrices.

Eclaireur

Les Défenseurs d'Albion ont recours aux Eclaireurs, spécialistes du pistage et de l'arc long Breton, la meilleure arme à distance connue. Ils peuvent porter du cuir clouté, qui ne les gêne pas trop lors de leurs nombreux déplacements. Les éclaireurs sont en constante rivalité avec les sicaires pour ce qui est de l'utilité de chacun au royaume. Tout comme les sicaires, les éclaireurs aiment se fondre dans le paysage et décocher leurs traits mortels.

Ménestrel

Le Ménestrel est le spécialiste de la magie des chants. Ceux-ci aident leurs partenaires lors de combat ou pour voyager plus vite. Les Ménestrels peuvent hypnotiser, voire charmer leurs ennemis. Ils sont une combinaison de combattant et de lanceur de sorts, pouvant utiliser de nombreuses armes et poussant leurs terribles cris lors des combats. Ils ne peuvent porter que l'armure de cuir au début de leur carrière mais apprennent ensuite à se déplacer avec une cotte de mailles. Les Ménestrels doivent transporter leurs instruments avec eux (luths, tambourins et flûtes) pour jouer les chants et les airs de leur "arsenal" et gagnent de nouvelles versions de leurs chants en progressant.

Carrières d'Acolyte

Clerc

Bretons, Highlanders et Avaloniens peuvent devenir Clercs, guérisseurs et âmes charitables de leur groupe. Ils peuvent porter des cottes de mailles et se défendent assez bien avec leurs armes contondantes. Enfin, le Clerc peut faire revenir à la vie

un compagnon tombé au combat. Certains clercs spécialisés rappellent aux ennemis du royaume que la colère divine peut également être mortelle pour les ennemis du royaume.

Moine

Les Moines sont des Défenseurs du Royaume. Ils parcourent leurs terres et s'assurent que tout va pour le mieux. Ils sont spécialistes du maniement du bâton. Ils ont fait vœu de pauvreté et ne portent donc ni armure ni arme, mais leur entraînement physique très poussé en fait des maîtres de l'esquive et du combat rapproché. Ils peuvent toutefois encore soigner les blessés, se battre au bâton et savent très bien défendre. Seuls les Bretons peuvent devenir Moines. Plus d'un ennemi regrette amèrement d'avoir fait l'erreur de confondre un moine avec un « simple » lanceur de sort.

Carrière de Novice

Prêtre d'Arawn

Le Prêtre d'Arawn parcourt les royaumes, prêchant la parole de son seigneur et maître. Redoutés par la population, ils maîtrisent, dit-on, de terribles pouvoirs. Certains murmurent même qu'ils sauraient plier les âmes des morts à leur volonté. Toutefois, en ces temps de crise, nul ne saurait remettre en doute leur froide efficacité lorsque l'heure du combat sonne. Les sages de l'Académie sont sûrs d'une seule chose : le pouvoir des prêtres d'Arawn est unique et ne peut se comparer à nul autre...

Midgard

Certains voyageurs content parfois les légendes de ce royaume mythique, sis au coeur des vallées septentrionales de la grande Scandinavie. Leurs récits abondent en anecdotes sur le climat effroyable rencontré, les meurtrières tempêtes de neige, le danger permanent des avalanches ou les monstres terribles qui infestent la contrée. Jordheim, la capitale, vit maintenant au rythme des lourds marteaux des forgerons. La guerre est aux portes de Midgard, les envahisseurs honnis ont repris leurs raids meurtriers sur la frontière. Devant la menace, les Vikings, peuple fier et endurci, se sont alliés avec le peuple nain, maître dans la conception de redoutables machines de guerre. Plus surprenant, le peuple Troll, pourtant encore l'ennemi d'hier, a su mettre de côté des générations de luttes sauvages pour rejoindre les combats contre les envahisseurs. Avec force et détermination, ils redoublent de prouesses et d'exploits pour prouver leur honneur de combattants. Un autre allié inattendu a rejoint le combat sacré, les Kobolds. Ces petits êtres chétifs et surnois, qui autrefois vivaient en bandes sauvages et nomades et qui causaient plus de mal que de bien à travers Midgard, semblent bien décidés à en découdre avec les hordes barbares qui menacent ces terres ancestrales. Mais l'aide des peaux bleues est-elle vraiment désintéressée ?

Races de Midgard

Les habitants de Midgard, Vikings ou autres créatures, vivent depuis toujours dans un monde hostile et glacé. Fiers, forts et endurcis, ils ne craignent pas le combat et se battent farouchement pour l'honneur de leurs terres. Leurs dieux accordent une part de leurs pouvoirs aux meilleurs d'entre eux, afin qu'ils puissent se surpasser sur le champ de bataille et terrasser leurs ennemis. Certes, ce don n'est peut-être pas la plus puissante des magies, mais alliée à la force et à l'honneur, elle contribue grandement à la réputation des Midgardiens. Cinq races des terres du Nord ont allié leurs forces contre l'ennemi :

Viking

Les Humains de Midgard. Bien plus grands et forts que la moyenne, ils sont tenaces et endurants. Ils se battent avec honneur et bravoure, massacrant leurs ennemis aux noms de leurs dieux. Les Vikings vénèrent les Aesirs comme les Jotuns, mais aucun d'entre eux n'est connu pour vénérer Ymir, car après tout il n'est qu'un géant terrassé et vaincu par les dieux.

Nain

Ces créatures souterraines de Midgard, à la longévité exemplaire, aiment à consacrer leur temps à la réalisation d'œuvres complexes et d'une grande qualité. Mais lorsque cela devient nécessaire, ils s'harnachent de leurs lourdes armures et de leurs redoutables marteaux de guerre, et s'en vont briser les crânes de leurs ennemis. Les Nains aussi vénèrent les Aesirs comme les Jotuns, mais Ymir refuse ses dons à ceux qui fouillent et pillent son corps.

Troll

Gigantesques créatures dont seule la lenteur égale la force. Ces êtres de pierre ne vivent que pour le combat, qu'ils élèvent au rang de style de vie et pratiquent en toute occasion. Leur effroyable réputation n'est pas usurpée et il n'est d'ailleurs pas

rare de les voir dévorer les cadavres de leurs ennemis vaincus. Malgré leurs capacités intellectuelles réduites, les Trolls vénèrent les Aesirs qui les guident au combat, et méprisent les Jotuns qui ne sont pour eux que lâches et sournois. La magie n'est pas leur fort, mais du fait de leur lien élémentaire avec Ymir, certains d'entre eux arrivent à user des dons du géant déchu.

Kobold

Ces Petits êtres perfides, sont fourbes et sournois. Rapides et habiles, les Kobolds excellent dans les talents mesquins, vénérant en priorité Loki et les autres Jotuns. Certains Aesirs peuvent parfois attirer leur dévotion, mais seuls Odin, Tyr et Bragi semblent avoir des faveurs parmi les peaux bleues. D'aucuns prétendent que c'est sur l'injonction de Loki même que ce peuple se fédéra pour rejoindre les armées de Midgard, et ces même personnes ne manquent pas de s'inquiéter du prix caché de cette surprenante alliance.

Valkyn

Les Valkyns peuvent endurer les rigueurs climatiques qui burinent le relief tourmenté d'Aegir, terre des Trolls, trapus et robustes, leur adresse et leurs réflexes redoutables leur permettent de faire jeu égal là où les trolls triomphent par leur force colossale. Parents proches des dangereux Morvalts, ils vivent en paix parmi les anciennes tribus Trolls. D'aucuns prétendent même qu'ils sont en fait d'anciens morvalts domestiqués par ces derniers. Les affaires des dieux sont choses étranges pour les mortels. Ainsi pendant que les Valkyns rejoignaient les fiers rangs des défenseurs de Midgard, leurs divinités, Rakor et Bogdar, étaient accueillies en Asgard par Odin lui-même.

Frostalf

Les Frostalfs ont une origine lointaine, qui remonte à l'époque où, suite à la disparition soudaine de leurs parents, Hauk et Enar, les princes jumeaux des Svartalfars, durent décider lequel d'entre eux reprendrait les rênes du pouvoir. Un seul pouvait diriger le Royaume, mais ils ignoraient lequel d'entre eux était né le premier, et par conséquent qui était l'héritier légitime du trône. C'est à ce moment qu'un étranger fit son apparition. N'appréciant guère les nouveaux venus, les Svartalfars décidèrent de l'emprisonner, mais l'homme leur laissa entendre que s'ils le laissaient s'entretenir avec les princes, il leur proposerait une solution - une épreuve de combat et de fabrication d'objet magique - pour résoudre leur dilemme, en échange de sa liberté. Toutefois, l'étranger était perfide et sabota l'artefact d'Enar durant la compétition, en s'arrangeant pour faire accuser Hauk. Durant les troubles qui s'ensuivirent, Hauk quitta le Royaume avec quelques-uns de ses partisans. L'étranger, lui, disparut avec les artefacts précieux du Royaume et Enar accéda au trône, même s'il éprouvait beaucoup de remords après avoir accusé son frère à tort. Malgré les supplications d'Enar, Hauk décida toutefois de rester là où il s'était établi : à Niflheim, un endroit fait d'obscurité, de froid mordant, de brouillards givrants et de brume. Il s'agissait du niveau le plus bas de l'univers. Des générations ont passé et les descendants de Hauk, qui sont aujourd'hui appelés les Frostalfs, ont récemment été découverts par une bande de nains qui cherchaient un moyen de renforcer les troupes de Midgard. Ayant réalisé que leur destin est toujours lié à celui de Midgard, les Frostalfs ont accepté de secourir le Royaume et de combattre aux côtés des troupes de Midgard.

Classes de départ

Combattant

Il s'agit du guerrier traditionnel de Midgard, toutes les races sont les bienvenues pour rejoindre les défenses du Royaume et brandir les armes face à leurs ennemis communs.

Larron

La classe de l'adresse et de la discrétion. Les Trolls méprisent leurs tactiques de combat sournoises, mais ils seraient de toute façon bien incapables de les utiliser.

Myste

Cet ordre forme les plus puissants prêtres de Midgard. Les Trolls ne sont pas les bienvenues dans leur rang à cause de leur manque de subtilité et de vivacité d'esprit.

Devin

Ils ont le devoir de soigner leurs camarades blessés, et de partager avec eux les dons que leur ont octroyés les dieux. Certains Trolls parmi les plus sociables de leur race embrassent parfois cette carrière.

Les Othila de Midgard

Othila est une rune signifiant 'maison', 'propriété' ou encore 'héritage'. Chaque classe de personnage de Midgard suit l'Othila d'un dieu particulier sitôt atteint le niveau 5. Douze dieux sont représentés à travers les classes du jeu.

Classes accessibles aux combattants

Tyr-Othila : Guerrier

Dieu tutélaire : Tyr, dieu de l'Art de la Guerre et de l'Honneur. Le combattant Viking peut utiliser toutes les armes et armures avec la meilleure efficacité qui soit, mais il ne dispose d'aucune capacité magique. Il est capable d'éviter les coups dès le niveau 15. D'autre part, en plus d'être redoutable au corps à corps, il est capable de protéger de son bouclier ses compagnons et de détourner l'attention des monstres de ces derniers. Toutes les races peuvent devenir guerrier.

Modi-Othila : Berserker

Dieu tutélaire : Modi, dieu des Combats. Les Berserkers ont la capacité de rentrer dans une furie guerrière qui les fait combattre sans se soucier de leur propre sécurité. Équipés plus légèrement de cuir clouté, leur point fort est leur capacité d'utiliser deux haches en même temps et de pouvoir se changer en ours pour augmenter encore leur puissance. Ils possèdent également des styles de combat avec les marteaux et les épées. Les Kobolds, bien que teigneux, sont trop lâches pour se jeter aussi inconsidérément dans le combat

Thor-Othila : Thane

Dieu tutélaire : Thor, dieu du Tonnerre et de la Force. Le Thane est un combattant qui peut faire appel aux dons de Thor, liés à la foudre pour attaquer ses ennemis. Il possède des styles de combat pour épées, haches, marteaux et boucliers, mais également des sorts pour infliger des dégâts ou pour augmenter ses capacités au combat. Il est capable de porter la cotte de mailles dès le niveau 12. Thor méprise les Kobolds et ne saurait les faire profiter de ses dons.

Bragi-Othila : Skald

Dieu tutélaire : Bragi, dieu de la Poésie et du Chant. Spécialisé dans les hymnes instillant force et courage dans le cœur de ses compatriotes, le Skald est une bénédiction pour un groupe d'aventuriers dont il peut considérablement augmenter la vitesse de course par la seule puissance de ses chants. Il maîtrise aussi adroitement sa voix que ses armes. Il peut aussi, par un puissant hurlement, blesser ou assommer un adversaire. La cotte de mailles ne lui est accessible qu'au niveau 20. Contrairement aux rumeurs affirmant le contraire, la Bragi-Othila accepte les trolls en son sein.

Kelgor-Othila : Sauvage

Héritiers des techniques de combats utilisés par les Valkyns dans l'environnement hostile d'Aegir, les sauvages combattent au corps à corps avec leurs seuls poings et griffes. Impressionnés par leur téméraire technique de combat, plusieurs forgerons de Midgard s'appliquèrent à leur concevoir des armes adaptées à leurs habitudes. Et maintenant, armés de façon redoutable, les sauvages répandent mort et terreur dans les rangs ennemis, pour la plus grande joie de leur dieu, l'implacable Rakor.

Classes accessibles aux mystes

Odin-Othila : Prêtre d'Odin

Dieu tutélaire : Odin, dieu de Toutes les Connaissances. Les prêtres d'Odin connaissent le pouvoir des runes qu'ils utilisent pour enchanter les êtres et les objets qui les entourent. Ils peuvent, par magie, infliger des dégâts, assommer ou réduire les capacités d'un adversaire, ou encore augmenter certaines caractéristiques de leurs compagnons. Ils possèdent également la capacité de jeter leurs sorts plus rapidement pour un coût de mana doublé, mais ce seulement de temps à autre. La compréhension des runes est bien évidemment au-delà des faibles capacités intellectuelles des Trolls.

Hel-Othila : Prêtre de Hel

Déesse tutélaire : Hel, reine de Nifleheim et des Ames Déchues. Hel offre à ses prêtres la capacité d'invoquer et de contrôler les esprits de Midgardiens qui n'ont pas su mourir avec honneur et qui cherchent à travers la non-vie une nouvelle chance de prouver leur valeur. Ils sont capables d'infliger des dégâts par leurs sortilèges ou encore d'affaiblir leurs adversaires. Ils peuvent également rendre l'esprit qu'ils invoquent plus agile ou plus fort. Eux aussi possèdent la capacité de jeter leurs sorts plus rapidement pour un coût de mana doublé, toujours de temps à autre. Les Nains refusent de traiter avec les morts, et les Trolls n'aiment guère être confrontés aux seules choses qui puissent leur inspirer de la crainte.

Bogdar-Othila : Prêtre de Bogdar

Les prêtres de Bogdar sont les dépositaires d'un culte ancien et secret. Aussi loin dans le temps que remontent les plus anciennes sagas, on se souvient des premiers d'entre eux qui insufflaient par leurs rites la magie là où palpitait la vie, enchantant les restes des combattants tombés. Guidés par Bogdar, ses prêtres savent désormais animer des armées de squelettes capables d'agir de leur propre chef, qui s'empressent d'occire leurs ennemis.

Classes accessibles aux devins

Ymir-Othila : Chaman

Dieu tutélaire : Ymir, le Géant Déchu, Corps de Midgard. Les Chamans sont les mages tribaux des clans sauvages des Trolls et des Kobolds. Ils tirent leurs pouvoirs de la terre elle-même et utilisent une combinaison de magie de combat et de soin qui les rend particulièrement utiles aux yeux de leurs congénères. Ainsi, ils peuvent rendre leurs compagnons plus forts, les soigner et même les ramener à la vie à partir du niveau 10. Ils peuvent également empoisonner, ralentir et affaiblir leurs adversaires, ou même leur jeter des sorts de dommages. Ils portent le cuir clouté à partir du niveau 10 et la cotte de mailles au niveau 20. Nains et Vikings se considèrent bien trop civilisés pour s'abaisser à de telles pratiques, que certains considèrent presque comme de l'hérésie.

Eir-Othila : Guérisseur

Déesse tutélaire : Eir, déesse de la Guérison et des Plantes. Les guérisseurs peuvent, par leurs dons, aider leur compagnons blessés. Eir leur octroie aussi quelques capacités de combat. A partir du niveau 10, ils peuvent également ramener à la vie leurs morts. Ils peuvent rendre leurs compagnons plus forts, plus rapides, plus agiles, tout en ralentissant ou paralysant leurs adversaires. Ils portent le cuir clouté à partir du niveau 10 et la cotte de mailles au niveau 20. Les Trolls se désintéressent d'une telle carrière, lui préférant leur 'bonne vieille médecine Troll', et les Kobolds n'ont que faire du bien être d'autrui...

Classes accessibles aux larrons

Loki-Othila : Assassin

Dieu tutélaire : Loki, dieu des Manigances. Une lame dans la nuit, l'Assassin passe furtivement d'une ombre à l'autre et sème la mort sans un bruit. Son adresse naturelle et les dons de Loki font de l'Assassin un combattant mortel, mais dépourvu de toute sorte d'honneur. Il sait utiliser deux haches en même temps mais possède également des compétences d'épée. Il peut se dissimuler et porter des coups critiques à ses adversaires. Il est également passé maître dans l'utilisation des poisons. Il compense la faible protection de son armure de cuir par sa capacité à éviter les coups. Trolls et Nains désapprouvent une telle perfidie, et si certains Vikings se laissent parfois séduire par Loki, les Kobolds en font une véritable profession de foi

Skadi-Othila : Chasseur

Déesse tutélaire : Skadi, déesse de la Chasse et de l'Archerie. Les Chasseurs sont discrets et efficaces, leur adresse au combat est respectée, mais ils préfèrent parfois envoyer sur leurs ennemis les bêtes sauvages que les dons de Skaldi leur permettent de contrôler. Ils possèdent des compétences de combat à l'épée et à la lance, mais sont surtout de redoutables archer. Par la magie de Skadi, ils peuvent se rendre plus habiles et rapides. A partir du niveau 10 ils sont capables de porter l'armure de cuir clouté. Les Trolls, qui méprisent le combat à distance, préfèrent manger les animaux que de les dresser.

Hibernia

La magie a toujours été très présente sur les terres du royaume d'Hibernia. Aujourd'hui, après de longues années de querelles et d'animosité, les Celtes et les Firbolgs se sont alliés aux Elfes et aux Lurikeens pour tenter de préserver notre avenir. La menace n'a jamais été si grande et les visions de nos dirigeants prédisent que la magie pourrait disparaître d'Hibernia si nous ne réagissons pas ensemble. Que vous répondiez à l'appel d'Eochaid et de Branwyn, qui préconisent une invasion des territoires ennemis, ou que vous suiviez le conseil d'Agach et de Tethra, qui recommandent de ne s'en prendre qu'aux reliques sacrées de nos ennemis, vous pouvez protéger votre terre d'un danger imminent. Aujourd'hui, nous sommes unis et bien décidés à exploiter les pouvoirs de la nature et de l'Essence pour mettre à mal ceux qui veulent s'attaquer à notre royaume. Venez mettre votre force au service des défenseurs du royaume d'Hibernia !

Races d'Hibernia

Le royaume d'Hibernia, situé sur une île à l'ouest d'Albion, réunit des humains pratiquant le culte de la nature et des magiciens elfes de l'Autre-Monde qui se sont alliés contre leurs ennemis communs. Les hiberniens sont généralement plus aptes à la magie (naturelle et surnaturelle) que les créatures des autres Royaumes, mais plus faibles dans les combats armés.

Elfe

Ces humanoïdes grands et minces se caractérisent par leur grande beauté, leur regard insondable et leur affinité naturelle avec la magie. Ils font de très puissants mages mais préfèrent en général éviter le combat rapproché. Issus de l'Autre-monde ils ont décidé de rejoindre les rangs des armées hiberniennes pour repousser l'envahisseur.

Celte

Humains du royaume d'Hibernia, les Celtes sont des êtres proches de la nature, naturellement doués pour le combat, la magie de la nature et le chant. Ils sont très complets, ce qui leur permet d'accéder à tous les styles de classes.

Firbolg

Ces immenses créatures humanoïdes seraient, selon la légende, mi-hommes, mi-géants. Les Firbolgs vivent dans les bois et, comme les celtes, vouent un véritable culte à la nature. Leur taille et leur force en font naturellement de très bons combattants.

Lurikeen

Petits et extrêmement vifs et habiles, les Lurikeens sont des créatures magiques issues des mêmes régions de l'Autre-monde que les Elfes avec qui ils partagent quelques ressemblances. Les Lurikeens sont très doués pour les activités discrètes et la magie.

Sylvains

Apparentés aux dryades, les Sylvains sont physiquement très proches des arbres dans lesquels ils prennent plaisir à vivre. Les Sylvains font parti intégrante de l'écosystème d'Hy Brasil. Ils se sont alliés avec les races hiberniennes pour combattre la menace Fomore. Les Sylvains ont une apparence humanoïde, leur peau est faite d'une écorce brune et leurs membres sont aussi sveltes que puissants.

Shar

La reine des Shars a contacté les Hiberniens pour leur proposer de lutter à leurs côtés contre Midgard et Albion. Toutefois, comme les Elfes le savent bien, les Shars sont maléfiques par nature et ne font rien de bon sans arrière-pensée. La reine des Shars projette en réalité d'aider Hibernia à vaincre ses ennemis, puis, au moment où les Hiberniens seront affaiblis, de se retourner contre eux pour les éradiquer. La guerre prenant une mauvaise tournure, les Celtes ont toutefois insisté pour qu'Hibernia accepte l'aide des Shars. Seuls à vraiment connaître les Shars, les Elfes restent méfiants à leur égard, même s'ils ont accepté cette alliance boiteuse. Forts de statistiques standard bien réparties et d'une bonne constitution, les Shars sont des êtres résistants et polyvalents, même s'ils n'excellent dans aucun domaine particulier. Leurs statistiques de départ sont exactement identiques à celles des Nains de Midgard.

Sentiers d'Hibernia

Hibernia est un royaume sous le règne de la nature et la magie. Votre vie commence ici, sur un sentier d'Hibernia. Lorsque vous atteignez le cinquième niveau, vous devez choisir la voie correspondant à votre vocation.

Le Sentier des Armes

Le Sentier des Armes est le sentier des guerriers et des protecteurs du royaume d'Hibernia. Même si les personnages du Sentier des Armes n'ont pas les pouvoirs magiques de la plupart de leurs compagnons, leur force et leur habileté dans le maniement des armes de contact peuvent s'avérer très utiles en ces temps difficiles. Selon leur race, les créatures du Sentier des Armes peuvent devenir Protecteurs, Champions ou Finelames.

Le Sentier de la Nuit

Le Sentier de la Nuit rassemble les adeptes des subterfuges et de la furtivité. Selon leur race, les créatures du Sentier de la Nuit peuvent devenir Rangers ou Ombres. Les Firbolgs sont trop grands pour passer inaperçu, ils ne peuvent donc pas rejoindre le Sentier de la Nuit.

Le Sentier de la Nature

Tous les habitants d'Hibernia sont profondément attachés à la nature, mais ceux qui suivent le Sentier de la Nature possèdent certains dons tout particuliers. Seuls les Firbolgs et les Celtes peuvent suivre ce sentier et devenir Sentinelles, Bardes ou Druides.

Le Sentier des Arcanes

Le royaume d'Hibernia est un territoire où règne la magie. Ceux qui parviennent à en utiliser le pouvoir peuvent maîtriser des sorts très puissants. Les Humains, les Elfes et les Lurikeens peuvent suivre le Sentier des Arcanes et devenir Eldritchs, Enchanteurs ou Empathes.

Les Voies

La Voie de l'Essence

L'Essence est à l'origine de tout, elle est le pouvoir et l'énergie nécessaires à la création. Ceux qui empruntent la Voie de l'Essence peuvent utiliser ce pouvoir pour la protection de leur royaume.

Ombre

L'Ombre est un assassin puissant qui suit le Sentier de la Nuit. Il peut se cacher, agir furtivement sans être repéré par ses ennemis et frapper au moment opportun.

Barde

Ceux qui suivent le Sentier de la Nature peuvent choisir de devenir Bardes. Les Bardes sont des guerriers qui utilisent leur voix et leurs instruments pour venir en aide à leurs compagnons. Cette voie est réservée aux Firbolgs et aux Humains du Sentier de la Nature.

Enchanteur

Issu du Sentier des Arcanes, l'Enchanteur peut créer et contrôler des créatures magiques à même de combattre pour le royaume. L'Enchanteur peut également maîtriser un grand nombre de sorts utiles. Cette voie est réservée aux Elfes et aux Lurikeens.

Champion

Le Sentier des Armes permet de devenir Champion. Le Champion est un guerrier doté de pouvoirs magiques. Cette voie est la seule à laquelle peuvent accéder les Elfes et les Lurikeens du Sentier des Armes. Les Humains peuvent également devenir Champions.

La Voie du Bosquet

Animiste

Les animistes sont très proches de la nature, leur emprise sur celle-ci est à nulle autre comparable. Les animistes sont capables d'animer les plantes et d'utiliser leur environnement pour le transformer en une arme redoutable. Ils peuvent également animer certaines créatures pour en faire de puissants serviteurs.

Faucheurs

Les faucheurs forment une caste hybride de mages-guerriers, utilisant la faux comme arme principale. Ils constituent le bras armé de la communauté sylvane. Les faucheurs ne portent pas d'armure, ils ont de simples atours en tissu, mais maîtrisent

suffisamment l'essence du Voile pour renforcer leur défense tout comme leur attaque.

La Voie de l'Harmonie

La Voie de l'Harmonie concerne l'équilibre et la connaissance du monde qui vous entoure.

Druide

Le Druide est un guérisseur qui peut également renforcer et protéger ses compagnons. Avec sa capacité à invoquer des animaux, le Druide représente une classe aux particularités très diverses, réservée aux joueurs Humains et Firbolgs du Sentier de la Nature.

Empathe

Le pouvoir de l'esprit en harmonie peut créer un puissant Empathe, capable d'attaquer et d'agir par la pensée sur son environnement. Les Humains, les Elfes et les Lurikeens qui suivent le Sentier des Arcanes peuvent devenir Empathes.

Finelame

Le Finelame est le fantassin léger d'Hibernia. Spécialisé dans les attaques rapides et les styles de combat offensifs, le Finelame ne porte qu'une armure légère. Les Humains et les Firbolgs du Sentier des Armes peuvent devenir Finelames.

La Voie des Anciens

Les joueurs les plus résolus et les plus déterminés peuvent choisir la Voie des Anciens. Ceux qui suivent cette voie ne font qu'accomplir leurs tâches sans se préoccuper du monde qui les entoure.

Eldritch

L'Eldritch utilise les forces primitives de la nature pour maîtriser des sorts au pouvoir destructeur. Les Elfes et les Lurikeens du Sentier des Arcanes peuvent devenir Eldritchs, à condition d'avoir les capacités de concentration nécessaires.

Protecteur

Guerrier le plus puissant d'Hibernia, le protecteur n'est pas une créature magique, mais un combattant fort, capable d'utiliser efficacement ses armes et son armure, et toujours à l'avant-garde lorsqu'il s'agit de se battre. Les Humains, les Lurikeens et les Firbolgs du Sentier des Armes peuvent devenir Protecteurs.

Sentinelle

Les Sentinelles, issues du Sentier de la Nature, sont des guerriers redoutables dotés de certains pouvoirs de Druides. Seuls les Humains et les Firbolgs peuvent devenir Sentinelles.

Ranger

Les Rangers sont maîtres dans l'art de la traque et des actions furtives. Ils maîtrisent le tir à l'arc et le maniement des armes de contact. Les Humains, les Elfes et les Lurikeens du Sentier de la Nuit peuvent devenir Rangers.

La défense du Royaume : le PVP

Les monstres errants et les créatures démoniaques qui rôdent sur le territoire ne sont rien en comparaison de la menace qui gronde aux frontières de votre royaume. Chaque Royaume a ses ennemis. Montrez-vous capable de vous défendre, et vous serez appelé à défendre votre Royaume, ou même à vous aventurer sur les territoires des Royaumes ennemis. Au cours des batailles le long des frontières, vous rencontrerez peut-être des joueurs ennemis qu'il vous faudra combattre. Vous pourrez également attaquer leurs châteaux et vous emparer de leurs reliques sacrées pour accroître le prestige et la puissance de votre Royaume.

Frontières

Les zones frontalières sont des terres sauvages d'où vos ennemis peuvent lancer des invasions. Pour pénétrer dans une zone frontalière, vous devez passer par un poste-frontière. Ces postes-frontières séparant les zones frontalières entre les royaumes sont reconnaissables à leurs deux grandes portes et sont également connus sous le nom de « forteresses ». Chaque royaume dispose de 2 forteresses protégeant le royaume des incursions ennemies. Ces forteresses assurent la protection du royaume et sont virtuellement infranchissables par les forces ennemies car très bien défendues, si vous ne vous rendez pas en zone frontalière vous ne risquez donc pas de rencontrer d'ennemis.

Si votre courage ou le devoir vous appelle en zone frontalière vous rencontrerez certainement des raids ennemis. Ces envahisseurs ne parlent pas votre langue il vous sera donc impossible d'établir un dialogue sinon à travers quelques signes et autres gestes. N'oubliez pas que tout envahisseur en zone frontière est soit un ennemi soit un espion il est de votre devoir de le repousser dans la mesure du possible !

Frontières ennemies

Si l'ennemi vient roder aux portes de vos forteresses, vous pouvez également porter la guerre sur ses terres, en vous rendant également dans ses zones frontières. Pour passer en territoire ennemi la procédure à suivre est la suivante : Rendez-vous dans votre forteresse principale (château sauvage pour Albion, Svasud Faste pour Midgard, et Druim Ligen pour Hibernia) vous trouverez en son centre un cercle de pierre grise. Ce cercle est en fait un téléporteur qui vous transportera en territoire ennemi. Un marchand de médaillons se trouve à proximité du cercle. Pour pouvoir utiliser le téléporteur il vous faut acheter un médaillon au nom du royaume dans lequel vous souhaitez vous rendre puis le mettre à votre cou. Si vous ne le mettez pas vous ne serez pas transporté. Placez-vous sur le cercle et attendez l'arrivée des mages du royaume, ce sont eux qui vont réaliser le rituel nécessaire pour vous transporter chez l'ennemi. Ce rituel est fait toutes les 10 minutes environ. Une fois transporté vous vous retrouverez en zone frontière ennemie dans un fort défendu par votre royaume, une sorte de tête de pont permanente. Chaque royaume dispose d'une tête de pont similaire dans chacune des zones frontières.

Forts frontières

Chaque zone frontalière compte 7 châteaux forts contrôlés en temps normal par les forces du royaume possesseur de la zone. Les châteaux présents dans ce Royaume appartiennent à l'ennemi, mais vous pouvez vous en emparer par la force. Si vous avez besoin d'équipement pour tenir un siège, vous pouvez le faire fabriquer par vos artisans et le faire venir jusqu'à vous. Les personnages spécialisés dans les opérations furtives peuvent également s'avérer très utiles pour pénétrer dans les

donjons ennemis. Tuez le Seigneur du donjon pour rattacher le territoire à votre Royaume, et tentez d'en rester maître le plus longtemps possible. Les guildes ont également la possibilité de réclamer un château en leur nom propre (cf la section guildes).

Reliquaire

Dans chaque zone frontalière se trouvent également deux châteaux sanctuaire (reliquaires). Chaque reliquaire abrite en temps normal une relique magique. Ces reliques augmentent la puissance des membres du royaume les contrôlant. Vos ennemis feront tout pour assiéger vos sanctuaires et s'emparer de vos reliques. Vous pouvez également pénétrer sur leur territoire pour vous emparer de leurs reliques. Si vous parvenez à rapporter des reliques ennemies dans votre Château sanctuaire, vos ennemis seront affaiblis et les membres de votre royaume seront eux plus puissants. S'emparer d'une relique nécessite une forte mobilisation et une bonne coordination. Les reliquaires sont lourdement défendus et si votre raid venait à être découvert par les éclaireurs adverses vous seriez rapidement confrontés à une contre-attaque des joueurs du royaume attaqué. Une fois la relique prise encore faut il la ramener en lieu sûr dans votre propre château sanctuaire. Il existe 6 reliques en tout 2 par royaume l'une dite relique « de force » et l'autre relique « de pouvoir ».

Points et titres de Royaumes

Défendre son royaume ou porter la guerre en territoire ennemi se traduit par une forme de reconnaissance sociale et par certains avantages rendant votre personnage encore plus puissant et plus respecté.

Lorsque vous tuez des ennemis, sous réserve que le challenge existe et que l'ennemi ne soit pas mort trop récemment, vous gagnerez des points de royaumes et des primes de royaumes. Il existe également des titres honorifiques associés aux points de royaume. Plus vous avez de points plus votre titre est important, vos ennemis sauront qu'ils ont à faire à quelqu'un de dangereux avec qui il faut compter. Les actes glorieux que vous avez accomplis au nom du Royaume ne sont pas récompensés par de l'expérience, mais par une sorte de reconnaissance sociale sous la forme de points et de titres. Chaque titre nécessite un certain nombre de points de royaume pour être obtenus. Les points de royaume se gagnent en tuant des ennemis ou en participant activement aux combats pour les classes de soutien (classes guérisseuses par exemple). Plus vous avez de points plus vous êtes puissants. Cette puissance se traduit par la possibilité d'acheter de nouvelles compétences, dites compétences de royaume et qui sont très différentes des compétences « normales » de votre classe de personnage.

Titres, rangs, niveaux et avantages

Comment fonctionnent les rangs et les niveaux de royaumes. ?

Basiquement il y a dix rangs (R1 à R10) et chaque rang est subdivisé en 10 niveaux (N1 à N10). Pour passer du rang 1 au rang 2 il faut avoir rempli les dix niveaux. On identifie le « niveau » global d'un personnage au regard de ses points de royaume ainsi : R2 N7. Dans cet exemple le personnage a suffisamment de points de royaumes pour obtenir le niveau 7 du rang 2 lorsqu'il atteindra le niveau 10 du rang 2 il passera alors automatiquement au Rang 3 et deviendra ainsi R3 N0. Le maximum pour un joueur est donc R10 N10.

Chaque fois que vous passez un niveau (N1, N2...) vous obtenez un point à dépenser dans les compétences de royaume.

Chaque fois que vous passez un rang (R1, R2...) toutes vos compétences normales (épée, discrétion, arc, magie...) augmentent de +1 dans votre fenêtre compétences.

Chaque fois que vous passez un rang (R1, R2...) votre personnage obtient un nouveau titre, qui vous identifie comme dangereux aux yeux de vos ennemis.

Voici un tableau résumant les différents titres, niveaux et rangs de royaumes en fonction de votre nombre de points de royaumes

Rang	Albion	Midgard	Hibernia
1	Défenseur	Skiltvakten	Savant
2	Gardien	Isen Vakten	Cosantoir
3	Chevalier	Flammen Vakten	Brehon
4	Chevalier-Griffon	Elding Vakten	Protecteur
5	Chevalier-Faucon	Stormur Vakten	Corbeau ardent
6	Chevalier-Phénix	Isen Herra	Main d'argent
7	Chevalier-Alérion	Flammen Herra	Tonnant
8	Chevalier-Licorne	Elding Herra	Lance dorée
9	Chevalier-Lion	Stormur Herra	Tiarna
10	Chevalier-Dragon	Einherjar	Cavalier d'émeraude

xp Rang R=Nbr point	0 1L1 1	25 1L2 2	125 1L3 3	350 1L4 4	750 1L5 5	1 375 1L6 6	2 275 1L7 7	3 500 1L8 8	5 100 1L9 9
7 125 2L0 10	9 625 2L1 11	12 650 2L2 12	16 250 2L3 13	20 475 2L4 14	25 375 2L5 15	31 000 2L6 16	37 400 2L7 17	44 625 2L8 18	52 725 2L9 19
61 750 3L0 20	71 750 3L1 21	82 775 3L2 22	94 875 3L3 23	108 100 3L4 24	122 500 3L5 25	138 125 3L6 26	155 025 3L7 27	173 250 3L8 28	192 850 3L9 29
213 875 4L0 30	236 375 4L1 31	260 400 4L2 32	286 000 4L3 33	313 225 4L4 34	342 125 4L5 35	372 750 4L6 36	405 150 4L7 37	439 375 4L8 38	475 475 4L9 39
513 500 5L0 40	553 500 5L1 41	595 525 5L2 42	639 625 5L3 43	685 850 5L4 44	734 250 5L5 45	784 875 5L6 46	837 775 5L7 47	893 000 5L8 48	950 600 5L9 49
1 010 625 6L0 50	1 073 125 6L1 51	1 138 150 6L2 52	1 205 750 6L3 53	1 275 975 6L4 54	1 348 875 6L5 55	1 424 500 6L6 56	1 502 900 6L7 57	1 584 125 6L8 58	1 668 225 6L9 59
1 755 250 7L0 60	1 845 250 7L1 61	1 938 275 7L2 62	2 034 375 7L3 63	2 133 600 7L4 64	2 236 000 7L5 65	2 341 625 7L6 66	2 450 525 7L7 67	2 562 750 7L8 68	2 678 350 7L9 69
2 797 375 8L0 70	2 919 875 8L1 71	3 045 900 8L2 72	3 175 500 8L3 73	3 308 725 8L4 74	3 445 625 8L5 75	3 586 250 8L6 76	3 730 650 8L7 77	3 878 875 8L8 78	4 030 975 8L9 79
4 187 000 9L0 80	4 347 000 9L1 81	4 511 025 9L2 82	4 679 125 9L3 83	4 851 350 9L4 84	5 027 750 9L5 85	5 208 375 9L6 86	5 393 275 9L7 87	5 582 500 9L8 88	5 776 100 9L9 89
5 974 125 10L0 90	6 176 625 10L1 91	6 383 650 10L2 92	6 595 250 10L3 93	6 811 475 10L4 94	7 032 375 10L5 95	7 258 000 10L6 96	7 488 400 10L7 97	7 723 625 10L8 98	7 963 725 10L9 99
8 208 750 10L10 100									

Compétences de royaume

Les compétences de royaume s'achètent auprès de votre entraîneur de classe. Dès que vous passez le niveau 20 ou après une première mort en RvR vous gagnerez votre premier point à dépenser pour obtenir des compétences de royaume. Un personnage au summum de sa renommée dispose de 100 points à dépenser. Il existe de très nombreuses compétences de royaumes, certaines sont uniques d'autres sont partagées par de nombreuses classes, toutes ont des effets particuliers.

Vous pourrez trouver un tableau très complet des compétences de royaume sur le site <http://daoc.cabuzel.net> (Merci à lui pour ces précieuses informations)

Les Donjons

DAoC comprends de nombreux donjons aux caractéristiques différentes. Commençons par définir le terme « donjon ». On entend par « donjon » une zone limitée dans l'espace disposant d'un ou plusieurs accès. Les donjons sont le plus souvent sous-terrains avec des lignes de vue limitées et des dangers omniprésents. Dans DAoC il existe trois grandes catégories de donjons. Les donjons simples, les donjons RvR et les donjons épiques.

Les donjons simples sont les plus fréquents dans les zones bas et moyen niveau du jeu. Ils sont en général peut attendus (quelques dizaines de pièces) et sont prévus pour accueillir selon le donjon des joueurs de petit niveau jusqu'au niveau 40 environ. Ces donjons se trouvent tous dans les zones intérieures des royaumes et ne sont donc accessibles que par les membres du royaume concerné. Une entrée de donjon est toujours symbolisée visuellement (entrée de grotte, de cave, de crypte...). Pour rejoindre le donjon, vous allez avoir une période de chargement (comme pour les villes).

Les donjons RvR, se situent tous en zone frontière. Leur principale différence avec les donjons simples réside donc dans le fait que ces donjons sont accessibles simultanément par des forces des trois royaumes. Le donjon étant par nature dangereux, la présence potentielle d'ennemis des royaumes adverses les rends encore plus risqués. Ils sont généralement réservé aux joueur de moyen à haut niveau.

Les donjons épiques, regroupent tous les donjons de haut niveau à très haut niveau. Dans ces donjons vous rencontrerez des monstres particulièrement puissants et organisés. Les récompenses sont également à la mesure du challenge. Seuls des groupes puissants et bien rôdés devraient s'aventurer dans ces repaires. Il existe en général dans chacun de ces donjons épiques un « méchant » principal qui contrôle et dirige les créatures présentes dans son repaire. Chacun d'entre eux à ses forces et ses faiblesses, la force brute n'est pas toujours la solution adéquate pour triompher.

Enfin, il existe un donjon particulier appelé « Les Abysses ». Ce donjon cumule la fonction de donjon épique et de donjon RvR. Il existe de très nombreuses entrées à ce donjon dans chacun des royaumes. Il existe cependant un système d'accès particulier. Seul un royaume à la fois peut entrer dans le donjon. Pour que l'entrée soit ouverte à votre royaume, il faut que votre royaume contrôle le plus grand nombre de forts frontières. Sachant qu'il y a 21 forts frontières répartis en temps normal selon la norme 7 par royaume, si albion contrôle 8 forts, midgard 7 et hibernia 6 c'est albion qui pourra utiliser les entrées. Contrôler les entrées ne veut pas dire que vous ne pouvez pas rencontrer d'ennemi dans le donjon. En effet rien n'empêche les joueurs ennemis déjà présent dans le donjon d'y rester. Un joueur dont le royaume ne contrôle plus les entrées ne sera expulsé du donjon que s'il se déconnecte ou s'il retourne à sa pierre des âmes.

Pour savoir à tout moment en jeu qui contrôle l'entrée des Abysses tapez la commande /realm

Serveur PVP

Si vous êtes amateur de grandes sensations et que les univers 'standards' ne vous ont pas apporté assez d'adrénaline, il existe une solution à vos attentes : Camlann. Cet Univers, d'apparence identique aux autres, est en réalité un serveur où la terreur règne en maître...

Attention : Camlann est un serveur anglais !

Particularités de Camlann :

Vous pouvez jouer n'importe quelle race sur n'importe quel Royaume. Vous pouvez grouper avec n'importe quel personnage joueur du jeu, et ce, sans limitation de royaume. Vous pouvez attaquer n'importe qui et à n'importe quel endroit mis à part dans les trois capitales du jeu. Bien qu'il vous soit possible de créer des alliances stratégiques, les alliances de guildes n'existent pas sur ce serveur. Potentiellement, tout joueur qui n'appartient pas à votre guilde est un ennemi. Attention : Seuls les joueurs de votre guilde sont immunisés aux dégâts que vous pourriez infliger (par des sorts de masse par exemple).

Lorsque vous tuez un joueur sur Camlann, vous gagnez or, expérience et points de royaume. A noter que si votre cible a été tuée trop récemment elle ne rapportera que de l'or. Quand vous ciblez un adversaire il vous est indiqué si ce personnage est en « No reward ». Lorsque vous êtes tué par un autre joueur vous ne perdez aucune expérience. En revanche si le joueur qui vous a tué n'était pas violet pour vous, vous perdez 3 points de constitution, et ce, quelque soit le nombre de morts que vous avez eu au niveau en cours. Si votre assassin est violet pour vous, vous ne perdez pas ces points de constitution.

Lorsque vous êtes mort, vous avez deux solutions pour revenir à la vie. La commande /release vous ramènera à votre dernière pierre des Ames (quelque soit le royaume de cette pierre des âmes). La commande /release city vous ramènera à la capitale du Royaume originel de votre race. Après avoir été ramené à la vie vous ne pouvez être attaqué ou attaquer pendant une période de deux minutes. Passé ce délai vous êtes à nouveau une cible potentielle.

Il est fortement conseillé de profiter de ces deux minutes pour racheter vos points de constitution le cas échéant et pour vous mettre à l'abri.

Les combats entre joueurs sont un peu différents sur Camlann. En effet, quelque soit votre niveau vous touchez votre adversaire comme s'il était 'jaune' pour vous. Certains pnjs ont été ajoutés sur Camlann. Notamment il se trouve dans chaque capitale un vendeur de médaillons et un personnage 'téléporteur' qui vous permettent de vous déplacer entre les trois royaumes. Certaines commandes permettent à votre maître de guilde de mettre des guildes en ennemies ou alliées. Ainsi, si vous cliquez sur un personnage appartenant vous saurez si ce personnage appartient à une guilde neutre, amie ou ennemie. (Amie ne veut pas dire que vous ne pouvez pas l'attaquer ou être attaqué, mais simplement que cette guilde est à priori une guilde qu'il ne faut pas attaquer.)

Conseil : Ne vous aventurez sur Camlann que si vous connaissez bien l'univers de DAoC. Ce serveur est plus difficile qu'un serveur normal.

(Le texte qui suit est directement inclus à partir de la Faq)

Quelles sont les règles du serveur PvP ?

Introduction

Contrairement aux autres serveurs, les joueurs peuvent ici créer des personnages sur n'importe quel royaume. Les personnages peuvent voyager librement dans tous les royaumes en passant par des portails. Rien n'empêche un Troll, un Firbolg et un Avalonien d'appartenir à une même guildes ou au même groupe. Tous les joueurs peuvent communiquer entre eux, quel que soit leur royaume, et tous les personnages peuvent entrer dans les trois villes principales sans craindre les gardes.

L'autre point important sur un serveur PvP est qu'en dehors de votre guildes, tout personnage est un ennemi potentiel. Il n'y a pas de notion de royaume, ni d'alliance de guildes. Vous pouvez aussi gagner de l'expérience et de l'argent en tuant d'autres personnages et vous perdez de l'argent quand vous êtes tué. Le but de Mythic Entertainment & GOA est que les joueurs qui le souhaitent puissent développer leurs personnages seulement grâce au PvP.

Les guildes peuvent s'allier entre elles de façon non officielle, mais rien n'empêche quelqu'un d'extérieur à votre guildes de vous attaquer à tout moment, à quelques exceptions près :

Camelot, Tir na Nog, et Jordheim sont des zones libres. Personne ne peut être attaqué dans ces villes.

Les joueurs d'un niveau inférieur à 10 ne peuvent pas être à moins qu'ils annulent cette protection.

Certains donjons de bas niveau (vous trouverez une liste ci-dessous) ont une limite de niveau : les joueurs dépassant un certain niveau ne peuvent plus y entrer.

De plus, les reliques et les forts fonctionnent différemment sur un serveur PvP. Puisqu'il n'y a pas de royaumes, les reliques sont tenues par des guildes. Pour prendre une relique, vous devez réclamer le fort comme vous feriez sur un serveur classique, réclamer ensuite la relique (toujours de la même façon) puis la ramener dans son propre fort. Seuls les membres de votre guildes bénéficient des effets de la relique.

Puisqu'il y a pas de royaume, le donjon Darkness Falls sera en permanence ouvert à tous les joueurs.

Changements dans le combat en pvp

Jouer sur un serveur PvP est plus difficile que sur un serveur classique. Les joueurs qui jouent sans guildes auront encore plus de difficulté dans ce monde particulièrement dangereux.

Les personnages qui n'appartiennent pas à votre guildes sont des ennemis et peuvent vous attaquer à tout moment. Une nouvelle commande permet de créer une liste de guildes ennemies. Quand vous sélectionnez un personnage appartenant à une guildes ennemie, il est désigné comme tel. Rappelez-vous cependant que tous les personnages qui ne font pas partie de votre guildes peuvent vous attaquer.

Les joueurs d'un niveau inférieur à 10 ne peuvent pas être attaqués ni attaquer d'autres personnages à moins qu'ils annulent cette protection en utilisant la commande "/safety off".

Camelot, Tir na Nog, et Jordheim sont des zones libres. Personne ne peut être attaqué dans ces villes.

Une protection temporaire est donnée à un personnage quand il meure ou après avoir franchi une zone (vous ne pouvez pas être attaqué par un joueur, ni l'attaquer vous-même). Cette protection est temporaire et permet seulement de courir rapidement en sécurité en cas de problème. Vous serez avertis quand cette protection disparaîtra. Vous ne bénéficiez pas de cette protection si vous êtes ressuscité par un joueur.

Les joueurs gagnent des points d'alliance au lieu des points de royaumes. Ils gagnent aussi des points de guildes en tuant d'autres joueurs, selon le niveau de l'ennemi abattu (sauf s'il a été tué récemment).

Les points de guildes ont un maximum égal au niveau du joueur multiplié par cinq. Si un personnage de niveau 5 arrive à tuer un personnage de niveau 40, il recevra un nombre de points de guildes égal à ce qu'il aurait gagné en tuant 5 personnages de niveau 5. Les personnages qui ont un niveau inférieur à 60% de votre propre niveau ne rapportent rien (vous aurez cette information en les sélectionnant).

Les joueurs gagnent de l'expérience en tuant d'autres personnages. L'argent est laissé à chaque fois qu'un personnage est tué en PvP en perdant 3 points de constitution, mais l'expérience n'est gagnée que si des points de guildes sont gagnés (un joueur qui vient de mourir ne rapporte pas d'expérience). L'expérience est gagnée immédiatement, et l'argent est laissé sur le sol de la même façon que le trésor d'un monstre. Un joueur éventuellement récupérer lui-même l'argent qu'il a perdu en mourant. L'argent n'est pas prélevé dans l'inventaire du joueur mais généré par le jeu quand la constitution est perdue.

Un joueur perd 3 points de constitution à chaque fois qu'il meure en PvP. Cette perte n'a pas lieu si le personnage est ressuscité par un joueur. Un joueur ne peut pas attaquer s'il a moins de 3 en constitution. Mourir à répétition en restant sur un champ de bataille peut coûter très cher.

La seule exception à cette règle est que vous ne perdez pas de constitution en étant tué par un joueur d'un trop gros niveau (s'il ne gagne pas de points de guildes en vous tuant). Vous perdrez aussi des points de constitution si vous êtes tués deux fois d'affilée.

Dans certaines circonstances, en tuant le même personnage plusieurs fois de suite, vous ne gagnerez ni expérience ni points de guildes. Ceci n'est pas un bug.

Si vous mourrez, vous pouvez utiliser la commande `"/release city"` pour retourner à la capitale de votre royaume de départ.

Les commandes PNJ le plus proche et joueur le plus proche (F8 et F9) fonctionnent maintenant avec le nouveau système d'ennemis.

Changements pour les guildes et les forts

Les alliances de guildes n'existent plus, mais vous pouvez vous allier officiellement et créer des groupes de chat librement.

Si vous quittez une guildes, vous ne pouvez pas en rejoindre une autre avant 4 heures de jeu.

Les guildes peuvent prendre des reliques. En résumé, vous devez posséder un fort, prendre la relique et la ramener à votre fort. Voici une explication plus complète de la procédure :

Pour prendre une relique, vous devez posséder un fort. Les reliques ne peuvent être capturées que depuis un fort non réclamé (vous devez tuer le seigneur du fort avant de vous emparer de la relique). Vous ne pouvez pas réclamer un fort et y déposer la relique juste après. Vous pouvez placer une relique dans un fort deux heures après qu'il ait été réclamé. Si un fort est réclamé sans que la relique soit prise, la relique retourne dans son fort de départ.

Les reliques capturées sont gardées par les seigneurs des forts. Vous trouverez le statut des reliques sur le site web ou en utilisant la commande /realm.

Quand le serveur ouvre, les reliques sont dans leur fort habituel, protégées par des gardes agressifs. Ces gardes doivent être vaincus pour prendre la relique. Si une relique retourne dans son fort d'origine, les gardes devront être vaincu à nouveau pour la capturer.

Les gardiens des forts ne répondent qu'aux membres de la guilde qui contrôle le fort. Les gardiens d'un fort non réclamé répondent à tout le monde.

Les guildes disposent maintenant d'une liste de guildes ennemies. Vous pouvez ajouter des guildes à cette liste avec la commande "/gc enemyadd". Quand un membre de votre guilde sélectionne un membre d'une guilde ennemie, il sera averti que la guilde ce joueur est une ennemie. Vous pouvez enlever des guildes de cette liste avec la commande "/gc enemyremove".

Un joueur ne peut pas attaquer un membre de sa propre guilde, que ce soit directement, avec un familier ou avec un sort à aire d'effet.

Changements dans le monde

Les joueurs peuvent voyager librement dans n'importe quelle région du jeu. Ils peuvent aussi communiquer librement avec n'importe quel autre joueur. Tous les joueurs peuvent activer et franchir les portes des royaumes, les gardes n'attaquent jamais les joueurs et les marchands peuvent interagir avec tous les joueurs, tout comme tous les autres PNJs (forgerons, seigneurs...).

Des portails se trouvent dans les capitales et dans les forts de téléportation habituels. Il n'y a plus de cérémonie, vous achetez simplement un médaillon, puis cliquez sur le PNJ pour être téléporté. Les portails permettent de voyager entre les forts de téléportation, entre les forts et les capitales, et aussi d'une capitale à l'autre. Le PNJ qui vend les médaillons est le "Maître des Médaillons" et le PNJ sur lequel vous devez cliquer se trouve à ses côtés.

Certains objets provenant d'un autre royaume sont maintenant utilisables (un Ménestrel peut porter une cote de maille Midgardienne). Vous trouverez une liste complète ci-dessous. Notez aussi que certains objets restent limités à un royaume, en particulier les armes à distance et les bâtons de focus.

Un artisan peut créer des objets pour tous les royaumes. Les commandes /craft albion, /craft hibernia et /craft midgard permettent d'accéder aux listes d'objets des différents royaumes. Des marchands de tous les royaumes se sont installés à cet effet dans chaque capitale. La commande '/setwho trades' affichera le statut d'un artisan pour tous les joueurs, sans différence de royaume.

Certains donjons ont une limite de niveau, si vous n'êtes pas dans cette limite, vous ne pourrez pas entrer dans les donjons suivants :

Tombe de Mithra : niveau 1 et 23

Antre de Nisse : niveau 1 et 28

Tombe de Muire : niveau 1 et 31

Le repaire Spraggon : niveau 1 et 35

Tombe Maudite : niveau 1 et 36

Keltoi Fogou : niveau 1 et 41

Darkness Falls est toujours ouvert pour tous les joueurs. Le contrôle des forts n'est plus pris en compte.

La commande /WHO n'affiche plus le niveau, la classe et la zone d'un joueur. Elle n'affiche plus que le nom et le cas échéant, la guildes du personnage. Vous pouvez avoir des informations complète sur les membres de votre guildes avec la commande '/gc who'.

Le serveur pvp et le support client

Le support client de GOA ne s'occupera pas des règles de "combat honorable", comme par exemple l'ingérance dans le combat d'un autre joueur. Les joueurs pourront tous utiliser les moyens à leur disposition pour régler de tels cas, que ce soit la diplomatie, leurs épées ou leurs sorts.

Les autres règles du support client de GOA seront appliquées (harcèlement, nom des personnages...).

Des actes qui peuvent être considérés comme peu fair-play, comme les attaques près des pierres des âmes ou près des zones ne sont pas considérées comme du harcèlement. Agresser un joueur verbalement au-delà de ce qui est en accord avec le background du jeu sera considéré comme du harcèlement. Jouer sur un serveur PvP ne donne pas le droit d'empêcher un autre joueur de profiter du jeu. Vous serez tenu aux mêmes règles quant au chat et aux conversations que sur un serveur classique. Pour plus d'informations sur le Code de Conduite, vous pouvez consulter le site européen de Dark Age of Camelot à cette adresse : <http://faq.camelot-europe.com/>.

Conversion des objets sur le serveur pvp

Sur le serveur PvP, certains objets sont utilisables par des personnages d'un autre royaume. Ce n'est pas le cas de tous les objets, ceci n'est pas un bug.

Bien évidemment, vous ne gagnerez aucun bonus d'un objet qui augmente une compétence que vous ne possédez pas. Par exemple, si vous utilisez une épée avec un bonus Lames + 2 avec votre compétence Tranchante, vous ne gagnerez pas 2 points en Tranchantes.

Voici la conversion des objets :

- 1) Toutes les objets hors armes et armures ont été convertis.
- 2) Tous les boucliers ont été convertis.
- 3) Les instruments ont été convertis de la façon suivante:
Albion a accès aux instruments de type "Musique".
Hibernia à accès aux instruments « Instruments ».
- 4) Les armures ont été converties de la façon suivante:
Les casques ne peuvent être utilisés par un autre royaume.

ALBION

Cloth: gains access to other realm's Cloth

Leather: gains access to other realm's Leather

Studded Leather: gains access to Midgard's Studded Leather and Hibernia's

Reinforced Leather

Chain: gains access to Midgard's Chain and Scale

MIDGARD

Cloth: gains access to other realm's Cloth

Leather: gains access to other realm's Leather

Studded Leather: gains access to Albion's Studded Leather and Hibernia's Reinforced Leather

Chain: gains access to Albion's Chain and Scale

HIBERNIA

Cloth: gains access to other realm's Cloth

Leather: gains access to other realm's Leather

Reinforced Leather: gains access to other realm's Studded Leather

Scale: gains access to other realm's Chain

5) Les armes ont été converties de la façon suivante :

ALBION

Staff: gains access to other realm's Staff.

Crush: gains access to Blunt (and one-handed Hammer weapons)

Slash: gains access to Blade (and one-handed Swords/Axes)

Thrust: gains access to Piercing

Two-Handed: gains access to Large Weapons

Polearm: gains access to Celtic Spear and Spear

MIDGARD

Staff: gains access to other realm's Staff.

Hammer: gains access to Crush and Blunt

Sword: gains access to Slash and Blades

Axe: gains access to Slash and Blades

Spear: gains access to Celtic Spear and Polearm

HIBERNIA

Staff: gains access to other realm's Staff.

Blunt: gains access to Crush (and one-handed Hammer weapons)

Blades: gains access to Slash (and one-handed Swords/Axes)

Piercing: gains access to Thrust

Large Weapons: gains access to Two-Handed

Celtic Spear: gains access to Spear and Polearm

6) Les armes à distance n'ont pas été converties.

List des commandes notables

/WHO – fonctionnalités réduites

/RELEASE CITY – retour à la capitale du royaume de départ après une mort.

/SAFETY OFF – supprime la protection si vous êtes en dessous du niveau 10. (il n'y a pas de /SAFETY ON).

/CRAFT REALMNAME – Liste des objets d'artisanat d'un royaume.

/GC ENEMYADD NOMDEGUILDE – ajoute une guilde à la liste des guildes ennemies (Maître de guilde seulement)

/GC ENEMYREMOVE NOMDEGUILDE – enlève une guilde à la liste des guildes ennemies (Maître de guilde seulement)

Les duels

Lorsque vous souhaitez faire un duel avec un autre joueur, vous devez sélectionner votre adversaire et taper la commande /duel challenge. Votre adversaire répondra avec la commande /duel accept s'il relève le défi. Mais, s'il refuse le combat, il tapera /duel decline. Une fois que le duel est commencé, chacun des deux combattants pourra utiliser la commande /duel surrender pour abandonner le duel.

Remarques :

- Tous les duels sont à mort, toutefois vous ne perdrez ni constitution ni expérience après une mort en duel.
- Vous ne pouvez accepter un duel que si vous êtes à 100% de votre santé.
- Si l'un des deux adversaires est attaqué par un monstre ou un combattant d'un royaume ennemi, le duel prend automatiquement fin.
- Tous les sorts (positifs ou négatifs) utilisés lors du duel sont automatiquement supprimés à la fin du face à face.
- Si l'un des deux adversaires zone, se téléporte ou quitte le jeu, le duel prend automatiquement fin.
- Après être mort au cours d'un duel, vous ressuscitez automatiquement sur le lieu de la mort au bout de dix secondes.
- Utiliser des habilités de Royaume au cours d'un duel mettra automatiquement fin à ce duel.

Trouver de l'aide

Mythic Entertainment et GOA s'efforcent de vous offrir le service client le plus performant possible. Pour cela, différents systèmes d'aide sont disponibles. La première possibilité en cas de problème est de presser la touche F1 du clavier afin d'accéder à l'aide en ligne. Vous aurez accès à une interface d'aide regroupant les réponses aux questions usuelles. Si cela ne vous permet pas de trouver une solution à votre problème, vous pouvez consulter le système d'entraide des joueurs (Player Advice System). Cette commande vous mettra en contact avec des joueurs expérimentés qui sont prêts à aider les joueurs en difficulté.

Commandes d'assistance	
/help	Ouvrir la fenêtre d'aide.
/stuck	Replacer son personnage sur un endroit valide après déconnexion si votre personnage est coincé dans le décor.
/advice	Lister les personnages déclarés "conseillers".
/advice <nom> <texte>	Envoyer un message au conseiller spécifié. Fonctionne comme la commande /tell.
/advisor	Se déclarer en tant que Conseiller. Vous devez avoir joué plus de 15 heures.

Pour obtenir la liste des GM (GameMaster : qui s'occupe de l'animation) en jeu il faut taper la commande /who [dev]. Pour obtenir la liste des CSR (Customer Support Representative : qui s'occupe des problèmes techniques dans le jeu) en jeu il faut taper la commande / who [CSR]. Si vous tapez la commande /who GM vous obtiendrez tous les noms qui contiennent les caractères g et m dans leurs noms.

Si un GM ou un CSR se présente à vous dans le jeu il est très simple de l'identifier. Tous les membres de l'équipe DAoC qui sont présents en jeu, le sont sous forme de cristaux comme ci-dessous :



Représentation de l'équipe Goa dans le jeu.

Pour tout problème lié à votre abonnement contactez directement notre support client abonnement à l'adresse suivante : abonnement@goa.com.

Pour tout autre problème connectez-vous sur notre site de support client à l'adresse suivante : <http://faq.camelot-europe.com>. Vous pourrez y consulter notre base de connaissance ou poser directement une question.

Retrouvez toutes les informations concernant le jeu sur notre site officiel www.camelot-europe.com

Quatrième Partie : les Extensions

Shrouded Isles

Les nouvelles îles continentales

Vous pouvez explorer trois nouvelles îles dans Dark Age of Camelot : Shrouded Isles - une par royaume. Ces zones bénéficient du dernier cri en matière d'effets visuels, pour les effets d'eau mais également pour les textures des différents terrains, falaises et canyons, ainsi d'autres avancées techniques pour rendre le paysage le plus réaliste possible.

Tous les continents ont des nouveaux monstres, zones à explorer, trésors à trouver, donjons à découvrir et bien plus. Le contenu est principalement dédié aux personnages d'un niveau élevé, bien qu'il y ait des zones pour les personnages de bas et moyen niveau.

Royaume d'Albion : Avalon



Albion a été longtemps menacé par les légions maléfiques dirigées par Morgane, dont le but final est de dominer les anciennes terres d'Arthur. Sa magie noire a rappelé à la vie les dépouilles et les squelettes des soldats romains morts depuis longtemps, qui servent loyalement de soldats dans son armée. Elle est maintenant allée plus loin et a forgé une alliance avec les Drakorans, une race d'homme dragon. La rumeur raconte qu'ils sont menés par un vrai dragon, d'une taille imposante et d'une force effrayante. Ils ont ravagé l'île d'Avalon, détruit sa splendide capitale - le centre du savoir de tout Albion - et ils ont fait vivre la population dans la crainte et la terreur.

Arawn a longtemps caché sa colère et sa frustration alors que Morgane volait ses serviteurs en les ramenant de l'Outremonde en tant que morts vivants. Sa rage s'est décuplée en voyant la nouvelle puissance lâchée par Morgane sur Avalon, lorsqu'elle révéla son alliance avec les Drakorans. Face à cette situation dangereuse, Arawn a décidé d'aider les forces d'Albion dans leur quête commune, se débarrasser des Drakorans et de l'infâme présence de Morgane dans tout le royaume, une bonne fois pour toute. L'aide d'Arawn se présenta sous la forme de ses serviteurs, les Nécrites, qui offrirent leurs services à Albion. L'Alliance des Albionnais et des Nécrites a juré la défaite des Drakorans et de Morgane.

Royaume d'Hibernia : HyBrasil



Dans Hibernia, l'île d'HyBrasil a été longtemps considéré comme un mythe perdu et oublié dans les profondeurs du temps. Pendant des générations autour des feux de camps, les chants ont raconté la beauté de ce paradis boisé qu'était HyBrasil, le pays natal des Sylvains, les protecteurs de ces anciennes forêts. Les mêmes légendes ont décrit ce que les Celtes et les Firbolgs doivent à cette île, leur amour de la nature, source de leur magie. Ces contes et fables racontées autour des feux de camps étaient seulement des légendes, des histoires pour enfants - jusqu'à ce que le conseil d'Hibernia reçut la visite d'un émissaire Sylvain, une créature issue directement des mythes, du fond des âges.

L'émissaire Sylvain apporta avec lui une bien triste histoire - HyBrasil, leur foyer, avait été envahi par une race de créatures corrompant la terre elle-même. Ces monstres maléfiques, les Fomoriens, semblaient avoir un but précis - ils traquèrent les Sylvans et dévastèrent leurs plus belles forêts, prenant plaisir dans la destruction de toute vie végétale et animale. Les protecteurs des anciennes forêts n'eurent pas les moyens de les défaire, mais l'alliance récente avec les Hiberniens pourrait repousser les Fomoriens hors d'HyBrasil.

Royaume de Midgard : Aegir



Les mythes Troll et Kobold parlent des Anciens Trolls, une race d'anciennes créatures antiques et sages, les ancêtres de toutes les races souterraines. Les Anciens Trolls des légendes vivaient sur une île nommée Aegir, dans une formidable cité souterraine, Trollheim. Bien souvent les jeunes Trolls et Kobolds ont narré les histoires des Anciens, relatant surtout leur sagesse et leur puissance légendaire.

Puis un jour, comme issu du fond des temps, un unique Ancien Trolls est apparu à Jordheim, apportant avec lui des nouvelles inquiétantes. Une race préhistorique de barbares, les Morvalts, avaient envahi Aegir, détruisant tout sur leur chemin. Trollheim lutta pendant un certain temps, et la résistance continuait toujours, mais la majeure partie de l'île était sous la domination de ces bêtes sauvages. Les Anciens Trolls avaient toutefois réussi à apprivoiser certaines de ces créatures. Doué d'intelligence, ces créatures connues sous le nom de Valkyns se sont adaptés aux coutumes de Midgard, leur dieu a rejoint le panthéon des dieux nordiques, et ils se sont alliés aux forces des Anciens Trolls et du Conseil de Midgard pour débarrasser Aegir et Trollheim des Morvalts.

Nouveau moteur graphique

L'arrivée de Shrouded Isles améliore le rendu et la richesse visuelle du jeu. Les textures utilisées par le moteur graphique de Shrouded Isles sont plus précises, le monde devient plus réaliste, les détails sont plus nombreux, les animations plus fluides et les possibilités techniques accrues.

Voici quelques exemples des changements apportés par le nouveau moteur graphique de Shrouded Isles :

- Surfaces réfléchissante.
- Effets d'eau incroyablement réalistes avec réactions aux déplacements.
- Système de gestion des ombres dynamiques sur les personnages, les monstres, les décors.
- Textures graphiques hautes résolutions avec plus de détails.
- Déplacement et animation des monstres et des personnages améliorés pour plus de souplesse et de réalisme.
- Utilisation de la technologie mip mapping.
- Meilleure gestion de l'affichage et framerate accru, pour une meilleure fluidité lors des grandes batailles.
- Possibilité de choisir la profondeur des effets graphiques pour adapter le jeu aux capacités de chaque PC.

Musique d'ambiance

A ces nombreuses améliorations graphiques vient s'ajouter une toute nouvelle dimension sonore grâce à l'ajout de nombreuses pistes audio utilisant un système aléatoire de mixage donnant une atmosphère particulière à chaque lieu. Une banque sonore permet de choisir les morceaux dans des registres particuliers en fonction de la nature du lieu que votre personnage visite. Nous pensons que ce système non intrusif permettra une immersion encore plus profonde dans l'univers de Dark Age of Camelot.

Foundations

Vous trouverez toutes les informations nécessaires à propos de cette extension en consultant le manuel de fondation

(afin de faciliter l'accès j'ai inclus le manuel de fondation également)

Les bases

Choses importantes à savoir

Avant d'acheter votre nouvelle maison, voici quelques petites choses importantes à savoir :

- Avoir une maison implique de payer un loyer
- Les maisons et leur loyer peuvent être très coûteux
- Les maisons peuvent être personnelles ou des maisons de guildes
- Vous pouvez autoriser l'accès de votre maison à d'autres joueurs

Si vous êtes satisfait par le fonctionnement des maisons et souhaitez construire votre propre maison ou une maison de guildes, la suite du manuel vous expliquera en détails la marche à suivre et les possibilités offertes par l'extension Foundations.

Trouver un emplacement pour sa maison

La première chose à faire est de vous rendre dans la zone où vous pourrez construire votre maison. Chaque royaume possède 6 zones constructibles que les joueurs pourront peupler :

Zones d'Albion

- Caerwent
- Rilan
- Dalton
- Sarum
- Brisworthy
- Aylesbury

Indications : (loc. 0,5696,40704) après avoir traversé le pont de Cotswold devant Camelot, tournez à gauche et avancez en direction du sud. L'entrée des nouvelles zones sera sur votre droite.

Zones d'Hibernia

- Meath
- Torrylin
- Kilcullen
- Dunshire
- Saeranthal
- Aberillan

Indications : (loc. 207,11136,62080) En sortant par la porte nord de Tir Na Nog, dans Connacht, tournez à gauche et avancez en direction de l'ouest. L'entrée des nouvelles zones sera sur votre droite.

Zones de Midgard

- Eirikstaad
- Carlingford
- Wyndham
- Arothi
- Frisia
- Kaupang

Indications : (loc. 100,60864,50240) A partir de la pierre d'âmes de Mularn, allez pleine Est pour trouver l'entrée des nouvelles zones. De nouvelles zones seront ajoutées dans les versions 1.64 et 1.65.

Placer sa maison

Avant de pouvoir construire votre nouvelle maison, vous devez d'abord obtenir une propriété. Chaque royaume possède ses propres faubourgs habitables. Pour se faire, il faut se rendre dans un des trois faubourgs de son royaume.

Les terrains ont été organisés en petits villages et sont indiqués par des bornes. Chaque village comporte 10 terrains et chaque terrain possède une borne et le numéro de la maison.

Certains villages seront plus désirables que d'autres à cause de leur situation géographique (situé près d'une cascade, beau point de vue, etc.).

Le prix d'achat des terrains ne dépend toutefois pas de leur position, chaque terrain commence au même prix et ce prix diminue petit à petit avec le temps (voir « enchères dégressives » un peu plus loin).

Une fois le terrain choisi, il est temps d'en prendre possession.

Pour cela, faites un double-clic sur le marqueur du terrain et confirmez votre choix après avoir pris connaissance du prix de ce terrain.



Un marqueur de Midgard.

Enchères dégressives

Il s'agit d'un processus d'enchères dégressives, les terrains constructibles commencent à un prix fixé à 120 pièces de platines, puis ce prix diminuera avec le temps, de 500 pièces d'or toutes les heures, jusqu'à atteindre un plancher minimum d'une pièce de platine. A tout moment, les joueurs peuvent regarder le prix d'un terrain et l'acheter immédiatement s'ils le souhaitent. Ou alors, ils peuvent attendre que le prix baisse encore et l'acheter plus tard si personne ne l'a acheté entre temps.

Quand un terrain est laissé par un joueur, les enchères sont remises à zéro et le prix de celui-ci est donc de nouveau de 120 pièces de platines. Le terrain peut alors de nouveau être acheté par d'autres joueurs.

Choisir sa maison

Notes de l'architecte : *Vous pouvez acheter votre acte de propriété en faisant un clic droit sur la borne de votre terrain après avoir acheté ce dernier ; ou vous pouvez l'acheter à un marchand sur la place du marché !*

Maintenant il est temps de choisir le type de maison que vous voulez acheter.

TRES IMPORTANT : Vous disposez de 7 jours maximum pour construire une maison dessus, sinon le terrain se remet en vente. N'attendez pas pour construire votre maison, il n'y aura pas de remboursement.

Il y a 4 maisons différentes et de nombreuses façons de les aménager. Chaque maison pourra être par la suite améliorée au niveau supérieur. Bien entendu, la plus grande maison est aussi la plus chère à l'achat et a le loyer le plus élevé par semaine (plus de détails plus loin). Pour voir la liste des maisons ainsi que leur prix, faites un clic droit sur la borne du terrain. Vous verrez alors la liste des actes de propriété des maisons que vous pouvez choisir. Soyez toutefois prudent, il s'agit uniquement de la première étape, vous devrez payer chaque semaine un loyer et plus la maison sera imposante, plus le loyer sera coûteux. Le loyer est à payer chaque semaine le jour anniversaire de l'achat du terrain (attention, celui du terrain, pas une semaine après avoir mis une maison dessus). Sélectionnez l'acte de propriété que vous voulez et achetez-le. Une fois l'acte de propriété dans votre inventaire, vous pouvez construire votre maison en plaçant l'acte sur la borne de votre terrain. La magie du lieu aidant, votre maison apparaîtra instantanément devant vous.



Les maisons à la nuit tombée

Vous pourrez décider plus tard de diminuer ou d'améliorer le niveau de votre maison en allant parler au PNJ du marché. Dans chaque faubourg, vous pourrez trouver une place du marché où acheter des actes de propriété de maison au niveau de votre choix, ainsi que ceux pour les porches. Si vous décidez de changer de type de maison ou si vous souhaitez ajouter un porche à votre maison, tout ce dont vous aurez besoin, c'est de l'acte de propriété approprié, puis de placer ce dernier sur votre maison actuelle. Si vous changez le niveau de votre maison et que des objets sont déjà à l'intérieur, vous devez les retirer tous ainsi que vos coffres et PNJ, puis les remettre en place après la modification de votre maison, sinon ils seront détruits. L'or utilisé pour l'achat de votre ancienne maison ne vous sera pas restitué.

Prix des maisons :

Chaumière : 1 pièce de platine

Maison : 10 pièces de platine

Villa : 40 pièces de platine

Manoir : 100 pièces de platine

Les maisons et le serveur Camlann

Si vous jouez sur le serveur PvP (Camlann), les téléporteurs de votre capitale et ceux dans la zone Shrouded Isles vous proposent désormais de vous envoyer moyennant finance en face de votre maison. De plus, de nouveaux PNJs vous attendent dans les marchés de la zone d'habitation pour vous envoyer dans les marchés des autres royaumes ou dans les autres destinations classiques.

Maître Torrel au marché de Caerwent

Stor Gothi Goreg au marché d'Erikstaad

Seran au marché de Meath

Sur le serveur PvP, vous pouvez acheter une maison qui n'appartient pas à votre royaume d'origine soit en allant voir un marchand PNJ d'un autre royaume ou en l'achetant à un autre joueur. Quand vous achetez des décorations, celles qui apparaissent dans la fenêtre du marchand ne dépendent pas du royaume auquel appartient votre maison mais de celui où vous faites vos achats. Il est à noter que les PNJ de tous les royaumes peuvent être également achetés dans le marché principal. Attention toutefois, si vous achetez un marchand d'un royaume, il vendra les matériaux liés à ce royaume sans tenir compte de votre royaume (un marchand d'Albion ne vendra que les matériaux destinés à l'artisanat albionnais par exemple).

Sur le serveur PvP, vous n'êtes pas limité à une maison par compte, il est possible d'en avoir 3 à la condition que chacune soit située dans une zone différente et qu'elles ne soient pas possédées par le même personnage.

Dernière spécificité, sur le serveur PvP, le soigneur n'offre pas la réduction de 25% sur le prix de ses services.

Personnaliser sa maison

Apparence extérieure

L'architecture de votre maison dépend tout d'abord de l'acte de propriété que vous avez acheté, il y a ensuite de nombreuses façons de personnaliser son apparence. Tout d'abord, faites majuscule+clic droit sur votre maison pour ouvrir la fenêtre des « Options Extérieures de Maison ». Vous affichez ainsi la liste des options que vous pouvez modifier pour personnaliser votre maison. Par exemple vous pouvez choisir le type de tuiles pour votre toiture. Utilisez simplement les flèches pour faire défiler tous les types différents jusqu'à trouver celui de votre choix. Les changements que vous faites sont tout de suite visibles sur votre maison, cependant vous serez le seul à les voir.



Interface de l'apparence de votre maison.



Une grande maison de guildes.

A chaque changement que vous faites, vous aurez une prévision du prix que cela vous coûtera.

Une fois que vous êtes certain de vos modifications, il vous suffit de confirmer votre choix pour qu'ils prennent instantanément effet.

Décoration du jardin



Fenêtre de positionnement des objets de jardin.

Pour commencer faites un majuscule+clic droit sur un mur extérieur de votre maison pour ouvrir la fenêtre des « options extérieures » puis cliquez sur le bouton « jardin ». Maintenant, vous pouvez voir une vue de dessus de votre terrain dans une grille. Vous avez aussi une autre fenêtre (avec plusieurs pages) vous indiquant la liste des choses que vous pouvez acheter et mettre dans le jardin.

Une fois que vous avez acheté les objets et qu'ils sont dans votre inventaire, il vous suffit de les placer sur la grille de jardin. La zone noire au milieu indique l'emplacement de votre maison où vous ne pouvez rien mettre, des croix indiquent les endroits où vous avez déjà mis des objets. Si vous

voulez orienter un objet, il vous suffit, comme indiqué en bas à droite de la grille, de faire un majuscule+clic droit sur l'objet de votre choix.

Pour retirer un objet, faites un double clic dessus directement ou sur la grille de jardin, il reviendra dans votre inventaire. Vous ne pourrez mettre dans votre jardin qu'un maximum de 30 objets.

Décoration intérieure

Maintenant, il est temps d'aménager l'intérieur de votre maison.

Tout d'abord, faites un majuscule+clic droit à l'intérieur de votre maison pour ouvrir la fenêtre des « Options d'Intérieur de Maison ».

Vous pourrez ensuite choisir un tapis (un par étage) et sa couleur. Il vous suffit de cliquer sur les flèches pour faire défiler les différents modèles.

Tant que vous n'avez pas validé votre choix vous serez le seul à voir les changements. Puis vous pourrez mettre la bannière de votre guildes ainsi qu'un bouclier frappé de son emblème (vous ne pouvez cependant pas choisir leurs emplacements qui sont prédéfinis).



Pièce décorée.

Après avoir pris connaissance du prix de vos modifications, il vous suffit de confirmer votre choix.

Notes de l'architecte : *Vous pouvez placer vos décorations intérieures n'importe où dans votre maison. Il n'y a pas de points d'ancrage prédéfinis à respecter.*

Si vous voulez rajouter des peintures, des décorations ou d'autres meubles, cliquez sur le bouton "magasin" pour ouvrir la fenêtre d'achat des fournitures disponibles. Une fois les objets dans votre inventaire, vous pouvez les placer où vous le

souhaitez dans votre maison. Les objets comme les peintures doivent être placés sur les murs et les autres, comme les tables doivent être placés au sol. Vous pouvez choisir l'angle des objets en faisant un majuscule+clic droit sur l'objet déjà placé mais aussi accrocher aux murs des représentations de votre équipement (armes, boucliers, instruments). Pour cela faites glisser l'objet de votre inventaire sur le mur. L'objet apparaît alors au mur mais ne disparaît pas de votre inventaire. Pour le retirer du mur, faites un double clic dessus. Vous pouvez avoir un récapitulatif de l'état de votre maison en cliquant sur le bouton "info". Après avoir meublé votre maison vous pourrez y ajouter un certain nombre de PNJ (voir chapitre « Objets spécifiques aux maisons »). Leur fonctionnement n'étant pas exactement le même sur le serveur Camlann, veuillez vous référer à la section « Les maisons et le serveur Camlann ».

D'autres accessoires peuvent être ajoutés à votre maison comme une pierre d'âme, un coffre, ou encore des outils d'artisanat. Pour les ajouter, cliquez sur le bouton "points d'ancrage", vous verrez ainsi les endroits de

Notes de l'architecte : *Vous pouvez placer une représentation de vos armes en faisant glisser une arme de votre sac sur un mur libre. Cela ne vous retire pas votre arme mais crée sa copie (non utilisable) sur le mur.*

vos endroits de votre maison où il est possible de les installer. Ces « points d'ancrage » sont prédéfinis en fonction de votre maison et sont représentés alors par des petits cercles blancs au sol. Faites un majuscule+clic droit dessus pour ouvrir une fenêtre de commerce et ainsi voir ce que vous pouvez placer à cet endroit. Une fois l'objet acheté et dans votre inventaire, il vous suffit de le placer sur le « point d'ancrage » en question. Une fois l'objet placé, vous pouvez faire disparaître les "points d'ancrage" en re-cliquant sur le même bouton.

Utilisation des Trophées

Les joueurs peuvent placer des trophées dans leur maison pour ainsi démontrer leurs talents de chasseur. Ils s'obtiennent en tuant certaines espèces de monstres rares ou nommés que vous trouverez dans tout le royaume et les zones frontières. Ces monstres vous donneront leurs « dépouilles » que vous pourrez combiner avec une potion d'alchimie pour créer votre trophée final.

Un joueur qui veut faire un trophée, doit donner les restes du monstre et la potion de taxidermie à un PNJ taxidermiste qu'il trouvera sur le marché central. Ce PNJ combinera les 2 objets pour en faire un superbe (ou ridicule) trophée.

Vous pouvez ensuite placer votre trophée dans votre maison pour le montrer aux autres joueurs.

Maintenance et organisation

Payement du loyer

Note de l'architecte : *Si vous devez vous absenter pour un moment, il est conseillé de laisser de l'argent dans votre maison afin de vous assurer que vous ne la perdrez pas pendant que vous êtes parti.*

TRÈS IMPORTANT : Vous avez 7 jours à partir du moment où vous achetez votre terrain pour payer votre loyer. Notez bien que le minuteur de location commence à l'achat du terrain, et non à celui de la maison.

Vous pouvez mettre jusqu'à 4 semaines de loyer dans la tirelire de votre maison. Si vous avez suffisamment d'argent sur votre PNJ revendeur et que vous n'avez plus rien dans votre tirelire, le loyer sera directement retiré de votre PNJ revendeur.

Maintenant que vous avez une maison construite et fonctionnelle, vous allez devoir payer un loyer. Le loyer est dû chaque semaine de temps réel. Vous pouvez vérifier le temps qu'il vous reste avant de payer en appuyant sur majuscule et le bouton droit de votre souris sur l'extérieur de votre maison, puis sur le bouton « Info » se trouvant en bas de la fenêtre d'interface. Payer votre loyer est simple : cliquez simplement sur le nombre de pièces que vous désirez, puis déposer les, depuis l'extérieur, sur votre maison. Prenez garde au fait qu'une fois ainsi déposé, il n'est plus possible de retirer l'argent en question. Vous pouvez voir via le bouton Info quelle somme a déjà été déposée, le maximum que vous pouvez déposer ainsi que des informations générales sur votre maison.

La valeur du loyer est basée sur le prix d'achat initial de la maison.

Si vous oubliez de payer votre loyer votre maison sera détruite, et tous les biens contenus dans ses coffres seront conservés par les notaires se trouvant sur la place du marché. Les notaires tiennent à tout moment une liste de vos biens stockés, vous pouvez donc leur rendre visite si vous voulez retrouver une de vos possessions. Les objets et personnes telles que les fournitures, PNJs et outils ne sont pas stockés par les notaires et sont définitivement perdus.

Le loyer et les points de prime de royaume

Un autre moyen de payer votre loyer est d'échanger des points de prime de royaume contre des coupons de loyer. Si vous êtes le propriétaire d'une maison, vous pouvez échanger contre ceux ci vos points de prime de royaume personnels pour payer votre propre loyer. Le taux d'échange est d'un point de prime de royaume pour un coupons de loyer valant une pièce d'or. Vous pouvez acheter ces coupons sur la place de marché des zones résidentielles.

Si votre guilda possède une maison de guilda et que vous êtes rang 0 de cette guilda, vous pouvez aussi utiliser vos propres points de prime de royaume pour payer via des coupons de loyer.

Les coupons de loyer sont frappés à votre nom, vous ne pouvez donc les échanger ni les utiliser pour payer la location de la maison d'une autre personne ou guilda.

Valeur des différents coupons :

- 10 pièces d'or
- 20 pièces d'or
- 50 pièces d'or
- 100 pièces d'or

Attention, il faut faire l'appoint quand on paye avec des coupons. Si par exemple votre loyer est de 20 pièces d'or, vous ne pourrez pas le payer avec un coupons de 50 ou 100 mais uniquement avec un coupon de 20 ou 2 de 10.

Les prix des loyers

- La chaumière : 20 Pièces d'or /semaine
- La maison : 200 Pièces d'or / semaine
- La villa : 800 Pièces d'or / semaine
- Le manoir : 2 Pièces de platine / semaine

Attention : si votre loyer n'est pas payé votre maison et son emplacement seront irrémédiablement perdus. Pensez donc à payer régulièrement votre loyer.

Vendre sa maison

Notez que seules les maisons personnelles peuvent être vendues, et non les maisons de guilda. Si vous décidez de vendre votre maison à un autre joueur, voilà la marche à suivre. La première chose à faire est de récupérer l'acte de propriété de votre maison. Vous pouvez l'obtenir à la place du marché auprès du notaire.

Une fois que vous avez cet acte, vous pouvez l'échanger comme tout autre objet. Tendez le au personnage auquel vous souhaitez le vendre, fixez un prix, puis cliquez chacun sur accepter. Vous ne pouvez vendre une maison qu'à quelqu'un n'en possédant pas déjà une.

Si votre maison contient des coffres, des PNJs, une pierre d'âme ou un revendeur, ils ne seront PAS transférés à la vente de la maison. Vous devez les retirer et les vendre séparément. Vendre votre maison détruira aussi votre porche si vous en avez un.

Revenir à sa maison

Des trajets de cheval et des hâteurs vous permettront de rejoindre votre village plus rapidement. De plus, le propriétaire d'une maison et les membres d'une guilde possédant une maison peuvent la rejoindre via les portails de Shrouded Isles et des forts frontières. Les personnages s'étant liés à la pierre d'âme d'une maison peuvent la rejoindre après leur échec au combat via la commande /release house.

Si vous avez des problèmes pour situer votre maison, vous pouvez utiliser la commande **/houseface** pour lui faire face. Cette commande fonctionne exactement comme la commande /face. Vous pouvez aussi choisir de faire face à un terrain particulier, pour retrouver vos amis. Par exemple, vous pouvez écrire /houseface 123 pour faire face au terrain 123.

Accessibilité

Ma maison et mes amis



Permettez à vos amis de vous rendre visite !

permissions de vos amis. Ce ne sont que des étiquettes : vous pouvez configurer ce à quoi chacun donne accès dans cet écran d'option.

La commande pour ajouter un ami à votre liste d'invités ressemble à ceci :

```
/housefriend player [Nomdupersonnage]
```

Par exemple, si vous voulez ajouter votre ami Savan, cela donnera :

```
/housefriend player Savan
```

Si vous voulez inviter un personnage et tous les personnages se trouvant sur le même compte, la commande sera :

```
/housefriend account [Nomdupersonnage]
```

Donc, si vous voulez inviter Savan et tous les personnages du même compte, la commande sera celle-ci :

```
/housefriend account Savan
```

Si vous voulez ajouter une guilde entière à votre liste d'invités, la commande ressemblera à :

```
/housefriend guild [Nomdelaguilde]
```

Par exemple, pour inviter une guilde nommée 'Les Joyeux Compagnons', vous devez taper :

```
/housefriend guild Les Joyeux Compagnons
```

Si vous voulez inviter l'ensemble de votre royaume à entrer dans votre maison, la commande est :

```
/housefriend all
```

Si votre maison est une maison de guilde, et que vous êtes le dirigeant de cette guilde, vous pouvez inviter les joueurs selon leurs rangs. La commande sera semblable à celle ci :

```
/housefriend guildlevel [Nomdurang]
```

Par exemple, si vous avez dans votre guilde un rang nommé Écuyer et que vous désirez ajouter tous les Écuyers à votre liste d'invités, la commande est :

```
/housefriend guildlevel Écuyer
```

Et finalement, vous voulez retirer un personnage de votre liste et l'expulser de votre maison, vous pouvez utiliser la commande /boot comme si dessous :

```
/boot [Nomdupersonnage]
```

Donc, si vous voulez mettre Savan à la porte, vous devrez écrire ceci :

```
/boot Savan
```

Ce que vos amis peuvent faire

Il est maintenant temps de régler les permissions pour chaque type d'ami. A l'intérieur de votre maison, appuyez sur shift et le bouton droit de votre souris pour ouvrir l'interface de maison. Cliquez sur "Accès". Il s'affiche sur le dessus de la fenêtre le premier rang que vous pouvez régler : Visiteur. Si vous cliquez sur la flèche à la droite du niveau de permission, vous pouvez sélectionner d'autres catégories.

Les catégories d'amis sont des catégories pré-configurées auxquelles vous pouvez accorder l'accès aux multiples possibilités offertes par votre maison. A chaque niveau de permission, vous pouvez autoriser ou refuser l'accès à vos options de maison, puis assigner des joueurs ou groupes de joueurs au niveau approprié.

Par exemple, vous pouvez souhaiter qu'un Visiteur puisse seulement entrer dans votre maison et acheter quelque chose chez vos marchands. Pour ce faire, cliquez simplement sur les cases Entrée et Marchands puis acceptez. Désormais, chaque fois que vous ajouterez quelqu'un en tant que Visiteur dans votre liste d'amis, il pourra entrer dans votre maison, acheter quelque chose chez vos marchands, et rien de plus. Pour revenir en arrière, il vous suffit de cliquer à nouveau sur la case et d'accepter. Vous pouvez en faire de même pour chaque niveau de permission.

Pour finir, quelques explications sur l'organisation de votre liste d'invités. Une fois que vous avez ajouté un personnage ou un groupe de personnage à votre liste, vous pouvez en changer le rang ou les retirer complètement de celle ci en quelques clics de votre souris. A l'intérieur de votre maison, appuyez sur shift et sur le bouton droit de votre souris pour ouvrir l'interface de maison. Cliquez sur le bouton « Amis » au bas de la fenêtre. La colonne de gauche indique s'il s'agit d'un personnage ou d'un groupe de personnages. La colonne suivante indique le nom de ce personnage ou de ce groupe. Pour chaque cas, vous pouvez changer le rang en utilisant les flèches. Et pour les retirer de la liste, cliquez simplement sur retirer. Une fois ces modifications effectuées, n'oubliez pas de sauvegarder votre travail en cliquant sur accepter.

Maison de guilde

Notes de l'architecte : Gérer la maison de votre guilde risque d'être un travail important. Pour vous aider dans cette tâche, vous pouvez donner aux vétérans de votre guilde des responsabilités sur la maison !

Les guildes peuvent posséder une unique maison de guilde. Transformer une maison en maison de guilde est très simple. En premier lieu, un dirigeant de la guilde doit acheter une maison. Une fois la maison finie, un acte de guilde doit être acheté à l'un des PNJ du marché. Seul un rang 0 d'une guilde peut transformer sa maison en maison de guilde. Il lui suffit pour ce faire de poser l'acte dans sa maison. Il n'est pas possible de transformer une maison contenant des coffres ou un revendeur. Si vous voulez transformer une maison contenant ces objets ou personnes, vous devez les retirer, les placer dans votre inventaire, transformer votre maison et les remettre en place.

Les maîtres de guilde gèrent les permissions de la maison de guilde.

Objets spécifiques aux maisons

Les nouveaux PNJ pour les maisons

De nombreux types d'accessoires pour votre maison sont disponibles. Il est entre autre possible d'acheter les services de PNJ. Pour cela voici la marche à suivre :

1. Entrez dans votre maison et ouvrez la fenêtre des "options intérieures" (majuscule+clic droit).
2. Un bouton vous permet alors de voir les points d'accroche, cliquez dessus.
3. Vous verrez alors des petits cercles blancs sur le sol de votre maison. Ce sont les endroits où vous pourrez installer vos PNJ (non, il est impossible de clouer le guérisseur au plafond...) et autres objets spéciaux.
4. Pour accéder au magasin, faites un clic droit sur ce points d'ancrage.

Quand vous déposez le PNJ depuis votre inventaire vers sa future place, il y apparaît (les autres objets spéciaux que vous pouvez vous procurer fonctionnent de la même façon).

Voici la liste des PNJ qui sont disponibles :

- Hâteur
- Forgeron
- Enchanteur
- Fabriquant d'emblèmes
- Guérisseur
- Préserveur d'Ether
- Téléporteur pour le fort frontière téléporteur (Château Sauvage, Svasud Faste, Druim Ligen)
- Téléporteur pour le fort frontière non-téléporteur (Snowdonia, Vindsaul Faste, Druim Cain)
- Téléporteur pour la capitale (Camelot, Jordheim, Tir Na Nog)
- Téléporteur pour Shrouded Isles (Port Gothwaite, Aegirhamn, Bosquet de Domnann)
- Gardien
- Marchand d'armes de siège
- Marchand pour apprenti artisan (les 5 premiers niveaux d'ingrédients d'artisanat non magique)
- Marchand pour grand maître artisan (les 5 derniers niveaux d'ingrédients d'artisanat non magique)
- Marchand pour arcanistes
- 4 Marchands pour alchimistes (en réalité, il s'agit plutôt de 2 façons de combiner les différents ingrédients nécessaires pour l'alchimie, vous n'en aurez donc pas 4 à acheter mais seulement 2)
- Revendeur (permettant de revendre les objets de votre choix)

Pour retirer un marchand, il suffit de le sélectionner et d'utiliser la touche ramasser (touche « g » par défaut), le marchand réapparaît alors dans votre inventaire. Les PNJ qui fournissent des services (le soigneur, le forgeron, le Préserveur d'Ether et le fabriquant d'emblèmes) vous font bénéficier d'une réduction de 25% de leur tarifs normaux. Seuls les gens que vous avez défini comme des amis ont le droit d'utiliser les PNJ de votre maison.

Les marchands revendeurs

Si vous avez tout un stock d'armures fabriquées avec passion et soin qui n'attendent plus qu'un client ou si vous avez une quantité impressionnante de butin magique que vous souhaiteriez revendre, achetez les services d'un marchand. Celui ci revendra tout ça à votre place.

L'hébergement d'un marchand chargé de revendre pour vous les objets vous encombrants requiert que votre maison soit munie d'un porche (on peut mettre un porche sur les 4 types de maison). Il s'agit de donner à ce courageux sous-traitant un endroit à l'abri de la pluie pour exercer son travail. Dès que vous avez un porche, il vous suffit d'acheter le PNJ au marchand d'actes de propriété du marché central. Pour mettre le PNJ au travail, il suffit de le déposer n'importe où à l'extérieur de votre maison, il se rendra alors immédiatement sous le porche et attendra que vous lui confiiez des objets à vendre. Pour ce faire, faites un clic droit sur le marchand pour ouvrir son inventaire et déposez-y ce que vous souhaitez vendre. Chaque fois que vous placez un objet dans l'inventaire du marchand, il faut définir le prix auquel ce dernier doit le revendre. Dès que c'est fait, cliquez sur « accepter » et l'objet est alors prêt à être vendu. Pour les autres joueurs, votre marchand ne propose qu'une interface classique (c'est à dire le nom de l'objet et un prix). Pour récupérer les sommes collectées par le marchand, il suffit d'appuyer sur le bouton « retrait » et il vous confiera docilement de quoi renflouer vos finances.

Pour récupérer un objet chez le marchand, il suffit de le prendre et de le déposer dans votre inventaire dans une place vide. Vous ne pouvez essayer d'échanger l'objet que vous êtes en train de retirer avec un autre objet de votre sac, il faut le déposer dans un emplacement libre.

Si vous perdez votre maison et donc votre PNJ revendeur, tous vos objets seront alors disponibles sur un PNJ de la place du marché (Il y a 2 PNJ sur la place du marché, un pour les maisons personnelles et un autre pour les maisons de guildes).

Les coffres

Il est possible d'acheter des coffres (pouvant contenir jusqu'à 100 objets) que vous mettez dans votre habitation (la plus petite maison ne peut en contenir qu'un seul alors que la villa peut en accueillir jusqu'à 4, un de plus pour chaque niveau de maison). Tous les points d'ancrages pour les coffres se retrouvent au sous-sol. Une fois que vous les aurez déposés sur un point d'ancrage adapté, vos coffres deviendront fonctionnels (pour le reprendre, double cliquer dessus).



Il est possible de paramétrer les options de chaque coffre séparément (vous pouvez par exemple donner à un ami le droit de prendre des objets dans le premier coffre mais pas dans le deuxième). Il est ainsi possible d'autoriser le fait de regarder le contenu du coffre, le fait d'y déposer des objets et le fait d'y prendre des objets.

Vous pourrez garder votre or dans votre maison

Si vous revendez votre maison, qu'elle se détruit faute de loyer, qu'elle devienne une maison de guildes ou que vous la rétrogradez, le contenu des coffres sera disponible auprès des notaires du marché central (il existe 8 de ces PNJ, un pour chaque niveau de coffre de maison personnelle et un pour chaque niveau de coffre de maison de guildes).

Outils d'artisanat



Une table
d'alchimie

Une maison peut contenir un ou plusieurs objets nécessaires à l'artisanat, en fonction du niveau de votre maison (1 pour la plus petite, 4 pour la plus grande).

Vous trouverez un point d'ancrage à cet usage par étage.

Comme pour les coffres ou les PNJ, il suffit d'y déposer la forge, le tour à bois ou la table d'alchimie pour le voir apparaître. Si vous double cliquez dessus, l'outil réintègre votre sac.

Il est possible de définir des droits d'accès pour les outils d'artisanat afin de laisser vos amis en profiter. Attention, les outils dans les maisons doivent être utilisés de plus près que les outils dans les villes (distance divisée par 2).

Une pierre d'âme dans ma maison

Avec l'extension Foundations, il devient possible d'acquérir une pierre d'âme pour la placer dans votre habitation. Vous pourrez ainsi lier votre âme à cette pierre (en tapant la commande /bind quand vous êtes proche de la pierre).

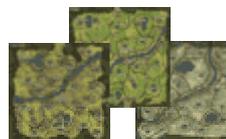
Pour retourner dans votre maison après une mort, taper /release house.

Les cartes des nouvelles zones de Foundations

Les cartes des nouvelles zones de Foundations

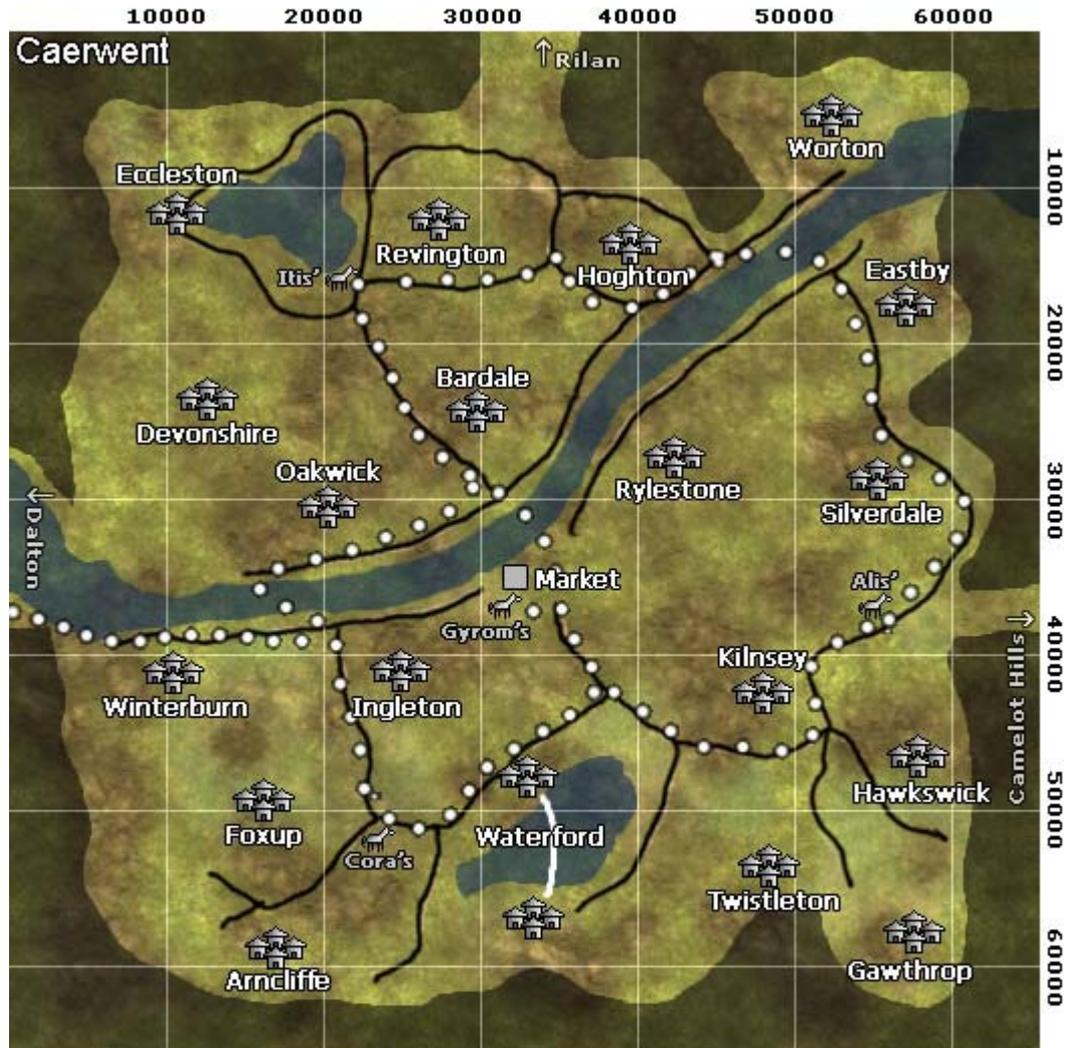
Il y a trois zones habitables disponibles sur chaque royaume. Chaque zone contient son lot de trajets de cheval pour vous permettre d'atteindre au mieux votre destination. Vous trouverez ci dessous les cartes complètes de ces zones, ainsi que le trajet des chevaux les parcourant.

NOTE : *Les zones résidentielles possèdent leurs propres trajet de cheval, qui appartiennent toutes à la même ligne ; ces cartes peuvent donc servir de cartes équestres pour les zones résidentielles.*



Chaque royaume possède trois zones entièrement dédiées à l'habitat !

Albion : Caerwent



Legend

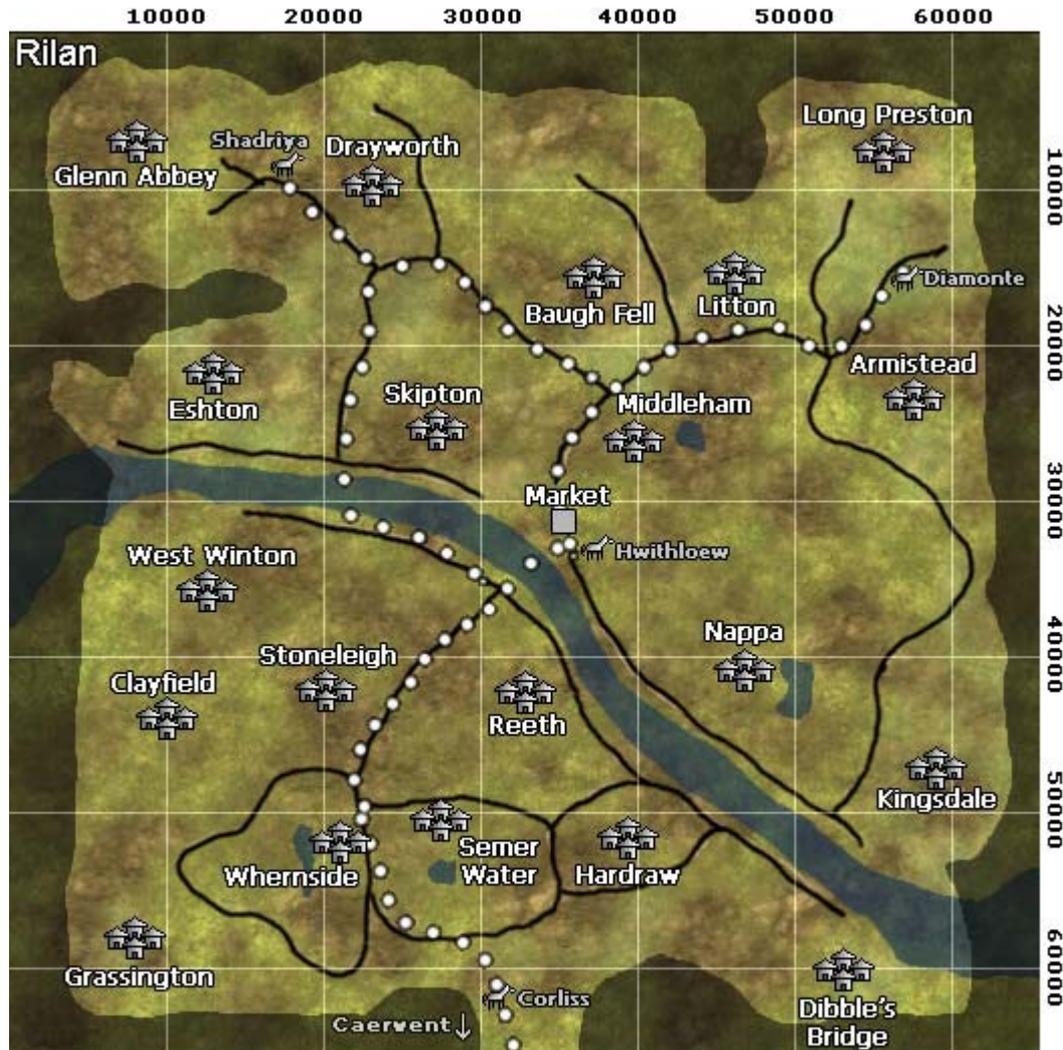
	Guard Tower		Horse Routes		
	Horse Stable		Roads		
	Bindstone		Landmarks/Locations		

Trajets de Chevaux de Caerwent :

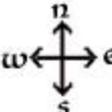
- Ecurie d'Alis <--> Ecurie de Gyrom
- Ecurie d'Alis <--> Ecurie de Cora
- Ecurie d'Alis <--> Ecurie d'Alamdar (à Dalton)
- Ecurie d'Alis <--> Ecurie d'Itis
- Ecurie d'Itis <--> Ecurie de Gyrom
- Ecurie d'Itis <--> Ecurie de Cora
- Ecurie de Cora <--> Ecurie de Gyrom
- Ecurie d'Alis <--> Alamdar (à Dalton)
- Ecurie d'Alis <--> Hwithloew (à Rilan)

Description de la zone : Caerwent est la première des zones résidentielles d'Albion. Foundations est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

Albion : Rilan



Legend

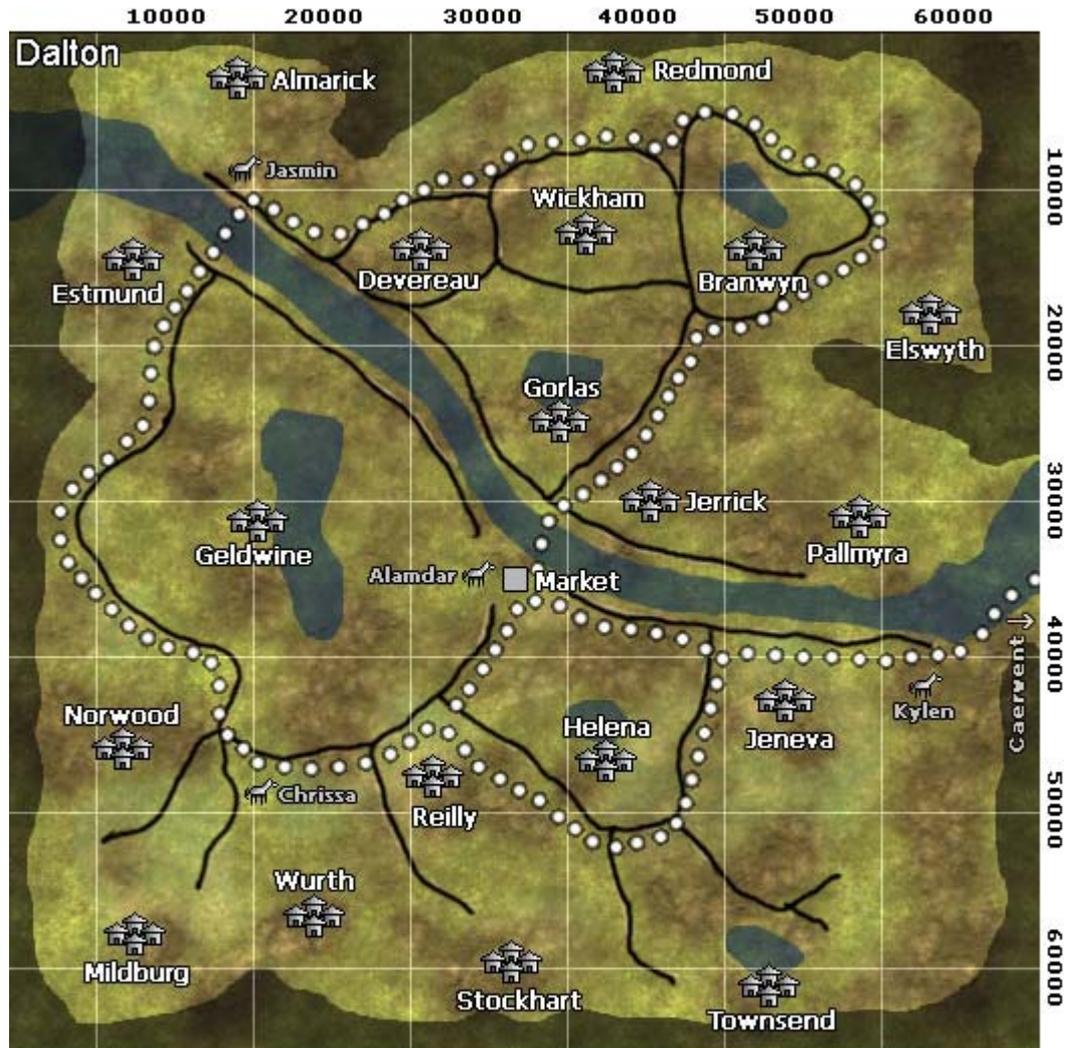
	Guard Tower		Horse Routes		Housing Village	
	Horse Stable		Roads		Frontier Keep	
	Bindstone		Landmarks/Locations			

Trajets de Chevaux de Rilan :

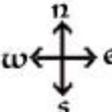
- Ecurie de Corliss <--> Ecurie de Hwithloew
- Ecurie de Corliss <--> Ecurie de Shadriya
- Ecurie de Corliss <--> Ecurie de Diamonte
- Ecurie de Diamonte <--> Ecurie de Shadriya
- Ecurie de Diamonte <--> Ecurie de Hwithloew
- Ecurie de Shadriya <--> Ecurie de Hwithloew

Description de la zone : Rilan est la seconde des zones résidentielles d'Albion. Fondation est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

Albion : Dalton



Legend

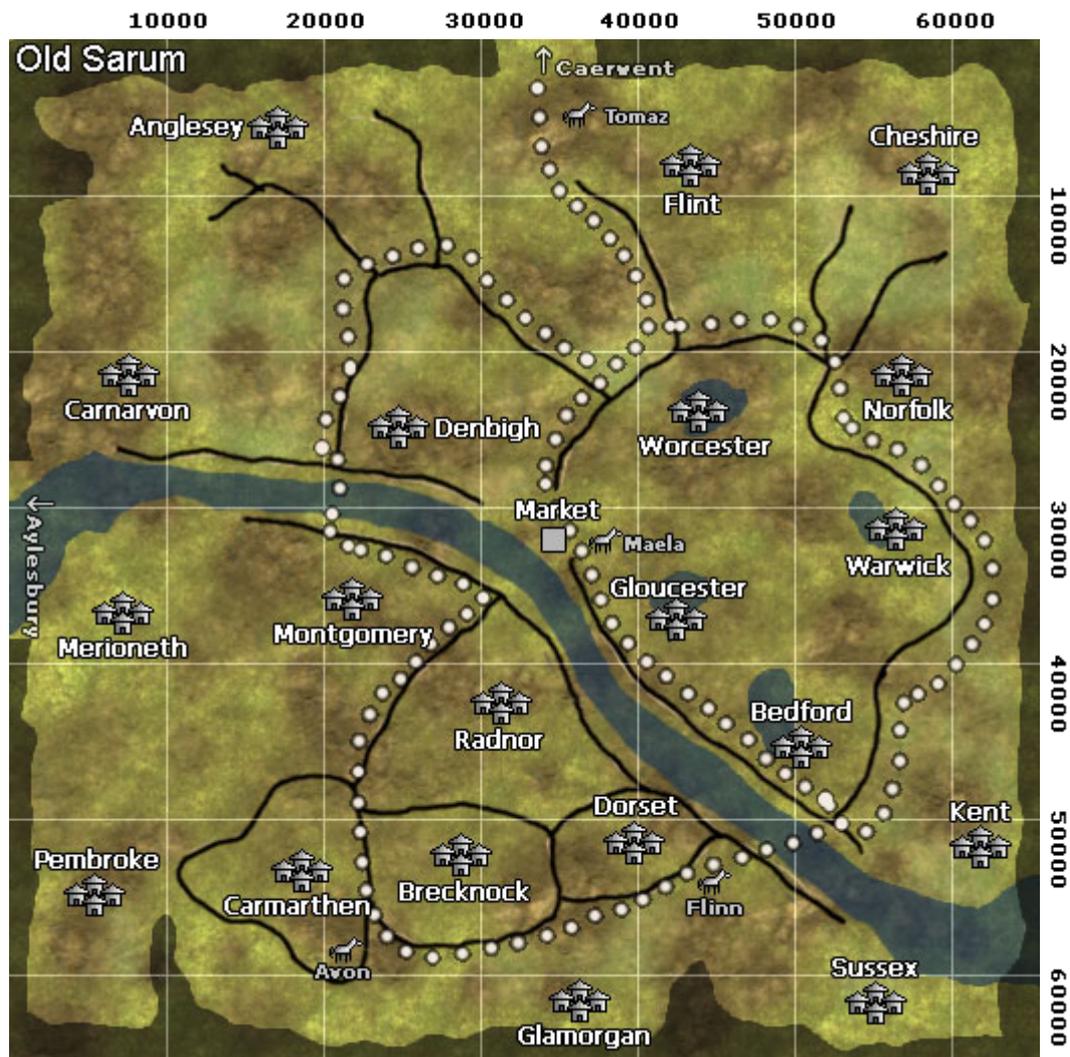
	Guard Tower		Horse Routes		Housing Village	
	Horse Stable		Roads		Frontier Keep	
	Bindstone		Landmarks/Locations			

Trajets de Chevaux de Dalton :

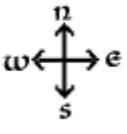
Ecurie de Jasmin <--> Ecurie d'Alamdar
 Ecurie de Jasmin <--> Ecurie de Chrissa
 Ecurie de Jasmin <--> Ecurie de Khylen
 Ecurie d'Alamdar <--> Ecurie de Chrissa
 Ecurie d'Alamdar <--> Ecurie de Khylen
 Ecurie de Chrissa <--> Ecurie de Khylen
 Ecurie d'Alamdar <--> Ecurie d'Alis (à Caerwent)

Description de la zone : Dalton est la troisième des zones résidentielles d'Albion. Fondation est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

Albion : Sarum



Legend

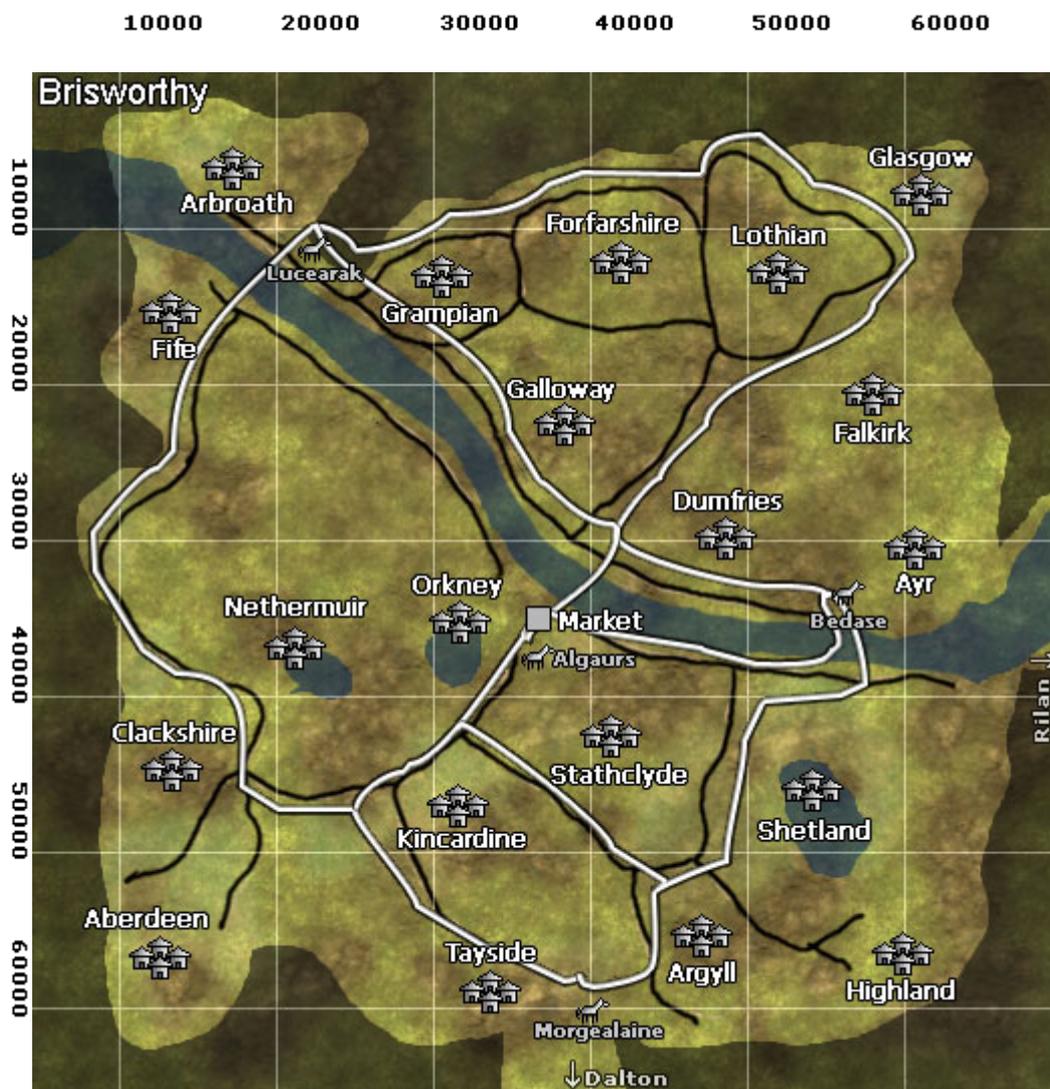
	Guard Tower		Horse Routes		Housing Village
	Horse Stable		Roads		Frontier Keep
	Bindstone		Landmarks/Locations		

Trajets de Chevaux Sarum :

Etable de Tornaz <--> Etable de Maela
 Etable de Tornaz <--> Etable de Avon
 Etable de Tornaz <--> Etable de Flinn
 Etable de Maela <--> Etable de Avon
 Etable de Maela <--> Etable de Flinn
 Etable de Avon <--> Etable de Flinn

Description de la zone : Sarum est la quatrième des zones résidentielles d'Albion. Foundations est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

Albion : Brisworthy



Legend

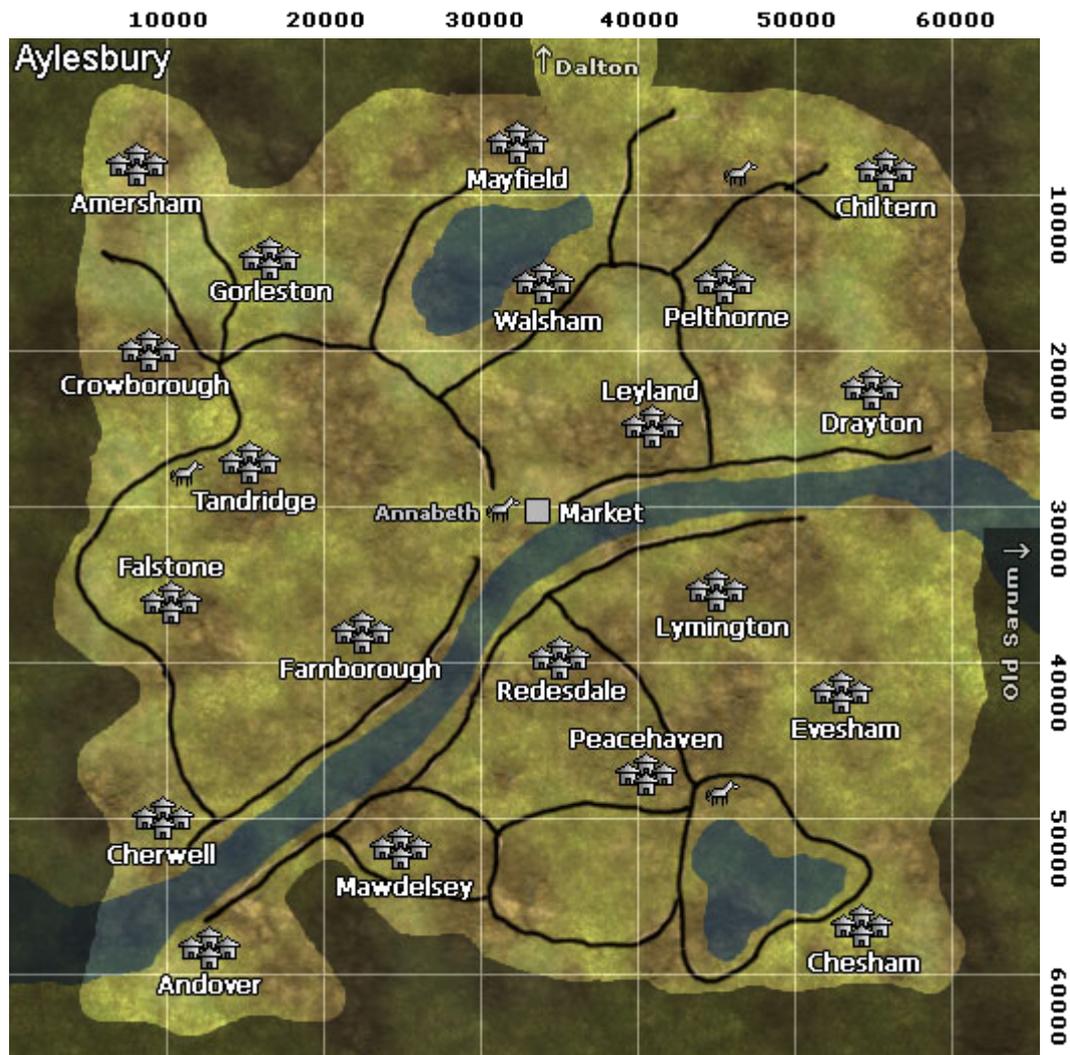
	Guard Tower		Horse Routes			
	Horse Stable		Roads			Frontier Keep
	Bindstone		Landmarks/Locations			

Trajets de Chevaux Sarum :

Etable de Lucearak <--> Etable de Bedase
 Etable de Lucearak <--> Etable de Morgealaine
 Etable de Lucearak <--> Etable de Algaurs
 Etable de Bedase <--> Etable de Morgealaine
 Etable de Bedase <--> Etable de Algaurs
 Etable de Morgealaine <--> Etable de Algaurs

Description de la zone : Caerwent est la quatrième des zones résidentielles d'Albion.
 Foundations est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

Albion : Aylesbury



Legend

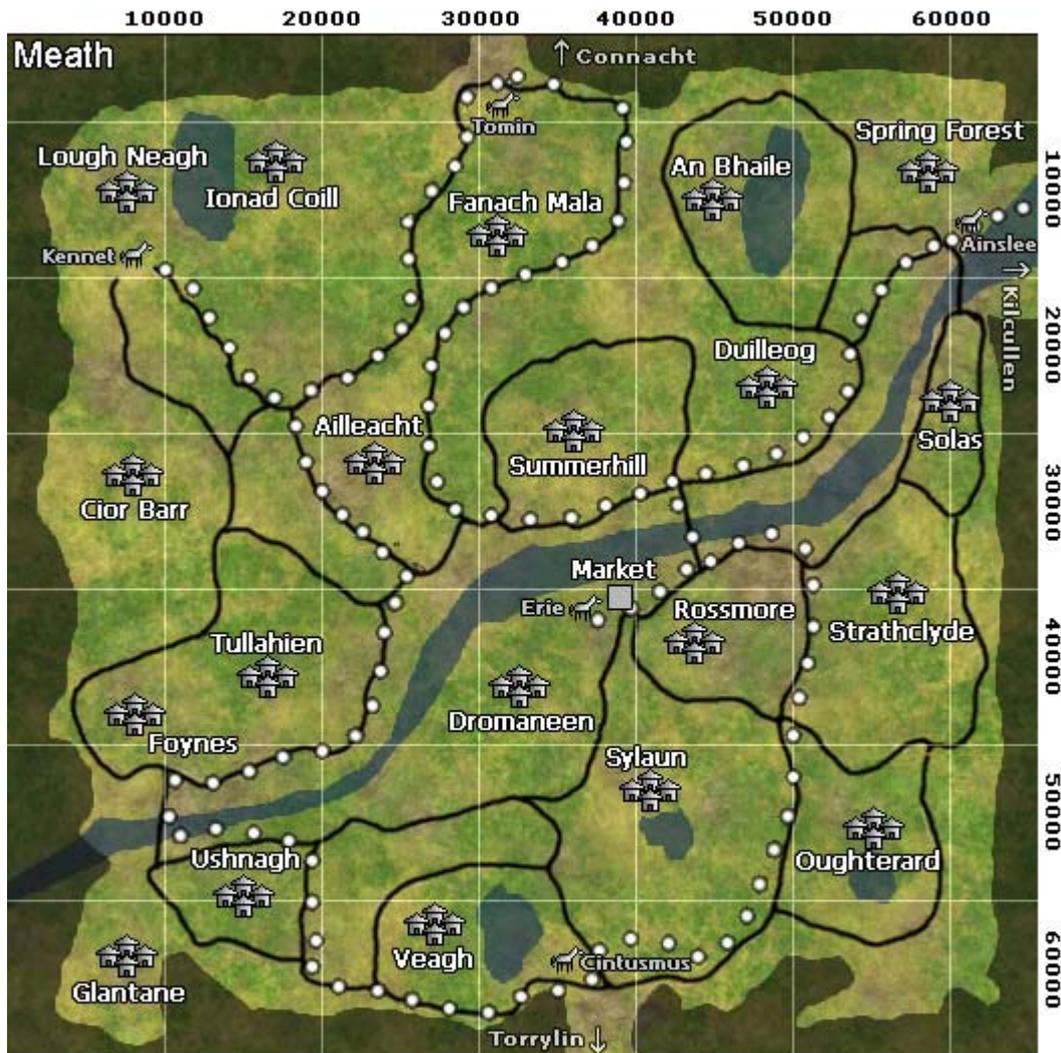
	Guard Tower		Horse Routes		Housing Village
	Horse Stable		Roads		
	Bindstone		Frontier Keep		
			Landmarks/Locations		

Trajets de Chevaux Aylesbury :

Annabeth <--> Aille Annabeth <--> Melidia Annabeth <--> Inawen Annabeth <--> Alis (A Caerwent à l'entrée de la zone d'habitat) Alis <--> Annabeth Inawen <--> Melidia Inawen <--> Aille Melidia <--> Annabeth Melidia <--> Inawen Melidia to Aille

Description de la zone : Aylesbury est la sixième des zones résidentielles d'Albion. Foundations est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

Hibernia : Meath



Legend

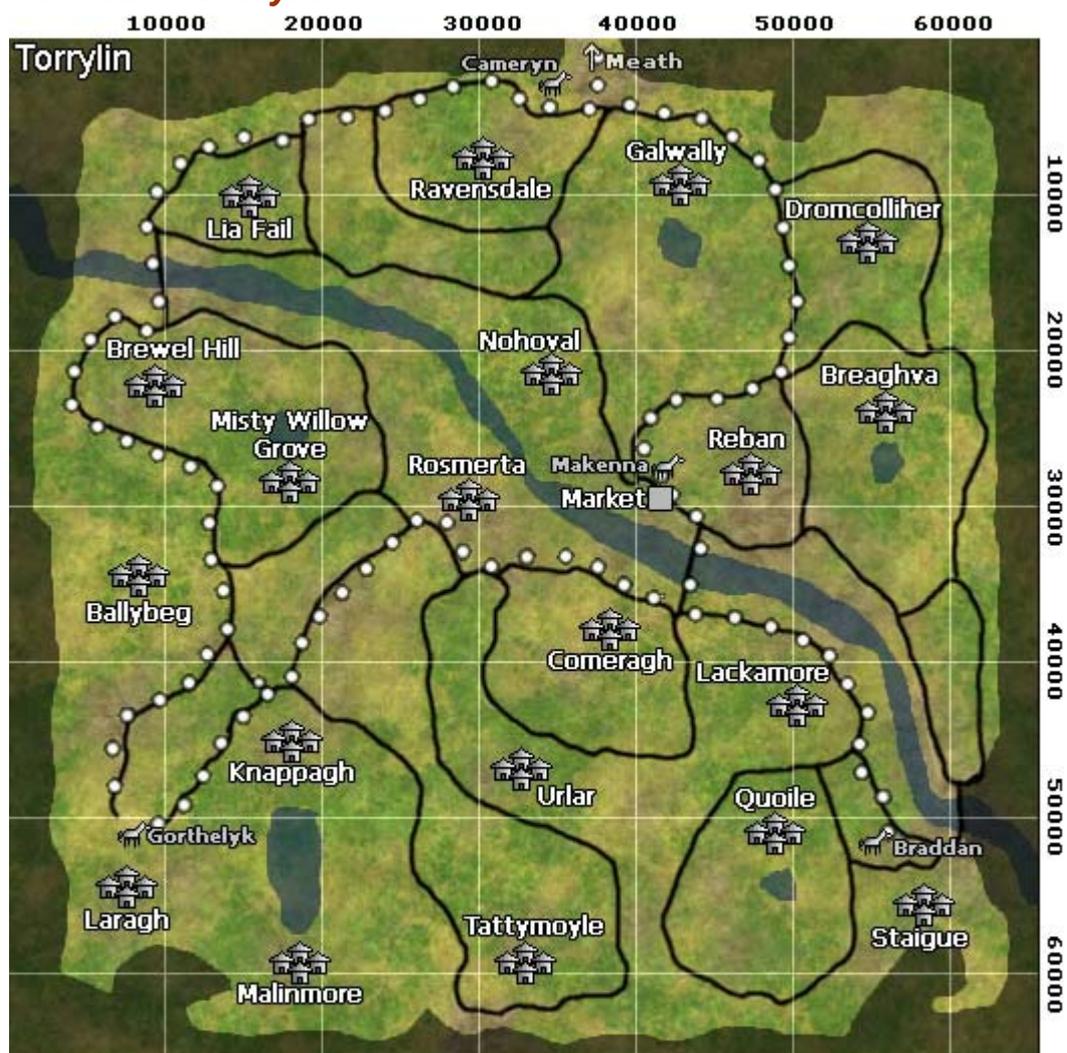
	Guard Tower		Horse Routes		
	Horse Stable		Roads	Housing Village	
	Bindstone		Frontier Keep	Landmarks/Locations	

Trajets de Chevaux de Meath :

- Ecurie de Tomin <--> Ecurie d'Ainslee
- Ecurie de Tomin <--> Ecurie de Kohar (à Kilcullen)
- Ecurie de Tomin <--> Ecurie de Kennet
- Ecurie de Tomin <--> Ecurie d'Erie
- Ecurie d'Ainslee <--> Ecurie d'Erie
- Ecurie de Kennet <--> Ecurie de Cintusmus
- Ecurie d'Erie <--> Ecurie de Cintusmus
- Ecurie de Tomin <--> Ecurie de Makenna (à Torrylin)
- Ecurie de Tomin <--> Ecurie de Kohar (à Kilcullen)

Description de la zone : Meath est la première des zones résidentielles d'Hibernia. Fondation est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

Hibernia : Torrylin



Legend

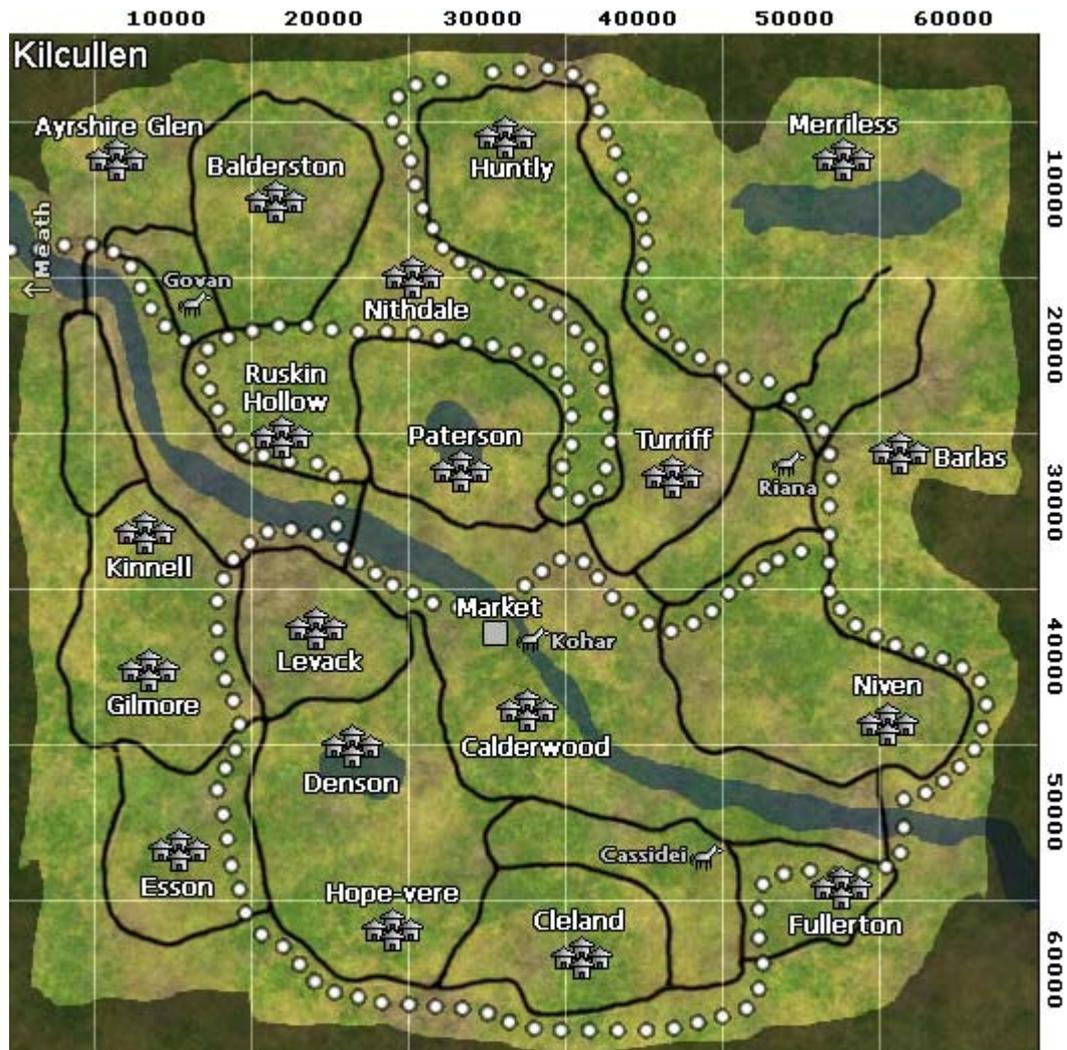
	Guard Tower		Horse Routes			
	Horse Stable		Roads			Frontier Keep
	Bindstone		Landmarks/Locations			

Trajets de Chevaux de Torrylin :

- Ecurie de Cameryn <--> Ecurie de Makenna
- Ecurie de Cameryn <--> Ecurie de Gorthelyk
- Ecurie de Cameryn <--> Ecurie de Braddan
- Ecurie de Gorthelyk <--> Ecurie de Braddan
- Ecurie de Gorthelyk <--> Ecurie de Makenna
- Ecurie de Makenna <--> Ecurie de Braddan

Description de la zone : Torrylin est la seconde des zones résidentielles d'Hibernia. Fondation est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

Hibernia : Kilcullen



Legend

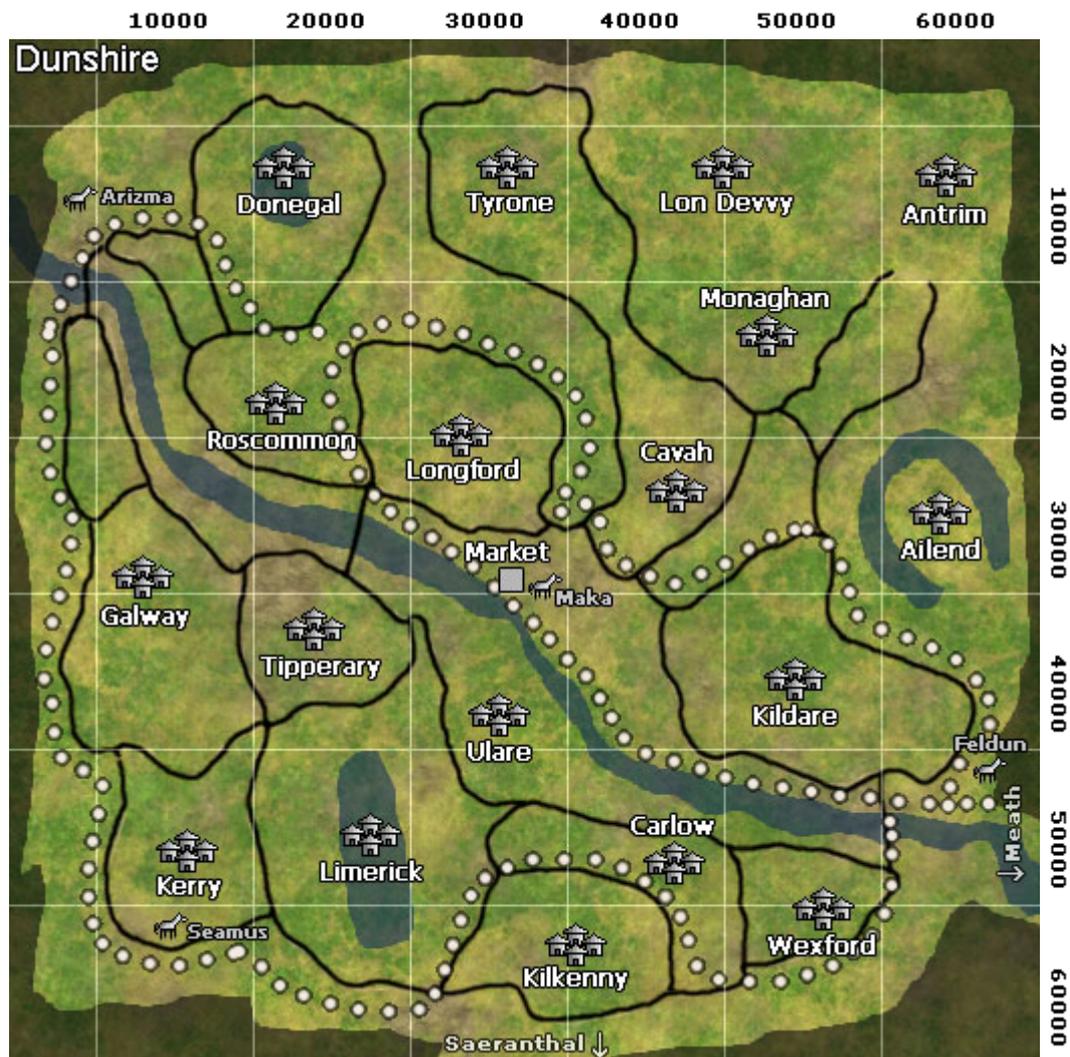
	Guard Tower		Horse Routes			
	Horse Stable		Roads			Frontier Keep
	Bindstone		Landmarks/Locations			

Trajets de Chevaux de Kilcullen :

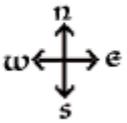
Ecurie de Kohar <--> Ecurie de Riana
 Ecurie de Kohar <--> Ecurie de Govan
 Ecurie de Kohar <--> Ecurie de Cassidei
 Ecurie de Riana <--> Ecurie de Govan
 Ecurie de Riana <--> Ecurie de Cassidei
 Ecurie de Govan <--> Ecurie de Cassidei
 Ecurie de Kohar <--> Ecurie de Tomin (à Meath)

Description de la zone : Kilcullen est la troisième des zones résidentielles d'Hibernia. Fondation est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

Hibernia : Dunshire



Legend

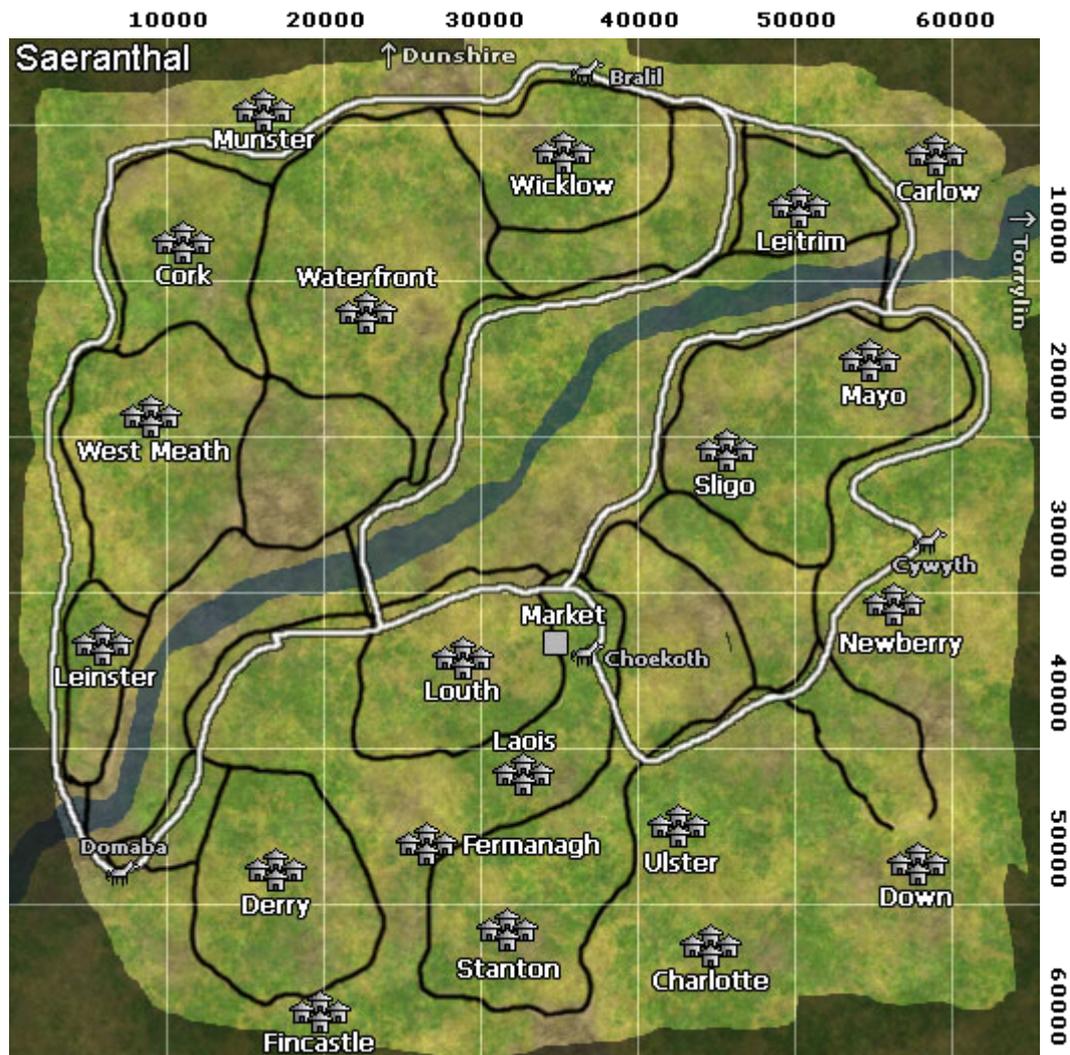
	Guard Tower		Horse Routes		Housing Village	
	Horse Stable		Roads		Frontier Keep	
	Bindstone		Landmarks/Locations			

Trajets de Chevaux Dunshire :

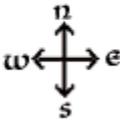
Feldun <--> Seamus
 Feldun <--> Arizma
 Feldun <--> Maka
 Seamus <--> Arizma
 Seamus <--> Maka
 Arizam <--> Maka

Description de la zone : Dunshire est la quatrième des zones résidentielles d'Hibernia. Foundations est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

Hibernia : Saeranthal



Legend

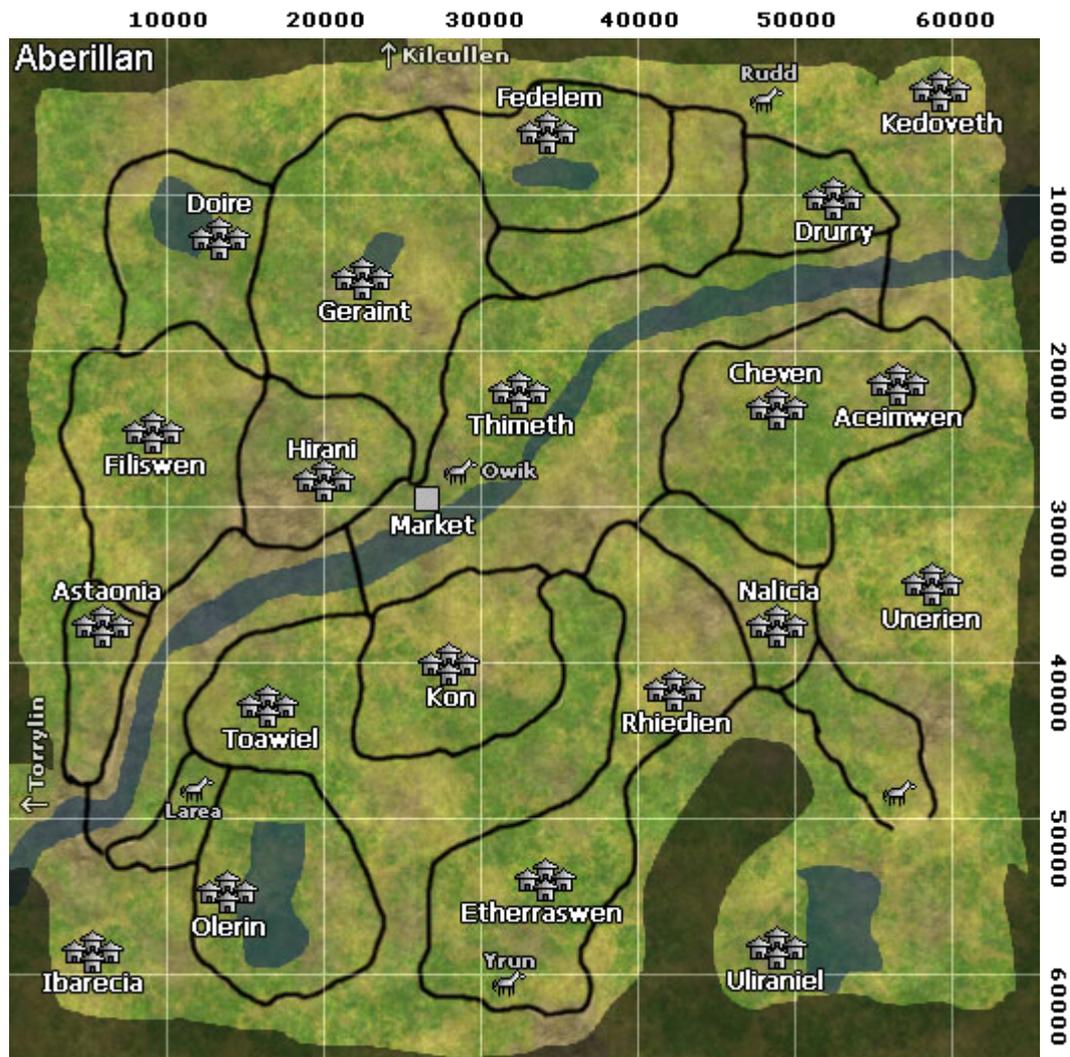
	Guard Tower		Horse Routes		Housing Village	
	Horse Stable		Roads		Frontier Keep	
	Bindstone		Landmarks/Locations			

Trajets de Chevaux Saeranthal :

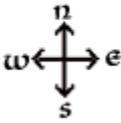
Choekoth <--> Brail
 Choekoth <--> Cywyth
 Choekoth <--> Domaba
 Brail <--> Cywyth
 Brail <--> Domaba
 Cywyth <--> Domaba

Description de la zone : Saeranthal est la cinquième des zones résidentielles d'Hibernia. Foundations est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

Hibernia : Aberillan



Legend

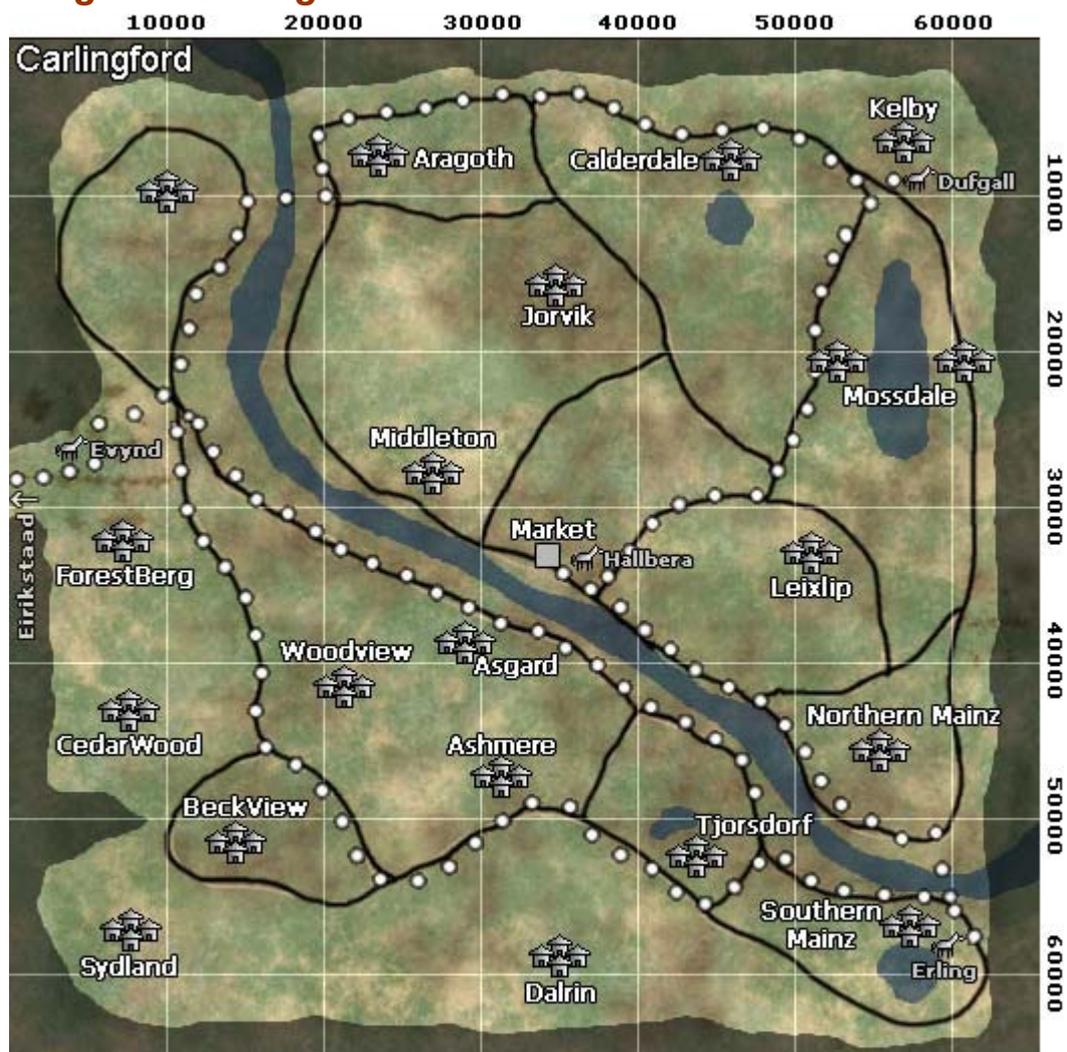
	Guard Tower		Horse Routes		Housing Village	
	Horse Stable		Roads		Frontier Keep	
	Bindstone		Landmarks/Locations			

Trajets de Chevaux Aberillan :

Owic <--> Rudd
 Owic <--> Larea
 Owic <--> Yrun
 Owic <--> Lollyn
 Owic <--> Nulia
 Owic <--> Laralic
 Owic <--> Tomin (Palfrenier de l'entrée de la zone d'habitat à Meath)
 Lollyn <--> Larea
 Lollyn <--> Yrun
 Yrun <--> Larea

Description de la zone : Aberillan est la sixième des zones résidentielles d'Hibernia. Foundations est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

Midgard : Carlingford



Legend

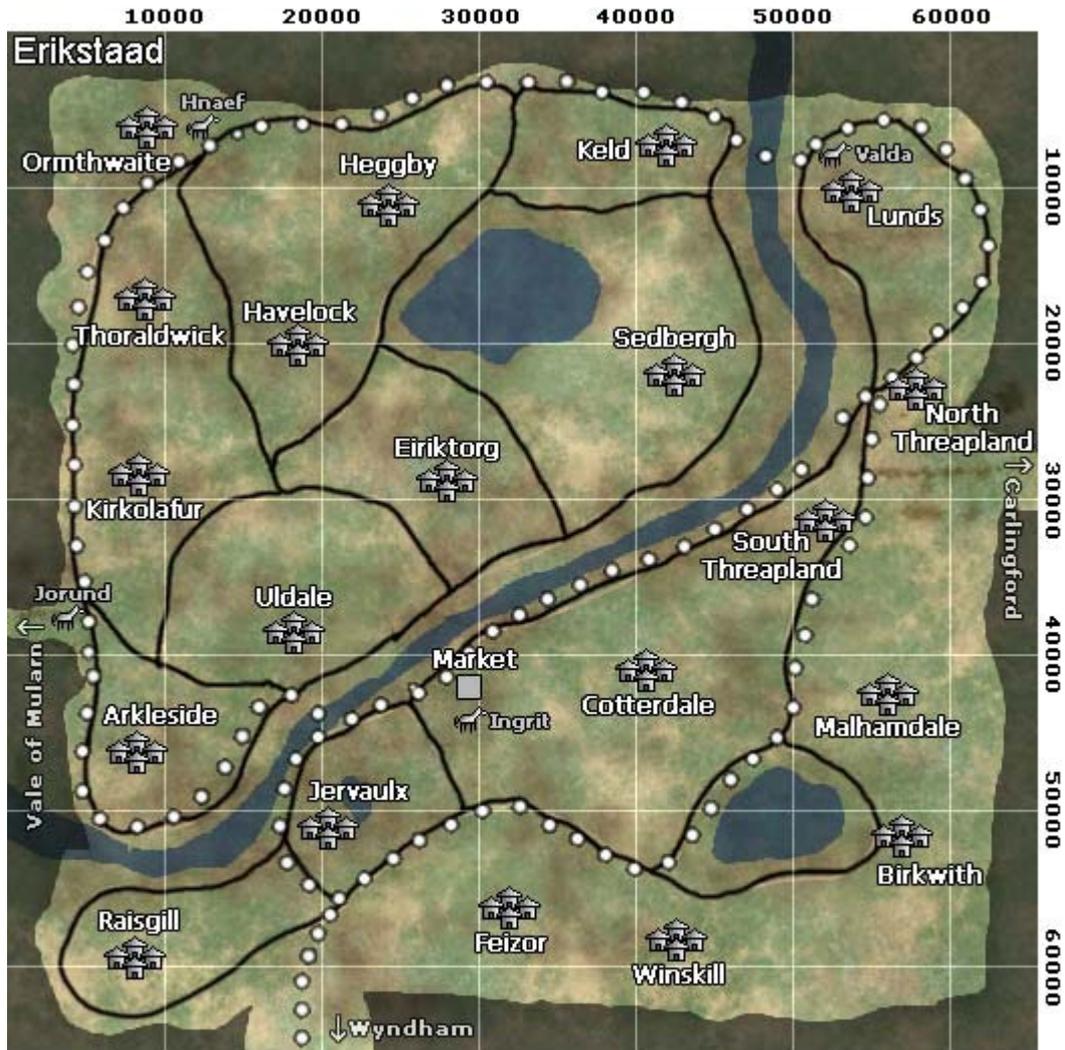
	Guard Tower		Horse Routes		Housing Village
	Horse Stable		Roads		
	Bindstone		Frontier Keep		
			Landmarks/Locations		

Trajets de Chevaux de Carlingford :

Ecurie de Hallbera <--> Ecurie d'Evynd
 Ecurie de Hallbera <--> Ecurie de Dufgall
 Ecurie de Hallbera <--> Ecurie de Erling
 Ecurie d'Evynd <--> Ecurie de Dufgall
 Ecurie d'Evynd <--> Ecurie de Erling
 Ecurie de Dufgall <--> Ecurie de Erling

Description de la zone : Carlingford est la seconde des zones résidentielles de Midgard. Fondation est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

Midgard : Erikstaad



Legend

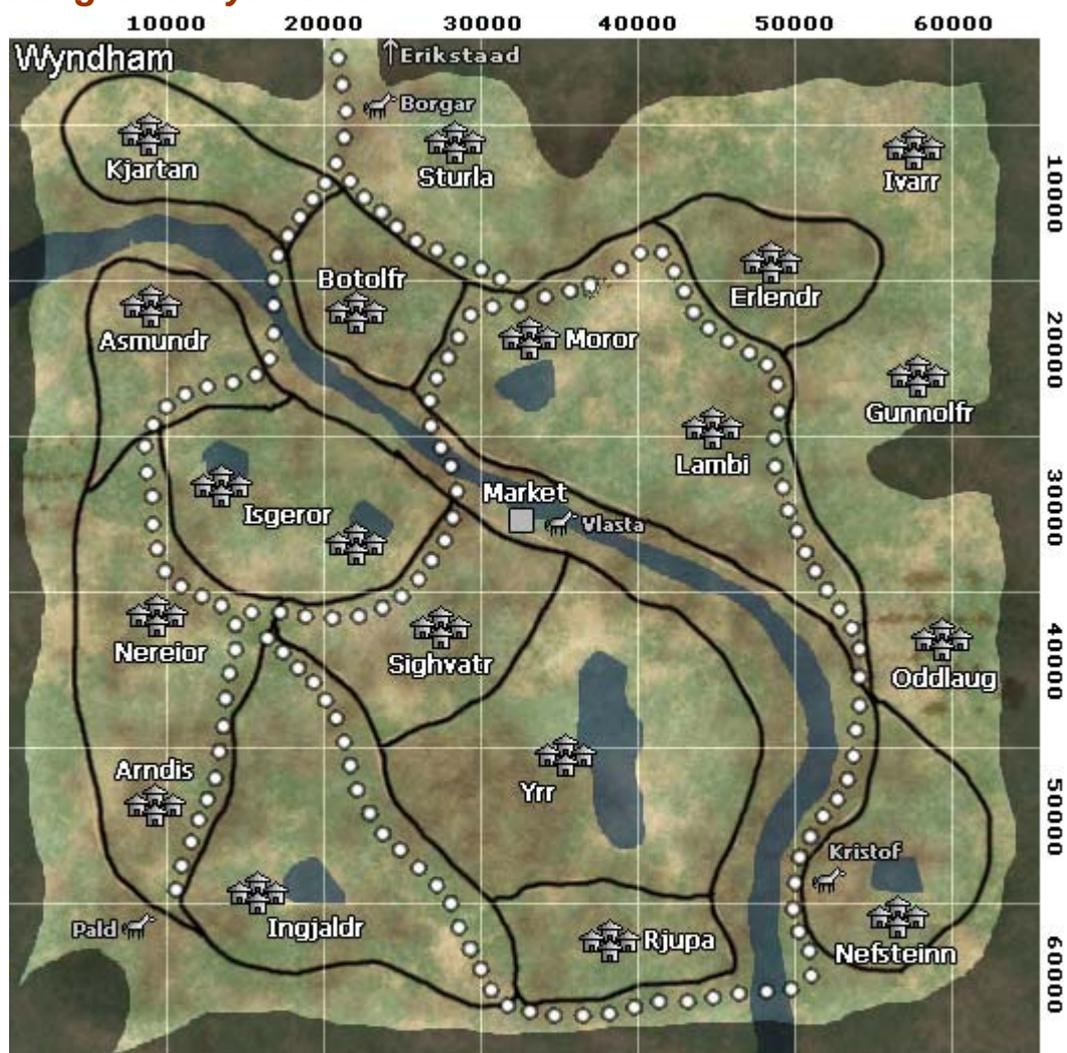
	Guard Tower		Horse Routes			
	Horse Stable		Roads			Frontier Keep
	Bindstone		Landmarks/Locations			

Trajets de Chevaux de Erikstaad :

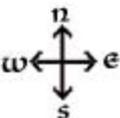
- Ecurie de Jorund <--> Ecurie de Hnaef
- Ecurie de Jorund <--> Ecurie de Vlasta (à Wyndham)
- Ecurie de Jorund <--> Ecurie d'Ingrit
- Ecurie de Jorund <--> Ecurie de Valda
- Ecurie de Hnaef <--> Ecurie de Valda
- Ecurie de Hnaef <--> Ecurie d'Ingrit
- Ecurie d'Ingrit <--> Ecurie de Valda
- Ecurie de Jorund <--> Ecurie de Vlasta (à Wyndham)
- Ecurie de Jorund <--> Ecurie de Hallbera (à Carlingford)

Description de la zone : Erikstaad est la première des zones résidentielles de Midgard. Fondation est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

Midgard : Wyndham



Legend

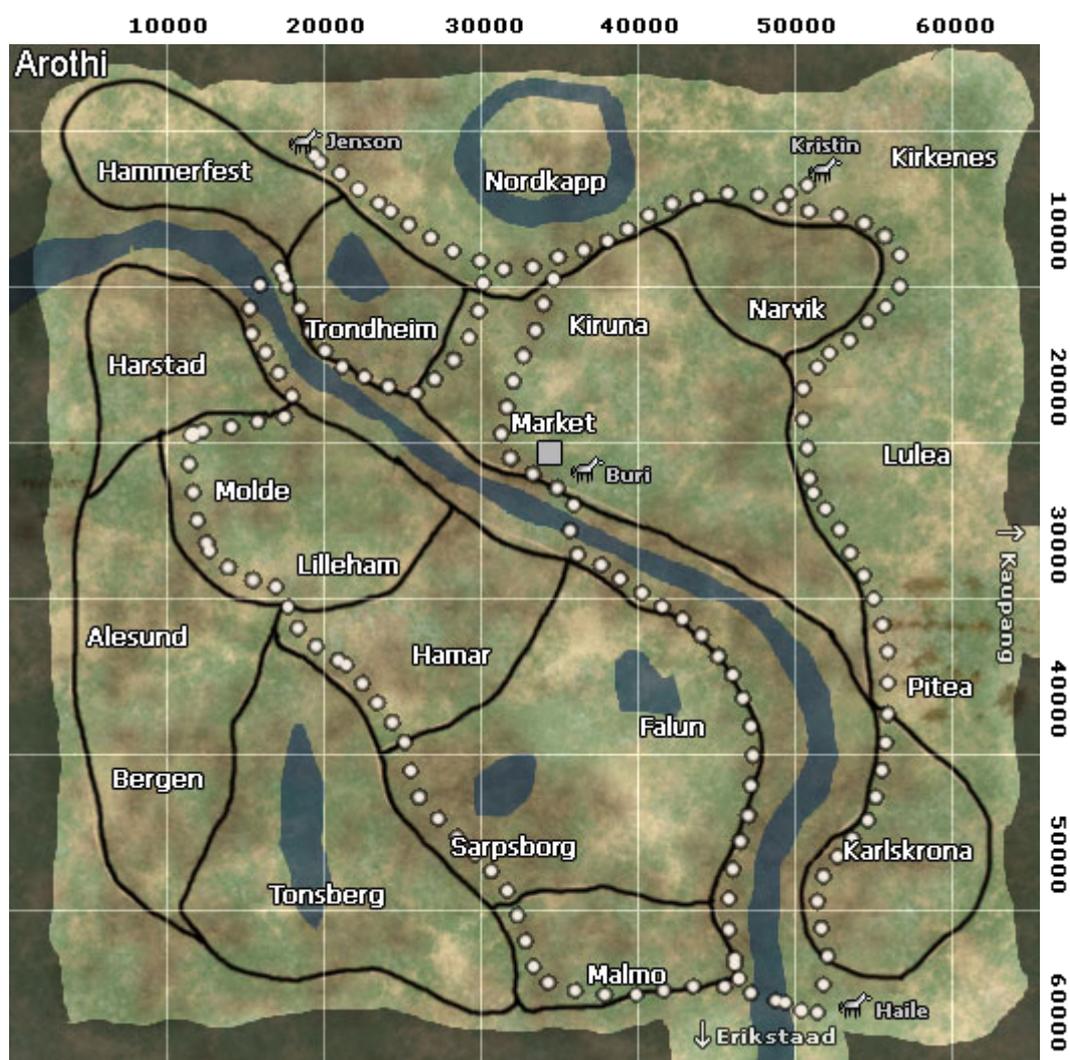
	Guard Tower		Horse Routes		Housing Village
	Horse Stable		Roads		
	Bindstone		Frontier Keep		
			Landmarks/Locations		

Trajets de Chevaux de Wyndham :

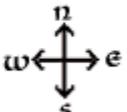
- Ecurie de Vlasta <--> Ecurie de Borgar
- Ecurie de Vlasta <--> Ecurie de Pald
- Ecurie de Vlasta <--> Ecurie de Kristof
- Ecurie de Borgar <--> Ecurie de Pald
- Ecurie de Borgar <--> Ecurie de Kristof
- Ecurie de Pald <--> Ecurie de Kristof
- Ecurie de Vlasta <--> Ecurie de Jorund (à Erikstaad)

Description de la zone : Wyndham est la troisième des zones résidentielles de Midgard. Fondation est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

Midgard : Arothi



Legend

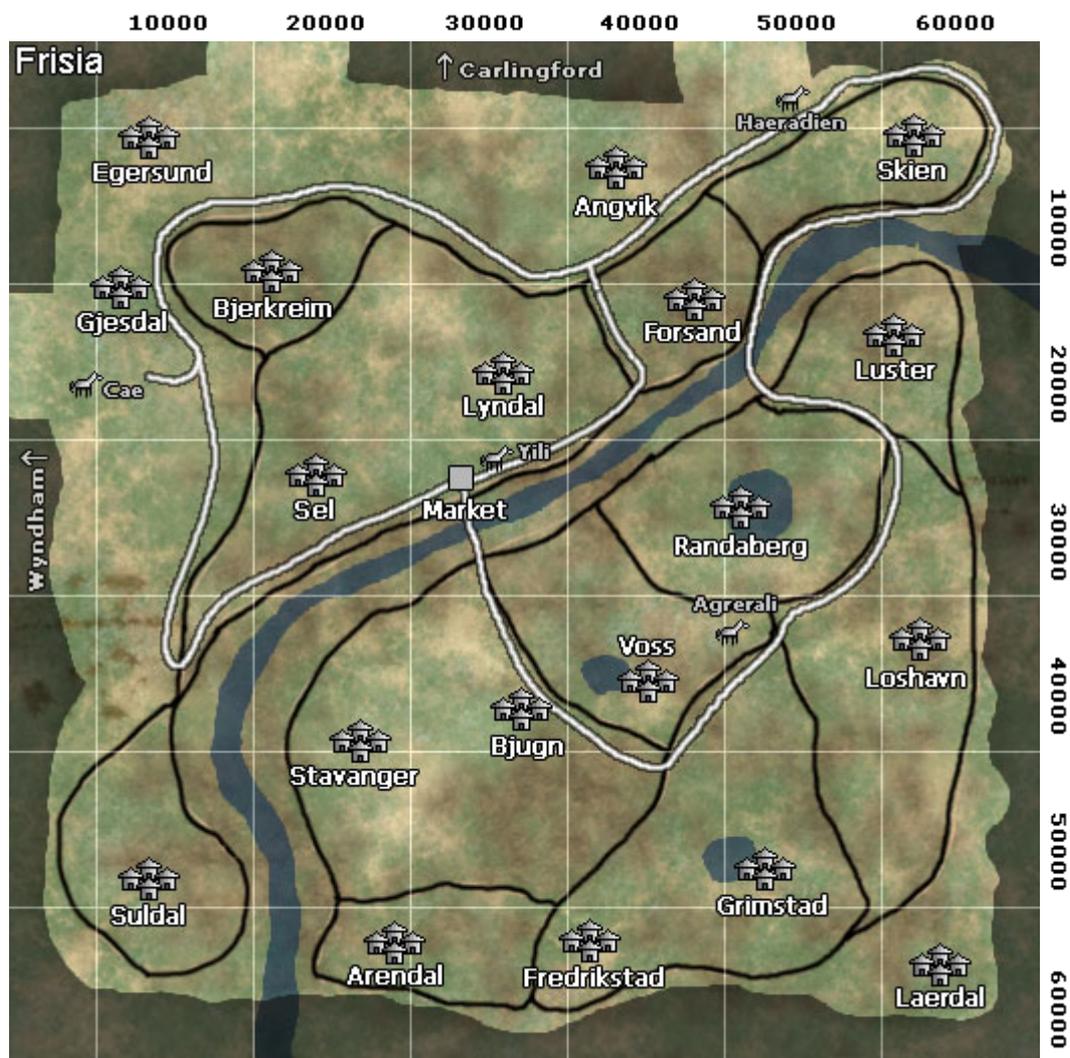
	Guard Tower		Horse Routes Roads		Housing Village	
	Horse Stable		Frontier Keep			
	Bindstone		Landmarks/Locations			

Trajets de Chevaux Arothi :

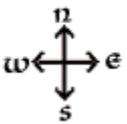
Buri <--> Haile
 Buri <--> Jenson
 Buri <--> Kristin
 Haile <--> Jenson
 Haile <--> Kristin
 Jenson <--> Kristin

Description de la zone : Arothi est la quatrième des zones résidentielles de Midgard. Foundations est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

Midgard : Frisia



Legend

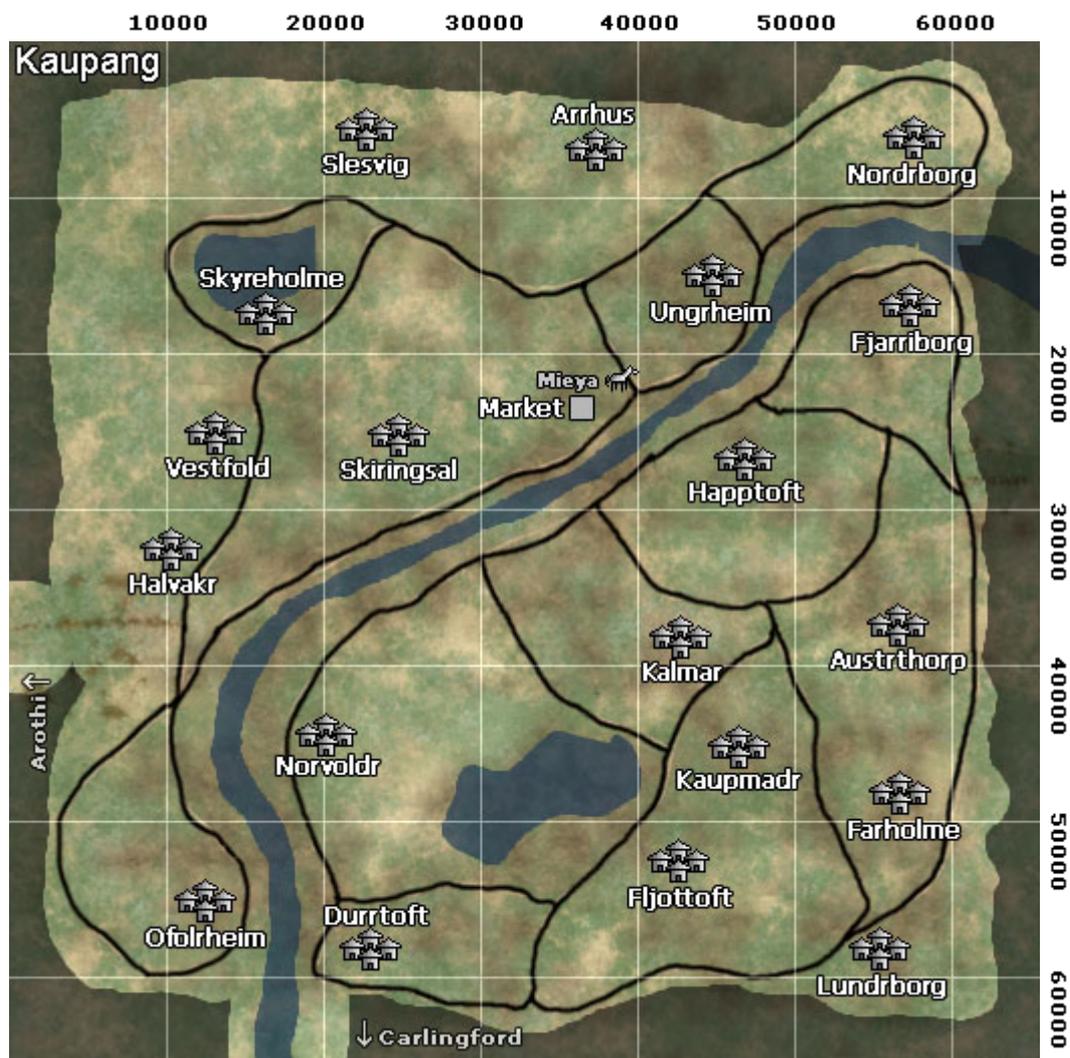
	Guard Tower		Horse Routes		Housing Village	
	Horse Stable		Frontier Keep			
	Bindstone		Landmarks/Locations			

Trajets de Chevaux Frisia :

Cae <--> Haeradien
 Cae <--> Agrerali
 Cae <--> Yili
 Haeradien <--> Agrerali
 Haeradien <--> Yili
 Agrerali <--> Yili

Description de la zone : Frisia est la cinquième des zones résidentielles de Midgard.
 Foundations est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

Midgard : Kaupang



Legend

	Guard Tower		Horse Routes		Housing Village
	Horse Stable		Roads		
	Bindstone		Frontier Keep		
			Landmarks/Locations		

Trajets de Chevaux Kaupang :

Miya <--> Njeran
 Miya <--> Wogi
 Miya <--> Brar
 Miya <--> Evermar
 Miya <--> Ceyda
 Miya <--> Jorund (Palfrenier d'Erikstaad, entrée de la zone d'habitation)
 Brar <--> Ceyda
 Ceyda <--> Evermar

Description de la zone : Kaupang est la sixième des zones résidentielles de Midgard. Foundations est une extension optionnelle, gratuite et téléchargeable. Pour plus d'informations, reportez-vous au site officiel Dark Age of Camelot : Foundations.

Annexe : Les différents objets pour les maisons

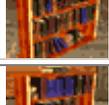
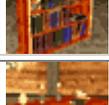
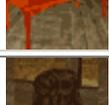
Vous pouvez acheter et placer dans votre maison un grand nombre d'objets. Certains sont décoratifs, d'autres ont divers usages. Nous avons séparé ces objets en différentes catégories afin de vous permettre de trouver plus facilement l'objet que vous recherchez. Voici la liste des catégories :

- **Fournitures intérieures**
- **Trophées**
- **Décorations murales**
- **Objets de jardin**
- **Tapis**
- **Pancartes pour les artisans**
- **Objets Spéciaux**

Fournitures intérieures

Les fournitures intérieures sont utilisées pour soigner l'apparence de votre maison et l'adapter à vos besoins !

	Nom de l'objet	Royaume	Description
	Coffre en bois ferré	Tous	Ce coffre en bois bordé de métal est des plus élégants. Vous pouvez l'installer dans les étages et au rez-de-chaussée de votre maison.
	Table de jeu	Tous	Asseyez vous entre amis au coin du feu et sirotez une bière fraîche en jouant aux cartes sur cette table très tendance !
	Table d'échecs	Tous	Un jeu d'échec, pour des parties passionnantes entre gens raffinés (ou tout simplement pour frimer).
	Pot de fleurs	Tous	Ce petit pot de fleurs permettra de donner une note joyeuse à toutes les pièces que vous décidez !
	Lit à baldaquins	Tous	Un lit luxueux. Ce lit à baldaquins drapé de velours vert ajouterait de l'élégance même à la chambre à coucher d'un troll !
	Lit deux places	Tous	Ce lit est un des plus confortables que vous puissiez trouver dans cette tranche de prix. Même les firbolgs peuvent se pelotonner dans ce lit !
	Secrétaire en marbre	Tous	Ce bureau de marbre est recouvert d'une couche de velours vert et de quelques bougies pour éclairer vos travaux.
	Chaise matelassée de velours	Tous	Une chaise recouverte de coussins de velours des plus confortables.
	Grande table de banquet	Tous	Une très grande table en bois destinée aux banquets et dîners fins.
	Banc en marbre	Tous	Cette banquette de marbre est recouverte d'un adorable coussin de velours.
	Chaise en marbre	Tous	Une chaise en marbre ayant tous les coussins et accoudoirs nécessaires à votre confort.

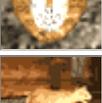
	Trône en marbre	Tous	Ce majestueux trône de marbre est couvert de velours. Impressionnant et surplombant la pièce, les noms de vos victimes peuvent même être gravés sur chaque marche.
	Table ronde en marbre	Tous	Une table ronde couverte d'une luxueuse tablette de marbre.
	Coffre à trésors en marbre	Tous	Un coffre de marbre destiné à contenir vos biens les plus précieux.
	Banquette matelassée	Tous	Une banquette stylée au coussin rembourré pour le confort des postérieurs les plus sensibles.
	Chaise matelassée	Tous	Cette petite chaise apporte via ses coussins tout le confort que son utilisateur peut désirer.
	Banc en bois	Tous	Aucun sylvain n'a été utilisé dans la fabrication de ce banc. Bon, peut être que si, mais juste quelques bouts.
	Plante en pot	Tous	Une petite touche féminine ne fera pas de mal à votre demeure.
	Paillasse	Tous	Simple et destinée à un seul but : passer une bonne nuit
	Coffre à trésor en bois	Tous	Un coffre en bois rempli d'or scintillant. On ne touche pas !
	Table de travail en chêne	Tous	Un bureau de bois plein avec des bougies pour la lumière et un crâne de lurikeen pour jouer, euh, étudier.
	Petite table en bois	Tous	Une table en bois destinée aux repas.
	Solide bibliothèque en érable	Tous	Une bibliothèque de bois d'érable destinée à la décoration. Livrée avec sa collection de livres compliqués afin d'impressionner vos invités.
	Solide bibliothèque en chêne	Tous	Une bibliothèque en chêne, plus simple que celle d'érable, destinée à ranger vos livres.
	Solide bureau en chêne	Tous	Un bureau en chêne couvert de bougies, livres et sujets de recherches.
	Tonneaux empilés	Tous	Les grands discours font les gorges sèches : prévoyez de quoi arroser vos soirées de guilde !
	Vase de roses	Tous	Une belle touche de couleur pour votre demeure.
	Vase de roses rouges	Tous	Avec ces roses, l'amour est entre vos murs.

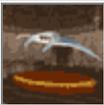
	Barrique en bois	Tous	Deux en un ! De quoi stocker vos meilleurs vins et permettre à vos invités saouls de s'asseoir...
	Chaise en bois	Tous	Une chaise sans coussin.
	Caisse en bois	Tous	Une caisse en bois. Sûrement pleine de trucs et de machins.
	Table ronde en bois	Tous	Une table ronde en bois. Stylée et décorative.
	Tabouret en bois	Tous	Un petit tabouret pour s'asseoir et servir de projectiles lors des bagarres d'ivrognes.

Trophées

Les trophées sont des objets spéciaux, qui ne peuvent être placés dans votre maison que si vous avez tué la créature. Pour plus d'informations sur comment obtenir ou utiliser les trophées, reportez-vous à la section trophée du manuel.

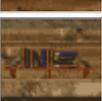
NOTE : "Plusieurs" signifie que le trophée est disponible sur plus d'un royaume.

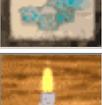
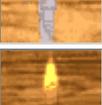
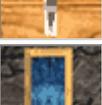
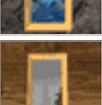
	Nom de l'objet	Royaume	Description
	Fourmi	Plusieurs	Dressée, les yeux à facettes brillants d'agressivité, la fourmi est prête pour l'attaque !
	Blaireau	Plusieurs	Vous avez déjà vu un blaireau en colère ? Ce n'est pas beau à voir. Heureusement, celui ci est empaillé.
	Tête de Balor	Hibernia	La tête de Balor ingénieusement empaillée et montée sur une très belle planche d'érable.
	Oiseau	Midgard	Ce n'est pas un oiseau ordinaire ! Très gros, et empaillé dans une jolie pose dressée.
	Sanglier	Plusieurs	Ce sanglier sauvage fut vaincu, puis préparé et empaillé sur un adorable support en bois d'érable.
	Chat	Plusieurs	Ce n'est bien sûr pas un chat domestique, mais le trophée posé sur son support de bois a su préserver toute sa nonchalance.
	Cockatrice	Plusieurs	La cockatrice est un animal fier chassant entre autre dans les plaines de Salisbury d'Albion. Elle a été capturée puis empaillée dans une position si effrayante qu'elle saura tenir éloignés de vos coffres les visiteurs.
	Tête de Cuuldurach	Hibernia	Le terrible dragon d'Hibernia, vaincu et maintenant prêt à décorer votre demeure.
	Tête de Drakoran	Albion	La tête décapitée d'un drakoran fait toujours son petit effet, surtout lors des soirées. Impressionnez les débutants en leur faisant croire qu'il s'agit d'un vrai dragon !
	Grenouille	Plusieurs	Les grenouilles ne sont généralement pas dangereuses, sauf titillées à répétition avec un bâton.
	Tête de Gjalpinulva	Midgard	Décorer sa maison avec la tête de la petite fille de Loki et nièce de Hel est d'un goût douteux, mais après tout, vous l'avez bien mérité après ces durs combats.
	Tête de Golestandt	Albion	Le dragon qui terrorisait Albion. Vaincu et empaillé, il impressionnera désormais vos visiteurs.
	Griffon	Midgard	La tête d'un griffon. Son bec permet d'ouvrir facilement les bouteilles de bière.
	Lion	Plusieurs	Un fier lion monté dans une pose somptueuse sur son support de bois.
	Lezard	Plusieurs	Les lézards sont parfois gros. Celui là est gigantesque !

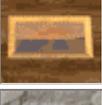
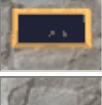
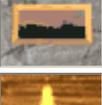
	Raie Manta	Hibernia	La raie manta est un animal marin d'Hibernia. Elle est empaillée, désodorisée et montée sur un socle en bois.
	Mante	Hibernia	Un corps de Mante, vidé et empaillé.
	Tête de Mante	Hibernia	Une tête de Mante empaillée et montée sur présentoir.
	Megalosceros	Hibernia	Peut aussi servir pour accrocher vos vêtements à ses bois.
	Fées	Plusieurs	Attrapées dans un filet, puis épinglées vivantes à un panneau d'érable. Existes en plusieurs couleurs.
	Tête de tigre à dents de sabre	Midgard	Il a l'air très fâché. Normal, étant donné ce qui lui est arrivé.
	Squelette	Plusieurs	Après plusieurs tentatives infructueuses pour l'empailler, il est désormais simplement maintenu par une armature de fer.
	Araignée	Plusieurs	Deux araignées en position d'attaque, impeccablement préservées et montées sur bois.
	Vendo	Midgard	Les Vendos sont des créatures féroces de Midgard. Celui ci est empaillé et monté sur présentoir.
	Loup	Plusieurs	Un loup, empaillé et préparé tel un trophée à votre gloire.
	Tête de serpent laineux	Midgard	Il fait si froid sur Midgard que même les serpents ont une fourrure ! Empaillé et monté sur cadre, il devra être brossé quotidiennement.
	Tête de Xanxicar	Albion	Deux trophées pour le prix d'un : les têtes de Xanxicar empaillées et montées sur un gigantesque présentoir.

Décorations murales

Ces objets décoratifs ne peuvent s'accrocher que sur les murs de votre maison. Certains d'entre eux sont des peintures spécifiques à votre royaume.

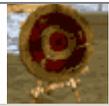
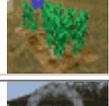
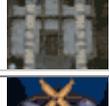
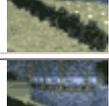
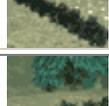
	Nom de l'objet	Royaume	Description
	Tapisserie murale "Un héros d'Albion"	Albion	Un héros d'Albion posant pour cette tapisserie
	Tapisserie murale "Un héros d'Hibernia"	Hibernia	Un héros d'Hibernia posant pour cette tapisserie... Malheureusement, c'est un Firbolg.
	Tapisserie murale "Un héros de Midgard"	Midgard	Un héros de Midgard posant pour cette tapisserie.
	Les docks d'Aegirhamn	Midgard	Dans le port d'Aegirhamn, y a des trolls qui chantent...
	Tombé dans l'Oubli	Albion	L'artiste a su capturer toute l'émotion habitant cette statue enfouie dans les collines de Camelot
	Carte murale d'Albion	Albion	Une carte du royaume d'Albion.
	Anniogel de nuit	Albion	Une image de la tranquillité du village d'Anniogel village de nuit.
	Le pont de Cliffton	Albion	Une peinture du point surplombant la ville de Cliffton.
	Caer Gothwaite	Albion	Caer Gothwaite, situé sur l'île d'Avalon, est le fort représenté sur cet adorable tableau.
	Étagère avec livres mal rangés	Tous	Une étagère en désordre... certainement pas celle d'un magicien !
	La Chute d'Eau des Gorges de Cothrom	Hibernia	La gorge de Cothrom se trouve sur Hy Brasil. Ces majestueuses cascades ont été peintes par un talentueux sylvain uniquement pour votre maison !
	Les Abysses	Midgard	Cette indicible et glauque représentation des Abysses est prête à être accroché à vos murs.
	Cible à fléchettes	Tous	Des heures d'amusements pour petits et grands. (Utilisation de baliste interdite).
	Tapisserie florale	Tous	Une lourde tapisserie à motif floral destinée à retenir la chaleur.
	Brouillard sur Haggal	Midgard	Toute la froideur des brumes d'Haggal transpire de ce tableau.

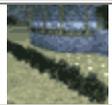
	Panorama Forestier	Hibernia	Des arbres.
	Le Havre Sylvestre	Hibernia	Encore des arbres.
	Applique murale	Tous	Cette torche est recouverte de métal pour assurer un éclairage optimum.
	Sépulture de Glace	Midgard	Le glacier de Tuscaran est un froid et profond donjon situé dans les plus hauts pics d'Aegir. La dernière demeure d'un gigantesque dragon est représentée sur ce tableau.
	Port de Gothwaite de Nuit	Albion	Le port de Gothwaite, là où se trouve le portail pour Albion.
	Au Coeur de l'Antre de Iarnvidiur	Midgard	Le plus beau tableau de ce donjon mortel qu'est l'Antre de Iarnvidiur.
	Carte murale d'Hibernia	Hibernia	Une carte d'Hibernia.
	Souvenir de Caer Sidi	Albion	Caer Sidi, sur une île de Caldey.
	Le Dernier Défenseur	Hibernia	Seul mais téméraire.
	Les Gorges Majestueuses	Hibernia	Une vue en profondeur des Gorges de Cothrom.
	Souvenir de Tur Suil	Hibernia	Un tableau du donjon de Tur Suil.
	Midgard !	Midgard	Toute la beauté de Midgard capturée sur la peinture.
	Carte murale de Midgard	Midgard	Une carte de Midgard.
	Applique murale décorée	Tous	Aussi bien destinée à l'éclairage qu'à la décoration.
	Simple applique murale	Tous	Le modèle de torche le plus simple torches, mais il remplit malgré tout sa tâche.
	La splendeur de la reine Kula	Midgard	Un portrait de la reine Kula dans sa demeure.
	Les Fidèles Veilleurs	Albion	Une tour lointaine noyée dans la brume.

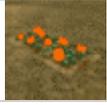
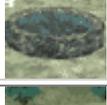
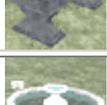
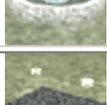
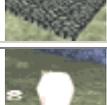
	Sanctuaire	Midgard	La tranquillité qui s'échappe de ce tableau n'a d'égale que celle du lieu représenté.
	Etude d'un Sporite Cattail	Hibernia	Un tableau d'un sporite bleu sur Hibernia
	Jordheim à l'Horizon	Midgard	le soleil se lève sur les portes de Jordheim.
	Stonehenge	Albion	Les célèbres pierres des plaines de Salisbury.
	Lever de soleil sur le port	Albion	Une magnifique aube sur le port de Gothwaiten Avalon.
	Lever de soleil sur l'île d'Avalon	Albion	Une des nombreuses régions de l'île d'Avalon.
	Vigies Sylvanes	Hibernia	Le portrait de protecteurs sylvains sur l'île d'Avalon
	Etagère	Tous	Une version mieux rangée que la précédente. Celle ci appartient certainement à un magicien.
	Tir na Nog au crépuscule	Hibernia	Un tableau de Tir na Nog alors que le soleil disparaît derrière l'horizon.
	Aube sur la frontière	Hibernia	La frontière peut parfois être paisible... lorsque l'on est furtif et caché derrière un arbre.
	Applique murale	Tous	Une torche murale pour éclairer votre demeure.
	Lever de Soleil Hivernal	Midgard	La beauté brute de Midgard révélée par la lumière du soleil naissant.

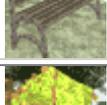
Objets de jardin

Les décorations de jardin ne peuvent être utilisées qu'à l'extérieur de votre maison, sur votre terrain. Elles enjoliveront la vue pour tous ceux passant à proximité de votre domaine.

	Nom de l'objet	Royaume	Description
	Cible d'archerie	Tous	Une petite cible pour le jardin. Ennemis vendus séparément.
	Bassin à oiseaux	Tous	Un joli petit bassin, rempli d'eau de source fraîche, pouvant être placé dans votre jardin pour attirer les oiseaux.
	Cèdre	Tous	Plantez cet arbre dans votre jardin pour avoir du bois de chauffage, ou pour le plaisir des yeux !
	Plateau d'échecs	Tous	Une table en pierre pour des parties d'échec en plein air.
	Fontaine serpentine circulaire	Tous	Cette fontaine circulaire possède une tête de serpent au dessus du bassin couvert de marbre.
	Cercle de rocaille fleurie	Tous	Cette rocaille est entourée de pierres et de galets et ajoutera une note de gaieté à votre jardin.
	Plants de maïs	Tous	Pour les paysans en herbe.
	Plants de maïs avec épouvantail	Tous	Un épouvantail juché au milieu vous assurera que c'est bien VOUS qui mangerez votre maïs.
	Arche de pierre	Albion	Une arche de pierre et sa petite lanterne attachée au milieu.
	Arche voûtée	Midgard	Cette arche a deux têtes de loups entrecroisées juchées sur deux piliers de pierre. Elle peut être placée n'importe où dans votre jardin, mais le plus impressionnant reste à l'entrée !
	Orme	Tous	Ce grand orme peut être placé n'importe où dans votre jardin.
	Pierres de décoration	Tous	Ces pierres peuvent être placés dans votre jardin afin de vous offrir un point de vue unique sur le reste de votre décorations.
	Longue haie de houx	Tous	Attention, ça pique.
	Grande haie d'arbustes de houx	Tous	Attention, ça pique encore plus.
	Haie d'arbustes	Tous	Idéal pour jouer à saute-mouton, ou pour délimiter une parcelle.

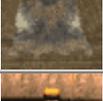
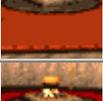
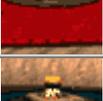
	Grande haie d'arbustes	Tous	Avec une haie comme ça, vos amis vont se pâmer devant vos talents d'architecte d'extérieur.
	Parterre de tournesols	Tous	Des tournesols plantés délicatement dans du terreau et entourés d'une petite barrière en bois.
	Parterre de pensées	Tous	Ces pensées jaunes ont été plantées dans de hauts pots et entourées d'une petite barrière en bois.
	Pot de fleurs	Tous	Ce délicat petit pot de fleur contient quelques pensées et autres fleurs afin d'apporter une touche de couleurs à votre jardin.
	Gnome de jardin	Tous	Aucun jardin ne saurait être complet sans son gnome de jardin. Cette petite créature porte un arc et est soigneusement taillée dans la pierre. Livré sans brouette.
	Belvédère	Tous	Un belvédère en bois pour se reposer à l'ombre.
	Haie de houx	Tous	Tient éloigné les bêtes sauvages (ça pique).
	Haie d'arbustes de houx	Tous	Evitez de jouer à saute moutons au dessus de cette haie (ça pique un peu).
	Gros caillou	Tous	Un bonheur pour les trolls décorateurs ! Et une jolie pierre pour votre jardin.
	Long mur de pierre	Tous	Au moins deux fois plus long que le mur de pierre classique.
	Haie basse	Tous	Attention, vos voisins peuvent vous espionner au dessus de cette haie.
	Petite haie d'arbustes	Tous	Vous rêvez de planter une telle haie dans votre jardin, n'est ce pas ?.
	Urne d'extérieur en marbre	Tous	Une urne vide de toute plante ou fleur.
	Cailloux couverts de mousse	Tous	Trois pierres empilées couvertes de mousse. Décidément, nos amis Trolls sont gâtés !
	Chemin de graviers	Tous	Peut être utilisé pour tracer des chemins dans votre terrain.
	Table de jardin	Tous	Déjeunez entre amis sur cette table en bois !

	Jardinière	Tous	Ce pot contient de la bonne terre : la preuve, les plantes sont déjà en train de pousser.
	Jardinière de citrouilles	Tous	Pour faire des tartes, et pour fêter Samhain.
	Bassin d'agrément rectangulaire	Tous	Un bassin d'agrément rempli d'eau
	Grande jardinière à fleurs	Tous	Une jardinière rectangulaire entourée de pierres, et contenant de nombreuses fleurs et plantes.
	Petit buisson	Tous	Un charmant petit buisson.
	Petite jardinière à plantes	Tous	Une petite jardinière d'herbes médicinales et aromatiques.
	Petit bassin d'extérieur	Tous	Un bassin d'eau circulaire utilisé pour rafraîchir votre jardin.
	Courte haie	Tous	A tailler chaque été.
	Pierre d'angle	Tous	Idéal pour faire le lien entre deux murs.
	Fontaine serpentine carrée	Tous	La même que précédemment, mais entourée de très jolis galets.
	Carré de rocaille fleurie	Tous	Cette charmante rocaille est ceinturé de galets.
	Tas de cailloux	Tous	Summum de l'art Troll, ce tas de cailloux pourrait agréablement décorer votre jardin.
	Arche végétale	Hibernia	Une arche formée de deux arbres sculptés et de plantes grimpantes en spirale.
	Banc en pierre	Tous	Un banc de pierre taillée.
	Fontaine en pierre	Tous	Une simple fontaine faite de pierres, un bel ajout décoratif pour tout jardin.
	Chemin en pierre (portion)	Tous	Ces pierres sont assemblées pour former un chemin dans votre domaine.
	Urne en pierre	Tous	Une urne en pierre vide de toute fleur ou plante.

	Mur de pierre	Tous	Un mur de pierres, livré avec sa population de petits lézards.
	Cadran solaire	Tous	Permet de vous donner l'heure jour et nuit. Hum, seulement le jour en fait. Et si le ciel est dégagé.
	Platane	Tous	Un grand platane, parfait pour tout jardin.
	Grande haie d'arbustes	Tous	Une grande haie, pour pouvoir jouer à cache-cache.
	Vase de roses	Tous	Un vase de roses.
	Vase de roses rouges	Tous	Un vase de roses rouges, instillant l'amour dans votre jardin.
	Roue de chariot	Tous	Une roue de chariot brisée et à moitié enterrée dans votre jardin.
	Arche d'extérieur en pierre avec murs	Albion	Une arche en pierre avec murs adjacents
	Arche végétale avec murs	Hibernia	Un arche végétale avec murs adjacents. Parfaite à l'entrée de votre domaine.
	Tonnelle avec banc de granit	Tous	Un banc surplombée d'une tonnelle recouverte de lierre.
	Puits à souhait	Tous	Un large puits au fond duquel brillent des pièces jetées par les passants. N'en profitez pas pour payer votre loyer avec !
	Banc en bois	Tous	Un banc de bois, utile et décoratif.
	Tonnelle avec banc	Tous	Un banc, sa charmille en bois et son lierre.
	Petite haie d'arbustes	Tous	Une jolie haie d'arbustes.

Tapis

Les tapis existent en diverses couleurs et peuvent être placés aux sols de votre maison pour ajouter un peu de couleur à une pièce.

	Nom d'objet	Royaume	Description
	Noir	Tous	Tapis teint en noir. Sobre, mais un peu triste.
	Peau d'ours brun	Tous	Cette fourrure protégera vos pieds des sols froids de votre maison.
	Peau de sanglier	Tous	Une chaude fourrure, idéale pour le sol. Rassurez vous, l'odeur tenace de sanglier s'estompera bien vite.
	Brun	Tous	Tapis teint en brun. Au moins, les tâches ne se voient pas.
	Bleu foncé	Tous	Tapis teint en bleu foncé, dit 'bleu kobold'.
	Gris	Tous	Tapis teint en gris poussière. Plus besoin d'y passer le balai.
	Vert	Tous	Tapis teint en vert. Une vraie petite pelouse d'intérieur !
	Peau de chat des collines	Tous	Bien que de taille réduite, les fourrures de chat des collines apportent chaleur et lumière à une petite pièce.
	Peau de loup	Tous	La fourrure d'un loup de hargne tannée et préparée pour votre sol.
	Bleu	Tous	Tapis teint en bleu. Très lumineux.
	Vert royal	Tous	Tapis teint en vert royal. D'une meilleure finition que le tapis teint en vert.
	Orange	Tous	Tapis teint en orange. Chaleureux.
	Rouge	Tous	Tapis teint en rouge. Pratique pour les bagarres, ne craint pas les tâches de sang.
	Bleu royal	Tous	Tapis teint en bleu royal. Très digne.
	Turquoise	Tous	Tapis teint en turquoise. Très doux au toucher.
	Jaune	Tous	Tapis teint en jaune royal. Apporte du soleil à votre demeure.

	Violet	Tous	Tapis teint en violet. Très mode.
	Peau d'ours blanc	Tous	Extrêmement confortable. A conseiller pour les câlins au coin du feu.

Pancartes pour artisans

Vous voulez que les autres personnages sachent quels biens ou services vous pouvez leur proposer ? Placez une pancarte ou deux pour l'annoncer à votre royaume !

	Nom de l'objet	Royaume
	Alchimiste Disponible	Tous
	Produits Alchimie à Vendre	Tous
	Armurier Disponible	Tous
	Produits Armurerie à Vendre	Tous
	Tisserant Disponible	Tous
	Produits Tisserant à Vendre	Tous
	Empeneur Disponible	Tous
	Produits Empennage à Vendre	Tous
	Maroquinier Disponible	Tous
	Produits Maroquinerie à Vendre	Tous
	Métallurgiste Disponible	Tous
	Produits Métallurgie à Vendre	Tous
	Produits Ingénierie à Vendre	Tous
	Ingénieur Disponible	Tous
	Arcaniste Disponible	Tous
	Produits Arcanes à Vendre	Tous

	Couturier Disponible	Tous
	Produits Couture à Vendre	Tous
	Forgeron Disponible	Tous
	Produits Forge à Vendre	Tous
	Menuisier Disponible	Tous
	Produits Menuiserie à Vendre	Tous

Objets spéciaux

Ces objets spéciaux peuvent en fait s'avérer utiles, que ce soit pour les artisans, la décoration, le bind ou les fonctions de gestion de Guilde. Lisez la description pour connaître en détail les fonctionnalités propres à chaque objet.

	Nom d'objet	Royaume	Description
	Pierre d'âme albionnaise	Albion	Une pierre d'âme que vous pouvez placer dans votre sous-sol afin d'y retourner en cas de décès fortuit.
	Coffre albionnais	Albion	Un coffre renforcé destiné à contenir vos biens les plus précieux.
	Table d'alchimie	Tous	Tout le matériel d'alchimie à portée de mains.
	Forge	Tous	Les artisans peuvent désormais travailler chez eux. Attention, brûlant.
	Pierre d'âme hibernienne	Hibernia	Une pierre d'âme que vous pouvez placer dans votre sous-sol afin d'y retourner en cas de décès..
	Coffre hibernien	Hibernia	Un coffre esthétique pour ranger vos affaires.
	Bannière de guilde d'intérieur	Tous	Cet emblème aux couleurs de votre guilde les portera sur vos murs.
	Emblème de guilde d'intérieur	Tous	L'emblème de votre guilde est placé sur un bouclier attaché au-dessus de votre porte.
	Tour à bois	Tous	Un modèle à pédale simple et pratique pour travailler le bois.
	Pierre d'âme midgardienne	Midgard	Une pierre d'âme que vous pouvez placer dans votre sous-sol afin d'y retourner en cas de décès.
	Coffre midgardien	Midgard	Un coffre massif et sculpté pour protéger votre butin des pillages.
	PNJ : téléporteur vers Aegirhamn	Midgard	Il vous transporte vers l'île d'Aegir.
	PNJ : Marchand de matériaux basiques	Tous	Fournit tout le matériel nécessaire aux artisans débutants.
	PNJ : Téléporteur vers Caer Gothwaite	Albion	Vous transporte vers l'île d'Avalon.
	PNJ : Téléporteur vers Camelot	Albion	A Camelot !
	PNJ : Fabricant d'emblèmes	Tous	Fatigué d'aller à la capitale pour pouvoir porter vos couleurs ? Cet artisan le fera pour vous !

	PNJ : Enchanteur	Tous	L'enchantement de vos biens pourra être réalisé par ce serviteur.
	PNJ : Marchand de matériaux avancés	Tous	Fournit tout le matériel nécessaire aux maîtres artisans.
	PNJ : Téléporteur vers Bosquet de Domnann	Hibernia	Téléporte les personnages vers l'île d'Hy Brasil.
	PNJ : Hâteur	Tous	Le hâteur vous fournit l'énergie et la motivation nécessaire pour vous déplacer rapidement dans et autour de votre demeure.
	PNJ : Guérisseur	Tous	Les guérisseurs sont maître des emplâtres et cataplasmes nécessaires pour restaurer votre constitution.
	PNJ : Téléporteur vers Jordheim	Midgard	Vous téléporte vers Jordheim.
	PNJ : Téléporteur vers le fort frontière téléporteur	Tous	Ce personnage vous envoie vers le fort disposant d'une pierre de téléportation.
	PNJ : Préserveur d'Æther	Tous	Les objets non artisanaux à charges peuvent être restaurés auprès de ce serviteur.
	PNJ : Marchand ingénieur	Tous	Vend les pièces nécessaires à l'élaboration des armes de sièges.
	PNJ : Forgeron	Tous	Cet artisan répare vos objets abîmés.
	PNJ : Téléporteur vers Tir na Nog	Hibernia	Vous amène à Tir na Nog.

Trials of Atlantis

Introduction

Alors même que nous défendons notre Royaume contre nos ennemis, nos explorateurs et nos scientifiques ont fait une découverte qui risque de modifier notre avenir... une découverte remontant pourtant à un lointain passé ! Nous devons désormais tenter d'en apprendre le plus possible sur les anciens Atlantes.

Ce que nous savons

Pour le moment, nous avons découvert quelques faits importants. Tout d'abord, nous savons que la civilisation atlante était très avancée. Deuxièmement, nous pensons qu'ils désiraient partager leurs connaissances considérables avec le reste de l'humanité. Toutefois, leur sagesse était suffisamment grande pour réaliser que la plupart des peuples n'étaient pas encore prêts à recevoir ce genre de pouvoir. Au moyen d'une série de tests, ils déterminaient donc ceux qui étaient à même d'utiliser, à bon escient, les connaissances et les pouvoirs qu'ils leur proposaient. Ces tests sont aujourd'hui appelés les Epreuves de l'Atlantide.

Que s'est-il passé ?

Malgré leurs pouvoirs et leur grandeur, les Atlantes n'étaient que des hommes et, comme tous les hommes, ils étaient mortels. Ils furent anéantis par un cataclysme gigantesque, qui détruisit en même temps la plupart de leurs œuvres. La majeure partie de ce qui ne fut pas détruit, fut englouti par l'océan. Toutefois, les Atlantes ayant utilisé les pouvoirs les plus puissants qu'ils connaissaient pour les créer, les Epreuves demeurèrent presque intactes. Et aujourd'hui, après des millénaires d'oubli, les Epreuves de l'Atlantide ont été re-découvertes. Tous les Royaumes, Albion, Hibernia et Midgard, cherchent en ce moment les clefs des secrets de l'Atlantide pour devenir la plus grande puissance du monde. Vous sentez-vous de taille à relever ce défi, à passer les Epreuves des Atlantes et à vous imposer comme l'une des créatures les plus puissantes au monde ? Le moment est venu de découvrir si vous êtes vraiment digne de l'héritage des Atlantes...

Configuration requise

Minimale

Pentium III 1,4 GHz ou équivalent AMD
384 Mo de RAM
Carte graphique 3D avec 32 Mo de mémoire graphique
DirectX 9 ou version plus récente
Connexion Internet requise

Recommandée

Pentium IV 2 GHz ou équivalent AMD
512 Mo de RAM
Carte graphique 3D NVidia GeForce 4 Ti series avec 64 Mo de mémoire graphique
DirectX 9 ou version plus récente
Connexion Internet requise

Pour connaître tous les détails de compatibilité, rendez-vous sur le site support.darkageofcamelot.com

Nouveaux détails graphiques

Avec l'extension Trials of Atlantis, vous remarquerez que les nouveaux territoires, comme les anciens, se sont embellis. Les arbres, par exemple, sont désormais plus réalistes et plus vivants. Nous avons également augmenté le niveau de détails des terrains, ce qui permet d'afficher des textures plus réalistes sur le sol, pour la boue, l'herbe ou les pavés. Pour finir, le jeu utilise désormais le moteur de jeu Gamebryo de NDL, qui permet d'afficher des monstres et des environnements plus détaillés, ainsi qu'une kyrielle de nouveaux effets graphiques, tout en augmentant les performances.

Nouvelles zones

Les portes dimensionnelles, qui font partie de Trials of Atlantis, sont toujours opérationnelles et de nouvelles zones peuvent désormais être explorées. Ces nouveaux territoires sont peuplés de créatures et de personnes très différentes. Quels que soient les choses ou les êtres que vous croiserez dans ces nouveaux territoires, soyez sûr d'une chose, tous auront une nature magique et vous donneront du fil à retordre.

Chaque nouvelle Epreuve se compose de différentes zones en extérieur et de donjons.

Océania :

Iles, ruines englouties et océans à perte de vue composent ce territoire. Dans cette zone, vous trouverez des épaves de navires, des temples en ruine et des grottes sous-marines envahies de créatures hostiles, ainsi que des navires que les joueurs peuvent acheter et manœuvrer pour aller où bon leur semble.

Stygie :

Dans ce désert brûlant, les joueurs rencontreront des créatures échappées d'une mythologie égyptienne tordue. L'hypothèse la plus probable est que les Egyptiens conquirent une partie des Epreuves de l'Atlantide plusieurs siècles avant notre ère et que leur architecture comme leur mythologie en furent grandement inspirées.

Volcania :

Ce territoire au paysage dévasté est secoué par de violentes éruptions qui s'accompagnent de coulées de lave en fusion. Vous y rencontrerez de nombreuses créatures redoutables, comme les belliqueux Minotaures. Volcania abrite aussi un temple, ou plutôt une fournaise, cachée au cœur même d'un volcan en activité !

Aérus :

Ce territoire aux forêts primitives s'étend sur les pentes d'une montagne gigantesque. Aérus était jadis le pinacle de la civilisation atlante. Les Atlantes y perfectionnaient l'art de faire voler les villes et y avaient créé des statues animées, qui exécutaient le moindre de leurs ordres. Livrée aux ravages du temps depuis la chute des Atlantes, la cité volante commence à tomber en morceaux, tandis que les statues sont devenues incontrôlables.

Qui peut passer les Epreuves ?

Les routes de l'Atlantide sont ouvertes aux aventuriers de tous horizons et de tous niveaux, qui souhaitent explorer ce nouveau territoire surprenant ainsi que les ruines atlantes. Il faut toutefois être du niveau 40 pour passer la première Epreuve de l'Atlantide. Les Epreuves doivent être accomplies dans un ordre précis et vous devrez remplir certaines conditions avant de pouvoir les entreprendre.

Que sont les Epreuves de l'Atlantide ?

Les Epreuves de l'Atlantide ont été conçues par les anciens Atlantes pour trouver les personnes les plus dignes de recevoir leurs pouvoirs et leurs connaissances. Il y a neuf Epreuves en tout et elles doivent être accomplies dans un ordre précis. Contrairement aux quêtes que vous avez peut-être l'habitude d'accomplir, aucune directive ne vous sera donnée durant les Epreuves. Vous devrez trouver vos propres indices pour avancer. Chaque fois que vous terminerez une épreuve, vous recevrez une nouvelle compétence en récompense (un nouveau sort ou un nouveau style choisi dans une liste adaptée à la classe de votre personnage). Il n'existe aucune autre façon de gagner ces nouvelles compétences, qui récompensent exclusivement les personnes terminant les Epreuves de l'Atlantide. Pour commencer votre voyage, allez parler aux personnes présentes dans le Hall des Héros.

Secrets des Anciens

En terminant les Epreuves de l'Atlantide, vous pouvez gagner des Compétences dites « Secrets des Anciens », à choisir parmi de nouvelles listes, ainsi que des points d'expérience PvE et RvR. Chaque classe de personnage pourra choisir de nouvelles compétences dans deux listes, établies d'après les anciennes connaissances des Atlantes. Ces compétences se divisent en plusieurs catégories.

Les Secrets des Anciens sont obtenus en résolvant les épreuves de l'ancienne Atlantide. Pour avoir gagné sa première épreuve, le joueur peut choisir un Secrets des Anciens parmi deux, et gagner des compétences spéciales en récompense de ses efforts et de son intelligence. Vous trouverez ci dessous les descriptions de chaque Secret des Anciens :

L'Oppresseur

L'oppresseur se sert des enseignements Atlantes pour affaiblir à la fois mentalement et physiquement ses ennemis, tout en aidant ses alliés à mieux porter leurs coups. Son art est celui de l'affaiblissement, ses compétences lui permettent de drainer le pouvoir, l'endurance et la santé de ses ennemis. Il peut également ralentir leur mouvements sur le champs de bataille, et guider les coups de ses alliés en augmentant leur précision et leur efficacité.

Le Maître des Batailles

Le Maître des Batailles ne vit vraiment qu'en plein cœur des combats. Il s'inspire des enseignements Atlantes pour protéger et garder des mauvais coups ses alliés. Ses compétences lui permettent d'éviter les coups, de frapper plus fort et d'endurer plus facilement les rigueurs du combat. Dans les situations extrêmes, il peut même empêcher son protégé de subir des dégâts en lui faisant un rempart de son propre corps.

L'Augure

L'Augure a étudié les anciens artifices Atlantes. Il utilise ses dons pour invoquer des objets et créatures pour l'aider dans ses combats. Il peut créer des objets pour l'aider à monter un siège, ses familiers peuvent l'aider, lui et ses alliés, à remporter bien des batailles.

Le Visionnaire

Le Visionnaire a eu accès aux livres des guérisseurs Atlantes qui lui ont permis d'améliorer ses capacités de guérir et d'aider ses alliés. Ses pouvoirs se sont vus grandement étendus, et il a appris à aider au mieux ses amis. Il peut également réduire l'efficacité des ses ennemis en affaiblissant leurs pouvoirs magiques.

Le Nomade

Le Nomade utilise ses nouveaux dons pour aider ses alliés dans leurs voyages. Son art lui permet de se déplacer, ainsi que ses amis, sur de grandes distances, et de débarrasser leur chemin des obstacles posés par l'ennemi. Il a appris à voyager à la fois sur terre et dans l'eau avec grâce et aise.

L'Agent des Ombres

L'Agent des Ombres est le digne successeur des maître espions Atlantes, expert dans l'art de semer la confusion dans l'esprit de ses ennemis. Il sait comment les troubler suffisamment pour qu'ils doutent de son apparence et de celle de ses alliés. Il peut poser des pièges et saboter les fortifications et engins de siège ennemis.

Le Seigneur des Orages

Le Seigneur des Orages en appelle à la furie des tempêtes pour qu'elles s'abattent sur ses ennemis. L'art Atlante qu'il a appris lui permet d'invoquer des tempêtes qui affaiblissent et blessent ses ennemis. Il peut également utiliser son don pour contrôler les tempêtes de ses adversaires et ainsi leur faire perdre de l'efficacité.

Le Stratège

Le stratège maîtrise dorénavant l'art Atlante de la stratégie et de la tactique militaire. Ses compétences lui permettent d'aider ses alliés dans la conduite de leurs batailles. Il peut renforcer les pouvoirs soignants, l'endurance et le pouvoir de ceux à qui il accorde sa protection. Sa présence sur le champs de bataille peut démoraliser ses ennemis au point qu'ils perdent en efficacité au combat.

Chaque classe a le choix entre deux Secrets des Anciens. Vous trouverez ci dessous un tableau récapitulatif des options disponibles pour chaque classe :

Classes d'Albion

Classe	Option#1	
Maître d'Arme	Stratège	
Cabaliste	Augure	Seigneur des Orages
Clerc	Stratège	Visionnaire

Moine	Maître des Batailles	Visionnaire
Sicaire	Agent des Ombres	Maîtres des Batailles
Mercenaire	Maître des Batailles	Opresseur
Méneſtreſ	Stratège	Nomade
Prêtre d'Aravn	Augure	Seigneur des Orages
Paladin	Stratège	Maître des Batailles
Fléau d'Aravn	Maîtres des Batailles	Opresseur
Eclaireur	Maîtres des Batailles	Nomade
Sorcier	Augure	Seigneur des Orages
Théurgiste	Augure	Seigneur des Orages
Thaumaturge	Augure	Seigneur des Orages

Classes d'Hibernia

Classe	Option#1	
Animiste	Augure	
Barde	Nomade	Visionnaire
Finelame	Maître des Batailles	Opresseur
Champion	Maître des Batailles	Opresseur
Druide	Augure	Visionnaire
Eldritch	Augure	Seigneur des Orages
Enchanteur	Augure	Seigneur des Orages
Protecteur	Maître des Batailles	Stratège
Empathe	Stratège	Seigneur des Orages
Ombre	Agent des Ombres	Seigneur des Orages
Ranger	Maîtres des Batailles	Nomade
Faucheur	Maître des Batailles	Seigneur des Orages
Sentinelſe	Maître des Batailles	Visionnaire

Classes de Midgard

Classe	Option#1	
Thane	Maître des Batailles	
Guerrier	Stratège	Maître des Batailles
Assassin	Agent des Ombres	Maître des Batailles
Skald	Stratège	Nomade

Chasseur	Nomade	Maître des Batailles
Guérisseur	Nomade	Visionnaire
Prêtre de Hel	Augure	Seigneur des Orages
Chaman	Augure	Visionnaire
Prêtre d'Odin	Augure	Seigneur des Orages
Prêtre de Bogdar	Augure	Oppresseur
Berserker	Maîtres des Batailles	Oppresseur
Sauvage	Stratège	Maître des Batailles

Aller en Atlantide

Pour accéder aux ruines de l'Atlantide, vous devez embarquer sur un navire atlante spécial qui accostera aux endroits suivants :

Albion : quai de Caer Gothwaite

Midgard : quai d'Aegirhamn

Hibernia : un nouveau quai sur la rivière, coulant à la lisière du bosquet de Domnann

Nouveaux éléments de l'interface

En Atlantide, vous pouvez nager aussi bien à la surface de l'eau qu'en dessous, en utilisant des potions et des sorts spéciaux. Vous pouvez de plus vous déplacer en bateau. Des ferries effectuent des traversées régulières, mais vous pouvez aussi acheter votre propre bateau afin d'explorer les nombreuses zones maritimes de l'Atlantide.

Nager sous l'eau

Votre personnage se dirige sous l'eau, plus ou moins de la même façon qu'à la surface. La seule différence est que vous devrez utiliser les touches "Haut" et "Bas" pour changer de profondeur. Toutes les autres touches correspondant aux déplacements et combats restent inchangées.

- Potion Néréide Mineure (artisanat) durée = 1 heure, vitesse de déplacement = 95% de la vitesse de déplacement sur terre.
- Potion de Longue Respiration Aquatique (points de prime) durée = 1 heure, vitesse de déplacement = 85% de la vitesse de déplacement sur terre.
- Potion de Respiration Aquatique (marchand) durée = 30 min, vitesse de déplacement = 80% de la vitesse de déplacement sur terre.
- Goutte d'Hydromel Ancien (monstre) durée = 40 min, vitesse de déplacement = 90% de la vitesse de déplacement sur terre.
- Potion de Liberté Aquatique (récompense de quête) durée = 1 heure, vitesse de déplacement = 85% de la vitesse de déplacement sur terre.

Utiliser les ferries

Pour monter à bord d'un ferry, il vous suffit de faire un double clic dessus. Votre personnage embarque alors automatiquement. Pour débarquer, utilisez la touche

"Sauter" (la même touche que pour descendre de cheval). Entre-temps, profitez bien de la traversée !

Acheter et manœuvrer un bateau

Vous pouvez acheter un bateau à un marchand dans n'importe lequel des trois Royaumes. Dans chaque Royaume, vous pourrez choisir entre un bateau de 8 ou de 32 places. Des vendeurs de bateaux sont installés aux endroits suivants :

Albion :

Capitaine Higuél (quai d'Océania)
Capitaine Pierrel (quai de la Stygie)
Capitaine Fanceen (quai de Volcania)
Capitaine Blisse (quai d'Aérus)

Midgard :

Capitaine Maik (quai d'Océania)
Capitaine Ydeney Dyna (quai de Volcania)
Capitaineé (quai de la Stygie)
Capitaine Amunde (quai d'Aérus)

Hibernia :

Capitaine Tonwena (quai d'Océania)
Capitaine Honyn (quai de la Stygie)
Capitaine Duvian (quai de Volcania)
Capitaine Cardixa (quai d'Aérus)

Lorsque vous achetez un bateau, il apparaît automatiquement dans votre inventaire. Pour l'utiliser :

- Vous devez vous trouver à proximité de l'eau.
- Vous devez être en mode Mouselook (contrôle de la caméra à la souris) ("Ctrl" par défaut).
- Cliquez sur la touche cible au sol ("F5" par défaut) et placez la cible au sol au-dessus de l'eau. Vous devez choisir votre cible au sol assez loin de la berge, afin que votre bateau se trouve complètement dans l'eau, sinon vous ne pourrez pas le placer.
- Faites glisser l'icone du bateau hors de votre inventaire puis relâchez-le. Il se placera alors là où se trouve votre cible au sol.

Lorsque vous avez déposé votre bateau dans l'eau, vous pouvez monter à bord et inviter d'autres personnes à y embarquer en utilisant les commandes suivantes :

- Pour embarquer, tapez /vboard.
- Pour inviter d'autres personnes à embarquer, tapez /invite.
- /vset public/private. Cette commande permet au propriétaire du bateau de le rendre publique ou privé. Tous les bateaux sont privés par défaut quand ils sont mis à l'eau.
- /vdestination X Y Le bateau se rendra à la loc X Y indiquée.
- /vfollow Pour suivre le bateau sélectionné.

Remarque : vous ne pouvez pas naviguer seul sur un bateau ! Pour aller quelque part, il faut qu'au moins la moitié de la capacité du bateau soit utilisée (4 pour un

bateau de 8 places et 16 pour un bateau de 32 places). Notez également que la vitesse du bateau est fonction du nombre de personnes embarquées. Il n'atteint sa vitesse maximale que si toutes les places sont occupées.

Les artefacts de l'Atlantide

Il y a bien longtemps, quand l'Atlantide était la civilisation la plus avancée qu'ait connu le monde, les objets magiques aux pouvoirs considérables étaient monnaie courante. Lorsque l'île fut engloutie, certains de ces objets furent emportés dans les plans de réalité créés par les Atlantes. D'autres faisaient déjà partie des nouveaux plans. Aujourd'hui, tous ces objets y sont éparpillés et sont amassés ou utilisés par les habitants actuels de l'Atlantide.

Des érudits des trois Royaumes ont commencé à trouver des informations concernant ces artefacts sur des tablettes ou dans des parchemins très anciens. Les vrais pouvoirs de ces artefacts ont été neutralisés, mais des maîtres de la magie ont découvert comment rendre leurs pouvoirs à ces objets mystiques, en combinant les parchemins et l'artefact. Les chercheurs n'étant pas compétents pour braver les dangers qui protègent les parchemins et les artefacts, ils ont demandé aux explorateurs de partir à leur recherche. Lorsque les aventuriers ont vaincu les créatures qui détiennent un artefact et récupéré ce dernier, ainsi que les trois parchemins correspondants, ils peuvent les apporter à l'érudit du havre qui étudie cet artefact, pour qu'il les aide à libérer la magie qui sommeille dans l'objet. Les érudits étant plus intéressés par les connaissances contenues dans les parchemins que par les artefacts eux-mêmes, ils libéreront la magie des objets pour les aventuriers.

Pour résumer, vous devrez rassembler trois parchemins et les combiner en les utilisant dans un livre. Chaque parchemin raconte l'histoire d'un artefact précis. Notez que les artefacts n'ont aucun lien avec les créatures ou les rencontres qui y sont associées. Ces objets ont été créés par les Atlantes, puis découverts au fil du temps par les habitants.

Vous devrez également rencontrer le propriétaire actuel de l'artefact que vous recherchez. Lorsque vous aurez fait sa rencontre, vous prendrez possession de l'artefact. Vous pourrez ensuite apporter le livre de parchemins et l'artefact à l'érudit compétent, pour qu'il répare et "recharge" l'artefact, qui deviendra un objet précieux et puissant.

Vous pouvez parler aux personnes et aux créatures habitant l'Atlantide pour obtenir des renseignements sur l'emplacement des divers artefacts. Notez que ces "discussions" ne font pas partie des Epreuves, mais qu'elles vous fournissent des informations complémentaires très utiles.

Obtenir ces artefacts représente un défi différent de celui des quêtes que vous avez peut-être l'habitude d'accomplir. Vous serez cette fois libre de vos mouvements. Par exemple, vous pourrez d'abord rencontrer le propriétaire de l'artefact, puis vous occuper des parchemins. Tant que vous faites les deux, l'ordre importe peu. Toutefois, vous devez impérativement avoir les parchemins combinés et l'artefact pour demander à un érudit de vous réparer l'objet.

Nouveaux thèmes d'interface

Pour Dark Age of Camelot : les Epreuves de l'Atlantide, nous avons amélioré l'interface, qui comporte désormais des éléments comme des fenêtres redimensionnables et des barres de défilement et qui peut être masquée. Les Epreuves de l'Atlantide comprend quatre nouveaux thèmes, outre celui de l'interface classique et ceux de Shrouded Isles. De plus, vous pourrez créer vos propres

thèmes personnalisés. Pour en apprendre davantage sur la conception des thèmes personnalisés, consultez le héraut de Camelot (www.camelotherald.com).