

Dark Age of Camelot

Note de version 1.50

Changements et corrections de bugs

Les objets non équipés (dans le sac à dos) et réservés à une classe particulière ne peuvent plus être utilisés par les autres classes.

Un ennemi ne peut plus prendre le contrôle d'un engin de siège à travers une porte.

Si vous tentez de vous asseoir pendant un combat, vous sortirez du mode de combat.

Un bug indiquant un gain d'expérience négatif apparaissait parfois en cas de gain d'expérience très important. Cette erreur d'affichage occasionnelle est corrigée.

Une arme empoisonnée utilisée par un joueur de trop bas niveau (par rapport au poison) voit son poison retiré. Auparavant l'arme restait empoisonnée mais le poison n'était jamais utilisé.

Les groupes de discussions (/c) accueillent maintenant jusqu'à 50 joueurs.

La commande /gc who alliance montre maintenant tous les membres de l'alliance et pas uniquement les joueurs de votre guild.

Les commandants de forts ne traversent plus le toit du fort lorsqu'ils sont en combat (cela arrivait parfois).

Vous ne pouvez plus utiliser d'objet à charge en dehors de votre inventaire.

Les familiers n'attaquent plus les ennemis paralysés lorsqu'ils sont en mode défensif. Ils le feront en mode agressif par contre.

Les guerriers de Midgard reçoivent maintenant la compétence Intercepter au niveau 12. Ce changement est rétroactif.

Compétences de royaume

Avec l'arrivée de la version 1.50 du jeu les joueurs actifs en RvR ont la possibilité d'acheter un certain nombre de compétence de royaume pour leur permettre d'être encore plus puissants en RvR. Voici un guide rapide qui vous permettra de comprendre comment ces compétences s'obtiennent et ce qu'elles font.

Quand les joueurs s'impliquent en combat Royaume contre Royaume (RvR), ils accumulent des points de Royaume, ce qui leur donne des Rangs et des Niveaux de Royaume. A chaque fois qu'un Niveau de Royaume est atteint, les joueurs gagnent des points qu'ils pourront dépenser pour obtenir de nouvelles Compétences. Ces Compétences de Royaume concernent plus particulièrement le RvR, et permettent à votre personnage différentes options et stratégies pour affronter les joueurs adverses (et parfois les monstres).

Rang et Niveau

Votre personnage peut gagner en Rang et en Niveau de Royaume. Il y'a 100 Niveaux de Royaume, divisés en 10 Rangs de Royaume. En ce qui concerne le système de Compétences de Royaume, chaque joueur reçoit un point de Compétence de Royaume pour chaque Niveau

de Royaume atteint – ce qui donne au joueur un maximum de 100 points à dépenser pour ces nouvelles compétences.

Acheter une compétence

Pour « acheter » une compétence avec les points de Compétence de Royaume, vous devez vous présenter devant l'entraîneur habituel de votre classe. Notez que vous n'avez pas à avoir un grand nombre de points de Compétence de Royaume pour profiter de ces nouvelles compétences – dans pratiquement tous les cas, un personnage avec juste quelques Niveaux de Royaume pourra acheter des nouvelles compétences.

Compétences Actives et Passives (A ou P)

Il y'a deux types de compétences de royaume : Passives et Actives. Les compétences passives sont toujours enclenchées, et affectent votre personnage d'une manière réduite, généralement 3% par niveau. (cependant, un haut niveau de Compétences de Royaume passives octroie un bonus plus substantiel). Les compétences actives ne sont réutilisables après activation qu'après un certain délai, entre 5 à 30 minutes. Il s'agit principalement d'effets instantanés, ou ne durant qu'entre 30 et 60 secondes. Chaque classe a une liste de compétences conçues pour elle, et dispose aussi d'une compétence unique à la classe.

Niveau de compétences

Certaines compétences de royaume ont plusieurs niveaux, chaque niveau ajoutant des bonus supplémentaires. Par exemple la compétence Force Améliorée donne 6 points de Force par niveau de compétence acheté, et il y a 5 niveaux. Ainsi, par exemple, une Force Améliorée niveau 3 donnerait un bonus de +18 à la Force du personnage.

Le coût pour chaque niveau de compétence augmente en fonction du niveau que vous voulez atteindre.

Pré-requis

Certaines Compétences de Royaume, dites compétences avancées, nécessitent avant de pouvoir les acquérir que vous achetiez d'autres compétences. Ces compétences pré requises peuvent même devoir être augmentées jusqu'à un certain niveau avant de pouvoir acheter une compétence avancée.

De même, le coût des compétences avancées augmente en fonction du niveau que vous voulez atteindre.

Description des Compétences de Royaume

Vous pouvez consulter un [tableau](#) résumant toutes les compétences de royaume existant dans le fichier zip joint à cette FAQ. Notez que toutes les compétences existantes ne sont pas accessibles à toutes les classes, consultez votre entraîneur pour savoir à quelles compétences votre personnage peut avoir accès.

Environnement sonore

De nouveaux sons d'ambiance sont implémentés dans cette version. Certains lieux dépourvus d'ambiance sonore ont été revus. Cette version initie les premiers changements sonores, d'autres viendront dans les versions futures. Seules les zones « extérieures » ont été modifiées, les villes et les donjons le seront ultérieurement.

Styles de combat

L'ensemble des styles de combat est actuellement en cours de révision. Les premiers changements sont visibles dans cette version.

Vous pourrez maintenant annuler un style de combat après l'avoir activé (mais avant qu'il ne soit effectivement passé) si vous le désirez en appuyant sur le même bouton de nouveau. (cad : vous appuyez une fois vous activez le style, si vous appuyez encore une fois AVANT que le style passe, vous l'annulez.)

Vous pouvez maintenant « programmer » un style de secours. L'intérêt de ce style de secours c'est qu'il s'enclenche si le style initial ne réunis pas les bonnes conditions. Par exemple vous êtes en combat, vous activez un style qui demande une esquive de votre part, et en style de secours vous avez programmé un style sans ouverture. Si lorsque votre style doit passer vous n'avez pas réalisé d'esquive le style est automatiquement remplacé par votre style de secours qui ne demandait pas d'ouverture.

Comment utiliser un style de secours :

Vous activez en premier votre style normal puis vous appuyez sur le raccourcis du style de secours.

Note : Si vous activez un style de secours vous ne pourrez pas utiliser la fonction d'annulation de style.

Dans le cadre de ces nouvelles fonctions il est donc recommandé de ne pas appuyer sans arrêt sur les touches de styles.

Les styles élevés spécifiques aux haches tenues en main gauche ont été revus à la hausse.

Le style Lance chercheuse utilise maintenant parade comme ouverture.

Le style Morsure de vouivre utilise maintenant Araignée comme ouverture.

Nuit Eternelle est maintenant à positionnement arrière.

Bouclier de Valkyrie est maintenant basé sur votre blocage.

Le style Rage du défenseur utilise maintenant comme ouverture n'importe quel style de combat.

Double Récupération a été changé en 'Assaut' et est maintenant en position arrière.

Fureur d'Odin s'enchaîne maintenant après Tranchant de rasoir.

Lame prismatique s'enchaîne maintenant après Lame dansante.

Lame étincelante s'enchaîne maintenant après Lame revancharde.

Ebranlement a vu son coût de fatigue divisé par deux, son attraction d'ennemis ('taunt') est maintenant 50% plus efficace, et il a un bonus moyen pour toucher.

Le montant du pouvoir de repoussement d'ennemis ('detaunt') de Rage débilante a été triplé.

Coup de côté est maintenant vraiment utilisable de coté.

Correction sur chute contrôlée

Les classes assassins spécialisées à 50 en dissimulation ne recevait pas la chute contrôlée de niveau 5. C'est maintenant le cas et c'est rétroactif.

Armures épiques niveau 50

Les graphismes des armures épiques de niveau 50 sont maintenant en jeu.

Affichage des objets

Vous pouvez voir sur votre fiche de personnage deux valeurs : dégâts et facteur d'armure. La première représente les dégâts de votre arme par seconde. La seconde représente un mélange de l'AF de chaque pièce d'armure porté mixé à la chance d'être touché dans chacune des localisations. Jusqu'à cette version dégâts ne tenait pas compte de la qualité alors que facteur d'armure si. Les deux en tiennent maintenant compte. Le score de dégâts affiché représente donc maintenant la qualité de l'arme multipliée par le dps effectif de l'arme. Pour une majorité de joueurs le score sera donc plus faible puisqu'il est multiplié par la qualité. CELA NE VEUT PAS DIRE QUE VOTRE ARME MARCHE MOINS BIEN ! Il s'agit juste d'un changement dans la méthode de calcul de dégâts, c'est tout.

En faisant un shift+I sur votre arme vous obtenez maintenant plus d'informations :

- Dps de base
- Dps capé
- Qualité
- Condition
- Domage effectif

Le dommage effectif correspond au dps capé multiplié par la qualité et la condition de l'arme. En faisant un shift+I sur votre armure vous obtenez maintenant plus d'informations :

- Facteur de base
- Facteur capé
- Absorption
- Qualité
- Condition
- Facteur effectif

Le facteur effectif correspond au facteur capé multiplié par la qualité et la condition et divisé par l'absorption.

Système de sorts

-Nous avons fait le tour de tous les rapports de bug depuis la dernière mise à jour des effets graphiques de sorts, et avons arrangé beaucoup de problèmes. Certains sorts n'avaient pas d'effets, d'autres des effets graphiques incorrects etc...

-De nouveaux sorts de soin de groupe ont été ajoutés à la liste de base 'Reconstitution' :

- 15 Apaisement de Groupe
- 25 Purification de Groupe
- 35 Restauration de Groupe
- 45 Réparation de Groupe

-De nouveaux sorts de soin de groupe ont été ajoutés au Guérisseur, à la liste de spécialisation issue de 'Reconstitution' :

- 15 Avantages du Combat
- 26 Faveurs du Combat
- 36 Tributs du Combat
- 45 Providence du Combat

De nouveaux sorts d'immobilisation à aire d'effet ont été ajoutés à la liste de spécialisation du Shaman :

- 22 Champs de Mauvaises Herbes
- 31 Champs de Vignes Rampantes
- 39 Champs de Plantes Grimpantes
- 49 Champs de Racines Agrippantes

De nouveaux sorts de maladie à bout portant à aire d'effet ont été ajoutés à la liste de spécialisation du Shaman :

- 27 Nuage d'Humus
- 37 Trombe d'Humus
- 47 Explosion d'Humus

Les résistances affectent maintenant la durée des affaiblissements, ce qui concernent les hypnotismes, immobilisations, ralentissements et étourdissement. Des montants positifs dans votre page de bonus réduiront la durée des affaiblissements 'de ce dommage' du pourcentage indiqué. Des montants négatifs augmenteront la durée des affaiblissements, excepté pour les hypnotismes, étourdissements et immobilisation/ralentissement. Cela veut dire que les durées des hypnotismes/ immobilisation/ ralentissement/ étourdissements ne seront pas plus long qu'ils ne l'étaient avant cette mise à jour – mais si vous êtes résistant à l'un d'eux, sa durée sera moindre. Ces bonus sont cumulables avec les résistances magiques des Compétences de Royaume.

Notes sur le Monde :

Compétences d'artisanat : tous les entraîneurs donnent maintenant des informations supplémentaires aux joueurs juste avant de rejoindre une ligue d'artisans. Ces informations détaillent ce que créera le joueur, et comment le joueur pourra se débrouiller dans les autres compétences d'artisanat.

Portails de Royaume : les vendeurs indiquent maintenant les noms des vaux vers lesquels vous voyagerez durant vos prochains niveaux.

Compétences d'artisanat : les nouvelles zones d'artisanat dans les trois villes majeures abritent maintenant un marchand pour chaque type d'artisanat.

Les entraîneurs artisans ne vous diront plus 'Bienvenue dans la loge...' alors que vous ne les avez pas encore rejoint. Ils vous informeront également correctement si l'artisanat n'est pas accessible à votre classe.

Monde d'Hibernia :

Donjons : Tombes de Muire. Un survivant d'une expédition de pilliers de tombes est revenu à Ardee, où il a sombré dans la folie. Avant de devenir totalement incohérent, il a raconté que son expédition a brisé certains murs à plusieurs endroits, révélant de nouveaux passages, qui s'infiltrèrent bien plus loin qu'avant dans les méandres de la terre. Des cadavres de la famille Muire, datant de bien avant la découverte de Connaire, se sont révélés encore plus dangereux que les membres connus les plus puissants de cette famille elfe.

Lough Gur : le maraudeur gurite qui se cachait un peu trop bien dans les arbres devrait être plus facile à cibler.

Monstres Midgardiens :

Le dirge entraînant ne devrait plus être capable de lancer en boucle des sorts d'hypnotisme alors qu'il est en combat corps à corps.

L'éclaireur scout à Raumarik sait maintenant où chercher de l'aide au cas d'attaque.

Monstres Albionnais :

Les géants de Salisbury ne devraient plus être capables d'attaquer les joueurs à distance alors que ceux-ci sont 'hors de portée' pour lancer des sorts.

Monstres Hiberniens :

Falaises de Moher : les sentinelles Koalinths gardant les cavernes koalinths se sont installés à des postes de garde plus éloignés de la sortie du donjon.

Quêtes Midgard :

Nouvelles quêtes : Thorgil, le fermier chassé hors de sa maison d'Auditlen, a encore des problèmes avec les tomtes. Thorgil cherche ceux qui l'ont aidé par le passé pour lui prêter à nouveau main forte. Thorgil aura bien besoin d'aide pour mettre à jour leur complot contre lui et Auditlen.

Nous avons ajouté deux quêtes répétables, similaires aux quêtes 'Sauvez les Esprits' et 'Une Prime pour les Déchus'. Ces quêtes commencent en Uppland, et il y a une limite au nombre de fois que vous pouvez les effectuer.

Nouvelle quête : Gudlor à Hugginfehl est inquiet à propos d'un dangereux livre qui est en sa possession. Ceux qui l'ont aidé précédemment devraient aller voir ce qu'il en est.

Quêtes Hibernia :

Nouvelle quête : Mannix, à Mag Mell, jure qu'il sait où les aventuriers peuvent obtenir des objets enchantés et utiles, et ce pour un moindre risque.

Nouvelle quête : Gormghlaith, à Howth, cherche des gens pour récupérer des carapaces de scarabée d'eau pour ses décoctions faites maison. Mais il semble que sa requête soit plus compliquée qu'il n'y paraît.

Nous avons ajouté deux quêtes répétables, similaires aux quêtes 'Sauvez les Esprits' et 'Une Prime pour les Déchus'. Ces quêtes commencent près ou au Mont Collory, et il y a une limite au nombre de fois que vous pouvez les effectuer.

Quêtes Albion :

Dans notre prochaine mise à jour nous fixerons une limite au nombre de fois que vous pouvez compléter les quêtes suivantes : 'Sauvez les esprits' et 'Une Prime pour les Déchus'. Si vous voulez être sûr de pouvoir aller donner tous les objets que vous avez pu mettre de côté pour ces quêtes, vous devriez aller les échanger avant cette prochaine mise à jour.

Notes sur le RvR :

- Forts de frontière : il devrait être plus facile de cibler les archers PNJs aux forts de frontière, plus particulièrement pour Hibernia.
- Les bannières de guilde à Caer Hurybury et Blendrake Faste devraient maintenant s'afficher correctement.
- Les gardes ne devraient plus être aussi prompt à crier sur leurs ennemis lorsqu'ils attaquent.

Notes sur les objets :

Le Stylet de l'Ombrâme (Albion) utilise maintenant correctement Estoc au lieu de Taille.
Le Bâton Mâchonné a vu son amélioration de résistance incorrecte corrigée.
L'Épingle d'Esprit en os peut maintenant être portée.
La double écriture concernant la résistance de constitution de la Robe Usée Semée de Joyaux a été corrigée.
La double écriture concernant la résistance de constitution de la Flûte Luisante de Vrai-Argent a été corrigée.
Les branches de saule souple devraient maintenant être empilables correctement.
La tunique Soyeuse (Midgard) a vu son bonus +emp changé en +pié.
Le bâton Ambre Consumante (Albion) est maintenant uniquement pour les moines.
Le Bâton Rongé (Albion) aura maintenant les bonnes résistances.
Les Gants Vifs en Brigandine (quête d'éclaireur) augmentent correctement la compétence arc long.
La Trancheuse Sulfurique de Baln (version Midgard) augmente correctement Epée au lieu de Taille.
La Cape en Fourrure du Loup Enragé doit pouvoir maintenant recevoir un emblème.
- Bâton d'Esprit Averal Malveillant, Marteau Maudit du Démon, Ecraseur Maudit du Démon, Bâton de Lumière Maudit du Démon, Bâton d'Enchantement Maudit du Démon, Arc Recourbé Maudit du Démon (Objets Abysses Hibernia) ont été ajustés au bon niveau.

Les nouveaux monstres pour la Tombe de Muire ont maintenant des objets, avec de nouveaux objets magiques pour compléter l'équipement récupérable dans la zone.
Plusieurs objets récupérables qui n'étaient pas empilables le sont maintenant. Cela comprend les colliers, pendentifs, chaînes, bracelets, brassards, bouteilles, plusieurs types de poussières, essences, épingles et plusieurs autres petits objets.
Des valeurs de recyclage ont été établies pour des armes et armures lâchées par des montres, basées sur la valeur des objets concernés.
L'Épée usée de Garde Noir a perdu son effet déclenché.
Les bonus de compétences sur le châle de Mère-grand ont été réglés à un niveau plus approprié.
Des valeurs de recyclage ont été établies pour des armes et armures de quête, basées sur la valeur des objets concernés.
La cape de la nuit doit pouvoir maintenant recevoir un emblème.
La Coiffe d'Émeraude a maintenant l'icône correcte.

Notes sur le système d'Artisanat :

-Les objets créés ont maintenant une qualité minimum de 94%. Il y'a maintenant une chance égale que les objets créés aient une qualité entre 94 et 99%, et une très petite chance pour 100%.

-Lorsque vous augmentez en artisanat, il sera affiché quel nouveau niveau vous avez atteint.

-Les fabricants d'armure et tailleurs ont maintenant la possibilité de fabriquer leur 'niveau 6' pour leurs différents types d'armure. Cela leur permet, au niveau du matériel 10, de faire des armures qui sont niveau 51 (comparé au niveau 50 des objets lâchés par des monstres ou de quêtes). Les artisans doués devraient maintenant faire des armures avec le plus haut facteur d'armure possible.

- Nous avons modifié le délai pour toutes les recettes. Cela devrait se traduire par une légère augmentation vers la fin, mais il reste identique, voire même diminué, pour les matériaux niveau 10. Vous noterez une baisse distincte des délais pour les matériaux niveau 6 à 9. Nous avons changé l'équation de base pour les délais afin qu'ils soient plus uniformes. Les fabricants d'armes devraient remarquer une baisse significative sur le temps 'global' pour créer une arme. Cela prend toujours du temps pour créer une arme, mais le délai n'est plus aussi artificiellement haut qu'il était avant.

-Pour coïncider avec la possibilité de recycler (/salvage) tous les objets de quêtes ou lâchés par des monstres (voir la note à la fin), nous avons également égalisé les valeurs du recyclage. Ils étaient auparavant trop élevés, et permettaient à un artisan dans certains cas de se retrouver après recyclage avec un montant d'argent positif. Le recyclage a toujours été conçu comme un moyen de récupérer des matériaux depuis les objets existants, et non pas d'augmenter ses compétences sans dépenser d'argent, seulement avec vos propres objets.

Note : toutes armes, armures etc... qui est lâché/obtenu par quête devrait maintenant être recyclable. La plupart des butins devraient donner quelque chose grâce au recyclage, mais il est possible que l'objet n'ait pas été conçu pour cela. Dès que nous aurons du temps nous repasserons derrière pour y remédier.

Objets d'artisanat prochainement disponibles :

-Les empenneurs auront la possibilité de créer des arcs/bâtons/etc au 'niveau 6'.

-Les artisans avec une compétence de 1000+ seront capables d'ignorer le maximum actuel de qualité pour les objets (càd que si vous avez 1050 alors tout ce que vous créez, que ce soit rouge, orange etc..., aura une chance égale d'être un objet de qualité 94-100).

Version 1.50C Note de version

Assassins et morts 'en un coup'

Jusqu'à mardi dernier les assassins pouvaient rester caché s'ils tuaient leurs cibles en un coup. Cette 'compétence' était présente dans le jeu depuis l'introduction des styles de combat Coup Critique. Cependant nous n'avions jamais voulu qu'elle fonctionne ainsi – il est en effet dommageable à un jeu d'avoir des personnages en furtivité tuer quelqu'un en un coup et rester invisible. Certains assassins (pas tous, juste certains) abusaient de cette 'compétence' pour tuer en un coup des ennemis 'gris' pour eux sans risque de se faire prendre. Mais au moment où nous nous sommes rendu compte de cet état de fait, la classe des assassins dans son ensemble était relativement faible comparée aux autres, alors nous avons fait le choix de ne

pas corriger ce bug.

Comme le savent la plupart des assassin, dans la mise à jour 1.50 nous avons corrigé par inadvertance ce bug (en corrigeant quelques bugs relatifs aux personnages en furtivité attaquant des monstres). Maintenant que les assassins ne sont plus aussi faibles, et n'ont plus besoin d'avantages supplémentaires, nous avons décidé de garder cette correction. Les assassins ne seront donc plus capables de rester invisible après avoir tué en un coup. Ils seront toujours capable de tuer des personnages petits niveaux (et probablement des mages de niveau 'bleu'), mais ne pourront plus faire avec l'impunité qu'ils avaient avant.

Ajouts et correction de bugs

-La possibilité de réinitialiser ses compétences de royaume est implantée. Vous pouvez réinitialiser les compétences de royaume au niveau 20 et au niveau 40. Utilisez la commande /respec pour ce faire. Notez que vous ne pouvez utiliser cette commande que lorsque vous êtes prêt de votre entraîneur.

-Les sorts d'étourdissement ne sont plus 'irrésistibles'. Dans certains cas vous receviez un message comme quoi le monstre sur lequel vous avez lancé votre sort d'étourdissement avait résisté à l'effet, et pourtant l'effet persistait. Cela a été corrigé.

-Les sorts à aire d'effet à ciblage au sol n'endommagent plus les machines de siège et les portes comme ils le faisaient auparavant.

-Les joueurs en furtivité peuvent maintenant actionner les Runes et être touchés par Volée.

-Un bug lorsque vous utilisiez un style de combat avec environ 30% de votre endurance faisait s'afficher un message comme quoi vous n'aviez pas assez d'endurance pour effectuer ce style, bien que cela n'était pas le cas. Cela a été corrigé.

-Le temps de lancement de la ligne de sort Etreinte Tellurique du Shaman a été légèrement diminué.

-Les sorts de maladie ont vu leur valeur diminuée. L'efficacité de l'affaiblissement de force en RvR a été augmentée, l'efficacité en PvE (joueur contre environnement) devrait rester la même. Le ralentissement compris dans le sort de maladie marchera sur les joueurs, mais ne fonctionne pas sur les monstres.

-Les points de concentration ne seront plus 'utilisés' si le sort ne se lance pas sur la cible lorsque celle-ci possède déjà l'amélioration concerné.

-Dans certains cas, Purge n'avait pas son délai réinitialisé toutes les 30 minutes, ce qui conduisait à des 'purges en boucle'. Cela a été corrigé.

-Un bug lorsque vos réinitialisiez vos compétences de royaume faisait que l'interface n'était pas mise à jour pour vous indiquer que vos points de royaume vous avaient été rendus. Cela a été corrigé.

-La compétence de royaume Œil d'Aigle a été augmentée de 3% par niveau à 5% par niveau, pour l'amener au même niveau que les autres compétences de royaume relatives aux coups critiques.

-Pouvoir Déchaîné et Second Souffle ont été modifiés pour n'avoir plus qu'un niveau (comme ils soignent la mana ou la fatigue au maximum), qui coûte 10 points.

-La documentation pour Troisième Œil a changée pour montrer que cette compétence pour être utilisée toutes les 30 minutes, et qu'elle dure 1 minute. La documentation et la compétence en jeu ne se contredisent donc plus.

-L'armure épique pour prêtre d'Odin a été modifiée un peu pour lui donner plus un aspect 'tissu'.

-Purge et Purge de Groupe devraient maintenant devrait maintenant correctement retirer tous les effets négatifs sur vous et votre groupe (dans le cas de Purge de Groupe).

-Œil d'Aigle devrait maintenant fonctionner correctement- avant cela n'aidait ou ne diminuait

pas vos chances de faire un critique.

Les styles de combat des compétences de royaume ont vu leur bonus de dégâts réglé sur des armes à 4 secondes. Comme ces styles ne dépendaient pas d'endurance, ils pénalisaient les utilisateurs d'armes rapides. Maintenant tout le monde fait le même bonus de dégâts et ce quel que soit la vitesse de l'arme qu'on utilise.

Les styles de combat des compétences de royaume ont vu leur délais réduits à 10 minutes (ils étaient utilisables toutes les 15 minutes auparavant).

-Bélier Magique a maintenant une portée normale. Il pouvait être utilisé de n'importe quelle portée avant.

-Couper le Cordon a maintenant une aire d'effet et tournera les familiers ennemis contre leurs propres propriétaires.

La compétence Maître en Concentration dure maintenant 15 secondes au lieu de 60, mais elle donne beaucoup plus de chance d'éviter une interruption. Notez que cette compétence dépend du niveau de l'attaquant. Il sera toujours difficile de lancer des sorts sur un monstre rouge.

Maître des Arcanes augmente maintenant les chants de course. Les améliorations augmentées par cette compétence sont néanmoins toujours dépendante du cap existant pour les sorts.

L'Aura Brillante de Déflexion devrait maintenant accorder le bon bonus, et n'est plus victime d'un cap.

Résistance à la Magie dépasse maintenant les caps de bonus de résistance normaux.

Maître de la Douleur est maintenant basé sur Dextérité augmenté.

Premiers Soins est maintenant plus efficace.

Ignorer la Douleur n'est plus un soin complet. Cette compétence a maintenant 3 niveaux, comme Premiers Soins, et soigne un peu moins que Premiers Soins par niveau.

Les dégâts par intervalle de Champs de Ronces ont été augmentés.

Bon Nageur a vu son efficacité augmentée de 3% à 5% par niveau.

Régénération a vu ses effets augmentés.

Danse des Lames est plus efficace car ses dégâts ont été augmentés, échelonnés par niveau.

Notes sur le monde :

Quêtes Albionnaises : les éclaireurs, infiltrateurs et ménestrels qui ont complété la quête La Requête du Thaumaturge et reçu la Broche Investie de Bénédiction peuvent la retourner au magicien Cynwik pour recevoir, et ce seulement une fois, la récompense correcte.