

=====

Dark Age of Camelot

Note de version 1.53

=====

Voici les dernières notes de sortie pour la version 1.53. Ce dernier patch apporte de nombreuses modifications et ajouts au jeu. Nous avons effectué des changements considérables sur la courbe des points d'expérience pour une progression plus rapide entre les niveaux 40 et 45, mais aussi pour permettre à des joueurs de niveaux nettement plus hétérogènes de jouer ensemble sans pénalités d'expérience. Nous avons également effectué des mises à jour aux classes de mêlée pour répondre à leurs inquiétudes et les rendre plus efficaces en combat RvR. De plus nous avons ajouté un nouveau donjon à la frontière de chaque royaume. Et, bien sûr, nous avons fait une multitude d'autres mises à jour de classes, d'objets, de quêtes et du monde de jeu.

CHANGEMENT DANS LA PROGRESSION DE L'EXPERIENCE

- Après une année passée à glaner des données, à l'écoute des problèmes des joueurs et des chefs d'équipe, nous avons décidé d'abaisser la courbe des points d'expérience entre les niveaux 40 à 45.

Suivant le système actuel, des niveaux 1 à 40, le temps de jeu par niveau augmente légèrement, puis fait une ascension considérable à partir du niveau 40 pour ensuite rester le même des niveaux 40 à 50. Nous avons donc essayé d'adoucir la courbe des niveaux 40 à 45 pour accéder aux niveaux 45 à 50 (processus qui a toujours été prévu comme devant prendre du temps). Pour compenser ceci, nous avons réduit le nombre de monstres à tuer entre les niveaux 40 à 45. Ainsi, vous gagnez toujours le même nombre de points d'expérience par victime, mais vous avez moins de monstre à tuer par niveau.

- L'expérience gagnée en tuant les monstres des niveaux 35 à 40 a augmenté. Il y avait un cap difficile à franchir dans l'expérience acquise suivant le niveau du monstre tué et nous avons essayé de l'adoucir en augmentant l'expérience acquise par victime.

- L'expérience gagnée en terminant les quêtes a été augmentée globalement de 10 % (et de plus de 10 % pour les niveaux de 40 à 45, puisque nous avons abaissé le nombre de monstres à tuer).

CHANGEMENTS CONCERNANT LES GROUPES ET L'EXPERIENCE

- Nous avons adouci les règles limitant l'expérience des groupes de personnages de niveaux hétérogènes. Vous devriez maintenant pouvoir former des groupes avec un éventail plus large de joueurs sans souffrir de pénalités de points d'expérience.

MISE A JOUR DES CLASSES DE MELEE

Pour vous simplifier la vie en RvR et la rendre plus attrayante pour les personnages dévoués au combat, nous avons fait quelques petites mises à jour du système de compétences de royaume ainsi que l'ajout à certaines classes de mêlée d'une nouvelle compétence "gratuite". Ces modifications et mises à jour sont centrées sur les capacités RvR de ces classes. En effectuant ces changements, nous avons voulu permettre aux classes de mêlée (c'est à dire les classes de combat au contact qui ne lancent pas de sorts) de se rapprocher de leurs ennemis tout en les empêchant de s'échapper lorsqu'ils les ont engagés. Les modifications aux compétences de royaume suivantes s'appliquent aux Maîtres d'armes, aux Mercenaires, aux Protecteurs, aux Finelames, aux Guerriers et aux Berserkers :

- Coût de la compétence de royaume Ignorer la douleur réduit à 8 points.
- Coût de la compétence de royaume Détermination réduit à 1/2/3/6/10 points.
- Coût de la compétence de royaume Purge réduit à 4 points.
- Ajout de la nouvelle compétence de royaume passive "Coupe Jarrets". Une fois activée, si la cible du tank se retourne et s'enfuit, le tank en question a 35% de chances de la toucher et 50% de l'immobiliser pendant 10 secondes. Coût : 14 points.

Toutes les classes de mêlée pourront respécialiser leurs compétences de royaume pour tirer parti de ces changements, allez voir votre entraîneur et utilisez la commande /respec realm. De plus, nous avons ajouté une nouvelle compétence (en fonction du niveau) appelée "Charge" que seuls peuvent acquérir les finelames, mercenaires et berserkers de niveau 40. Pour charger, le tank sélectionne un ennemi puis met en application sa compétence. Lorsqu'elle est activée, le tank adopte une vitesse de pointe face à sa cible, sans perte d'endurance et ce pendant 10 secondes. S'il s'interrompt ou change de cible, ou à la fin des 10 secondes, le tank reprend sa vitesse de course habituelle. Vous pouvez utiliser cette compétence toutes les 5 minutes.

MISES A JOUR CONCERNANT LES PALADINS

Nous sommes en train d'effectuer les mises à jour suivantes afin de rendre les paladins plus attractifs en RvR et de leur donner une plus grande importance de façon générale dans la puissance et l'efficacité totale du groupe.

- Tous les cantiques de paladins ont vu leur portée passer à 1500 (leur cantique de régénération n'était qu'à 700)
- Le cantique de protection s'additionne dorénavant aux autres améliorations d'armure.
- Les paladins bénéficient maintenant d'une nouvelle ligne de cantiques de régénération d'endurance. Cependant, ceux-ci consomment de l'énergie magique.
- Les paladins bénéficient aussi d'une nouvelle ligne d'amélioration de résistance cumulable. Ces nouveaux cantiques s'additionnent aux améliorations de résistance d'autres classes et consomment de l'énergie magique.

Nouveaux sorts (ils nécessitent tous de l'énergie magique à chaque lancement) :

- Régénération d'endurance
2 Chant de Persévérance
12 Chant de Persistance
22 Chant de Résistance
32 Chant d'Endurance
42 Chant de Renaissance
- Résistance au feu/au froid/à la matière, se cumule avec les résistances élémentaires simples :
27 Armure Elémentaire
46 Bouclier Elémentaire
- Résistance au corps/à l'esprit/à l'énergie, se cumule avec les résistances élémentaires simples

:
25 Armure de l'Ame
44 Bouclier de l'Ame

NOUVEAUTES ET PROBLEMES CORRIGES

- Nous avons trouvé et corrigé un plantage qui empêchait les joueurs d'esquiver, de parer et de bloquer en RvR à la même cadence qu'ils le pouvaient contre les monstres. Tous les personnages qui peuvent esquiver, bloquer ou parer le feront dorénavant plus souvent en RvR.
- Nous avons considérablement amélioré le système d'aide intégré au jeu (F1). N'hésitez pas à jeter un œil ;)
- Les compétences de royaume ont maintenant toutes l'icone qui leur correspond.
- Nous avons enfin résolu le sempiternel problème d'affichage du facteur d'armure des armures de tissu. Ainsi, les valeurs varieront, de 1 à 3 points (selon votre niveau), car c'est désormais le facteur d'armure correct qui sera affiché. Nous avons corrigé ce bug pour qu'il y ait moins de confusion sur les armures de tissu, avec l'introduction des nouvelles compétences artisanales.
- Nous avons corrigé différents problèmes de chute dans les donjons.
- Vous pouvez maintenant sélectionner un objet dans un magasin et cliquer plusieurs fois sur le bouton d'achat pour en acheter des quantités multiples.
- Vous pouvez à nouveau configurer le bouton du milieu de la souris, dans la configuration du clavier.
- Votre or sera désormais mis à jour correctement lorsque vous commercez avec un autre joueur. Commencez un échange puis changez ensuite le montant dans la fenêtre de commerce. Cela devrait mettre à jour la fenêtre de l'autre joueur.
- Le système permettant de "faire de la monnaie" dans la fenêtre d'échange devrait fonctionner correctement. Essayez d'échanger une pièce d'or avec un autre joueur. Puis essayez ensuite d'en "récupérer" environ 20 d'argent. Vous ne devriez plus voir 1PO -20PA s'afficher à l'écran et l'échange devrait s'effectuer correctement.
- Au-delà de d'une distance de 2 500 unités, tous les équipements que vous portez (armes, boucliers, heaumes, etc.) ne devraient plus s'afficher. Sachez qu'à cette distance, le joueur ne fait plus qu'environ 22 pixels de haut. Le taux de rafraîchissement devrait s'en trouver amélioré pour tous.
- Lorsque vous étudiez vos armes de près, les DPS de base et effectifs s'affichent désormais correctement : ils étaient à l'envers auparavant.
- Lorsque vous effectuez un clic droit sur un objet dans la fenêtre d'échange, les champs bonus s'affichent désormais correctement.
- Lorsqu'un joueur sélectionnait un style de combat avec la souris et qu'une fenêtre de dialogue Accepter/Refuser apparaissait, la fenêtre ne fonctionnait pas correctement. Le problème a été résolu.
- Nous avons ajouté les commandes /FOLLOW, /STICK et /FACE à la file de répétition des commandes (Maj. + Flèche Haut).
- Vous pouvez dorénavant attribuer des raccourcis clavier aux commandes /FOLLOW, /STICK et /FACE.
- Nous avons ajouté une nouvelle commande: /SCROLLCHAT. Elle contrôle l'historique des messages. En l'activant, les messages visibles dans votre historique de messages disparaissent au bout de 90 secondes, mais vous avez toujours la possibilité de voir d'anciens messages en remontant dans l'historique des messages.
- Maintenant, lorsque vous utilisez une charge sur un objet magique, vous redevenez visible si vous étiez en mode dissimulation.

- Vous ne pouvez plus interagir avec les marchands se trouvant hors de leur échoppe.
- Dorénavant, vous trouverez de l'argent sur les dépouilles des gardes de royaume tués.
- Nous avons réactivé le raccourci clavier "Dernier attaquant" qui ne fonctionnait pas dans la version précédente.
- Lorsque vous respécialisez vos compétences, une fenêtre de dialogue vous met en garde sur ce que vous êtes sur le point de faire, vous obligeant ainsi à persévérer ou à abandonner.
- Chaque fois que vous zonez, vous bénéficiez de 30 secondes d'invulnérabilité PVP sur les serveurs PVP. Remarquez que sur les serveurs standard, vous ne recevez pas de message pour vous indiquer que le temps est arrivé à expiration, car il est très rare que cela ait une incidence (comme dans les nouveaux donjons PVP).
- Les objets gris prennent dorénavant moitié moins de temps pour leur fabrication.
- Pour éviter tout spam sur le serveur, vous ne pouvez dorénavant utiliser la commande /UPGRADE d'un château qu'une fois toutes les 10 minutes.
- Vous devriez maintenant être capable de vous emparer du butin laissé par le Géant du Glacier à la frontière de Midgard.
- Les potions d'Endurance vont dorénavant mettre à jour correctement votre barre d'endurance, votre endurance était bien mise à jour mais le résultat ne s'affichait pas correctement.
- Le bug d'affichage des formules de plus de trois ingrédients a été corrigé.
- Les objets chargés à l'aide de sorts à bout portant et à aire d'effet fonctionnent dorénavant correctement. Avant, le lanceur de sort devait tout d'abord se prendre pour cible.
- L'horrible bug de défilement de la "ligne manquante" sur la formule artisanale a été corrigé ; lorsque vous faisiez défiler les pages, il y avait un objet entre elles que vous ne pouviez jamais voir.
- Le bug de réinitialisation du défilement des pages a été corrigé : avant, si vous faisiez défiler vers le bas tout en fabriquant un objet qui permettait d'augmenter votre compétence, lorsque vous recliqiez sur la fenêtre d'artisanat pour ouvrir/fermer un objet, vous reveniez à la première page.

MODIFICATIONS DU SYSTEME DE SORTS

- Les dégâts de la série de sorts « Tanngrisnir » des thanes ont été réévalués.
 - Les temps de relancement des listes de sort Eclair de Thor Mineur et Cri de Tonnerre des thanes sont passés de 30 à 20 secondes : vous pouvez dorénavant les lancer plus souvent.
 - Les sorts en boule "fongiques" des chamans et les listes de sorts de dégâts directs "fongiques" ont dorénavant des minuteurs distincts, ce qui permet de les lancer indépendamment les uns des autres.
 - Nous avons ajouté un sort d'amélioration de régénération d'endurance aux Spec.
- Augmentation des Chaman :
- 2 Argile Vivifiante (cible simple)
 - 12 Terre Vivifiante (cible simple)
 - 22 Pierre Vivifiante (cible simple)
 - 32 Roche Vivifiante (cibles multiples)
 - 42 Lave Vivifiante (cibles multiples)
- Remarquez que les deux plus hauts sorts dans cette nouvelle liste des chamans se trouvent dans des listes séparées. Réservez ces sorts d'amélioration pour les alliés de votre royaume ne faisant pas partie de votre groupe.
- Correction du bug de dégâts de la liste de Colère des Perdus des prêtres de Hel : ils ont été réévalués pour être plus en adéquation avec les dégâts des autres lanceurs de sorts.
 - Correction des temps d'incantation et des dégâts/coûts des listes de sort de bardes

Résurgence Majeure et Note de santé. Certains sorts de bardes avaient un temps d'incantation trop long et/ou n'étaient pas assez efficaces.

- Les familiers des druides ont changé, de sorte que les arbres infligent des dégâts contondants, les chats perforants et les loups tranchants. Avant, les familiers infligeaient tous des dégâts tranchants, indépendamment de leur type, nous avons donc introduit ici une distinction entre les différents familiers.
- Les pièges ne devraient plus fonctionner à l'envers ; avant, ils ne commençaient à prendre au piège la cible que légèrement pour ensuite atteindre une efficacité totale. Dorénavant, les pièges prennent tout leur effet dès le début du sort pour réduire ensuite leur emprise.
- L'icone des cantiques de paladin s'affiche dorénavant dans la fenêtre de concentration et c'est à partir de là que vous pouvez y mettre fin. Le texte "Effet Pulsant:" s'affiche pour indiquer qu'un cantique est en cours.
- La hâte devrait maintenant agir sur les familiers.
- Les prêtres de Hel peuvent maintenant apprendre la compétence de royaume Surcharge de Pouvoir.
- Correction de quelques erreurs dans les sorts de soins des guérisseurs. Plusieurs avaient des coûts plus élevés qu'ils ne le devaient, nous avons donc procédé à une réduction de ces coûts.
- Par erreur, tous les sorts de liste de Spec Pacification étaient paramétrés pour être lancés "à la chaîne". Le problème a été résolu.

MISE A JOUR DU SYSTEME DE COMPETENCES DE ROYAUME

- Ajout de la Surcharge de Pouvoir à la liste des compétences de royaume des cabalistes.
- Un niveau d'Armure de la Foi coûte maintenant 10 points et vous donne un facteur d'armure de + 150 pendant 60 secondes.
- Ajout de la compétence Lien Ethéré aux ménestrels
- La description des premiers soins est désormais : "Soin au lanceur qui fait récupérer un certain nombre de points de vie par niveau dans la compétence. Cette valeur augmente avec le niveau du personnage. Au niveau 50, elle guérit environ 300 points de dégâts par niveau de compétence. On ne peut pas l'utiliser au combat."

A PROPOS DU MONDE

Nouveaux donjons

Les aventuriers des trois royaumes se plaignent de l'augmentation du nombre de morts-vivants à leurs frontières. Selon une rumeur, une nouvelle faction serait apparue avec pour seul but la domination totale et complète des trois royaumes. En utilisant leurs pouvoirs magiques, ils ont réussi à construire un labyrinthe de donjons en dessous de la zone frontalière, ce qui leur permet d'entrer et de sortir de chaque royaume à volonté. Ils ont également levé une armée de mort-vivants assez grande pour mener une guerre sur les trois fronts à la fois.

- Une entrée pour les Cavernes de Marfach a été découverte, à la frontière d'Hibernia, près de Breifine.
- Dans les Montagnes de Jamtland, à la frontière de Midgard, nous avons pu localiser l'entrée de Gruva av Dod.
- L'entrée de l'Antre du Corrompu a été découverte dans les Monts de Pennine d'Albion.

Remarque sur les objets : les montres courants des donjons RvR ont été équipés d'objets magiques qu'ils lâchent dans le nouveau système de "génération d'objets uniques", dont vous trouverez une explication plus précise plus bas.

Remarques générales

- Lorsque votre guilde tient un avant poste et qu'un garde y est tué, vous recevez maintenant un message par le biais du canal de guilde.

Midgard

Midgard : Huginfell n'a plus deux régions, elles ont été réduites à une seule.

Hibernia

- TirNaNog : l'auberge de Cullin en Tir na Nog a été baptisée. Le Green Rose Pub a été élargie pour contenir tous les clients. Bien des marchands et PNJ de Tir na Nog ont désormais une histoire personnelle plus étoffée.

- Vallée de Bri Leith : Fagan a ordonné à ses hommes de le renseigner sur les activités de la Forêt maudite et de lui en faire part. Pour mener à bien cette mission, un nouveau village avec une pierre des âmes, Brynach, a été fondé dans la Vallée de Bri Leith.

- Les zones de Tir Na mBeo et Ardagh qui le pouvaient ont reçu des pierres des âmes.

- Lorsque vous chevaucherez un cheval d'Innis ou Connla à Culraid, il ne passera plus à travers les arbres.

- Un forgeron, un vendeur de poisons, un guérisseur et un vendeur de flèches se sont établis à l'extérieur de Culraid.

- Les conteurs ont maintenant des luths à la place des tambours.

- Le combat contre Evern à Breifine a été modifié pour que sa difficulté soit de l'ordre de celle du Géant du Glacier.

Albion

Les monstres : Albion : - Le combat contre le Chevalier Vert a été modifié pour que sa difficulté soit de l'ordre de celle du Géant du Glacier.

Les monstres d'Albion : les gobelins pygmées ont reçu de l'intelligence et des compétences supplémentaires, ainsi qu'un ajustement de leur force.

Les quêtes : généralités

- Des tâches d'assassinat (kill tasks) fondées sur l'histoire ont été introduits dans les trois royaumes et concernent les joueurs de niveau 41 ou plus.

- Correction de nombreuses fautes et directions incorrectes dans le journal de quête. Merci de nous les avoir signalées !

Les quêtes : Un petit nombre d'objets à ramener pour les quêtes simples se sont vu retirer leur drapeau "invendable" pour que vous puissiez les vendre encore bien après que vous ayez effectué votre mission. Ces objets comprennent les dent dangereuse, dent maléfique ou dent de créature chuteuse, les pierres d'âmes, les peaux de Sett et les peaux blanches. Attention à ne pas les vendre avant d'avoir terminé la quête, car ils ne vous seront pas remboursés.

Les quêtes en Albion

- Acte d'Autrefois : l'Anneau Griffé d'Os de Morra a vu son niveau augmenter de 5 à 8.

- Les effets du sort de Lady Nimue entravaient les joueurs qui lui faisaient des présents. Nous avons réglé ce problème et elle devrait dorénavant accepter tous les objets qu'on lui offre.

- L'Ordre Secret : la Voix d'Arawn ne se fera désormais entendre que des joueurs se trouvant à la bonne étape de leur quête.
- La légende du Lac : nous avons fait quelques changements dans la portion du 15e niveau de cette quête pour essayer de la mettre au même niveau que les autres du même royaume. La principale modification réside dans l'ajout de deux sous-quêtes qui complètent les histoires existantes des Légendes Barbares et du Disparu. Les joueurs qui en sont à cette étape de la quête se verront offrir la possibilité d'accomplir deux des quatre sous-quêtes possibles. Veuillez noter que ces changements n'affectent pas les joueurs ayant déjà terminé cette partie de la quête.
- Le matériau de la Robe Merveilleuse de Bernor a été amélioré pour être de la même qualité que le reste des armures épiques. Les magiciens peuvent se rendre compte que leurs robes ont perdu quelques niveaux. Pour échanger leur robe actuelle contre une autre, ils doivent aller voir Gardowen Egesa à Camelot. Cet échange ne peut être effectué qu'une fois.
- Un marchand du nom de Grindan Halig à Caer Ulfwych recherche une âme courageuse qui descendra dans les Catacombes de Cardova pour en ramener quelque chose.
- Sacrifice Volontaire: l'Eglise est fortement concernée par la présence de suivants du culte de Mithra en son sein et de l'influence qu'ils peuvent avoir sur ses membres dévoués. Frère Codeth de l'Eglise a été chargé de trouver des aventuriers désireux de libérer le royaume de ce mal.

Les quêtes de Midgard

- Vous ne pouvez plus charmer Asdis en Uppland.
- On a entendu dire que Gothi de Juton possédait le pouvoir de révéler l'objet de vos rêves. Il serait sage de votre part de le chercher pour connaître ce que l'avenir vous réserve.
- Tomte du Destin : Yandu, une aventurière et exploratrice bien connue a de nouvelles informations au sujet du repaire des Tomte et elle est peut-être prête à les partager.
- Les instructeurs des prêtres de Hel vont maintenant donner des informations sur la quête de niveau 7, comme il était prévu.
- Bien des marchands et PNJ de Jordheim ont maintenant une histoire plus développée.

Les quêtes d'Hibernia :

- Paille est en ville : il ne devrait plus y avoir de problèmes pour les joueurs qui ne pouvaient pas toucher Paille, le spraggon insaisissable.
- Kinney de Connla s'est révélée très intéressée par un homme mystérieux qui hante le village. On dit qu'elle cherche des aventuriers pour l'aider à ce propos.
- Repose en Paix : la malédiction de la famille Muire touche bientôt à sa fin. Gogarty Muire est le dernier Muire survivant et bien qu'il s'accroche à ce qu'il lui reste de santé, il s'en faut de peu pour qu'il ne succombe à la folie et à la mort.
- Les habitants Perdus de Bran Llyr : Clodagh et Enan vous feront maintenant des réponses correctes et transporteront les joueurs dans leur quête.
- Merle le Vieux ne se vengera plus des pauvres Hiberniens qui l'ont malencontreusement attaqué.
- A la Recherche du Forgeron Perdu : l'Anneau d'Autremonde a été amélioré pour constituer un trophée à la hauteur de la quête. Si vous avez encore cet objet, il sera mis à jour automatiquement.
- A l'aide d'Alainn Bin : les joueurs qui ont achevé cette quête devraient pouvoir choisir de retourner voir Rois, dans le Marais de Cullen, pour troquer leur bâton. Les nouveaux bâtons

sont de niveau 50 et ont des charges en échange des effets à déclenchement. Ils vous donnent un seul focus supérieur au lieu de deux plus faibles.

Royaume contre Royaume : champs de batailles

- Les seigneurs des Vaux ont maintenant des compétences similaires aux seigneurs des frontières.
- Les gardes du donjon central de Dun Maen, Kvars Faste et de la Tour de Stoddard ne devraient plus poursuivre les joueurs jusqu'aux portes.
- Champs de bataille (tous) : Nous avons ajouté un nouveau type de PNJ appelés les Artificiers. Vous pouvez les trouver dans les postes-frontières des champs de bataille. L'intérêt premier de ces Artificiers est de donner aux joueurs une possibilité de gagner de l'expérience dans l'usage des armes de siège sur ces champs d'entraînement RvR. Veuillez aller à la rencontre de ces nouveaux PNJ des champs de bataille pour vous en faire une meilleure idée. Les bons vendus par les Artificiers devraient indiquer si vous pouvez utiliser des armes de siège ou non. Si vous ne pouvez pas le faire, essayez malgré tout d'en acheter avec ces bons, vous recevrez une mise en garde. Nous avons également ajouté une description générale de chaque arme, dans l'introduction des Artificiers. Enfin, les Artificiers peuvent aussi vous fournir vingt unités de munitions pour l'arme de siège que vous avez sélectionnée.

Royaume contre Royaume : les postes-frontières

- Les seigneurs des donjons ont acquis de nouvelles compétences et des arcs de plus longue portée pour contrer certaines des tactiques les plus utilisées contre eux.
- Kirawyr sert une fois de plus Albion à Nottmoor Faste.
- Plusieurs archers PNJ de Bledmeer Faste, Dun Da Behnn, Arvkr Faste et Dun Ailinne ont été déplacés pour qu'ils soient plus faciles à viser de l'extérieur des donjons.
- Le matériel d'artisanat et les marchands de matériel de siège vont maintenant apparaître plus rapidement dans les donjons de marchands.
- Les Hâteurs vont maintenant améliorer tous les personnages amicaux et PNJ à portée du joueur qui les ont activés. Les animaux y compris.

Donjons : Hibernia

- les Cavernes Koalinth : les rares monstres existant dans les Cavernes Koalinth ont été correctement exploités.
- Treibh Caillte : différents golems rocailleux qui persévéraient à faire face au mur pendant le combat ont subi les modifications nécessaires. Les esclaves ont reçu de nouveaux ordres, ils doivent attaquer et tuer tout ce qu'ils voient, ce qu'ils font.
- De plus, la circulation constante de Culraid à Treibh Caillte a obligé les montres qui erraient sur ces routes à trouver un nouvel habitat.
- La Tombe de Muire : certains hommes des ténèbres cachés à l'intérieur des colonnes ont été déplacés. Les araignées qui se promenaient dans les chambres de Frang se sont retirées dans les halls d'entrée après que Frang a commencé à cuisiner régulièrement des araignées croquantes.
- Le héros Muire insaisissable de la chambre de Connaire a été retiré du mur.
- Repaire Spraggon : le spraggon trancheur insaisissable de la salle d'entrée a quitté ses murs.

Donjons : Albion

- La Tombe de Mithra : l'acolyte Nascita a gagné en force et en puissance.
- Les Mines de Tepok : les horreurs suintantes, les petits scorpions argentés et les petits ours des cavernes ont tous grossi, sont devenus paresseux et bien moins agressifs après des années à festoyer sur le dos des joueurs blessés et sans défenses.
- Les catacombes de Cardova : l'infanterie a reçu de nouvelles lances, plus rapides mais infligeant moins de dégâts. Les sorciers qui inspectent le donjon racontent joyeusement que des boueux des landes y ont élu domicile.

Donjons : Midgard

- La tombe maudite : les monstres agressifs qui se trouvent à l'entrée de la tombe maudite ont trouvé un nouveau foyer ; des éclaireurs revenant du donjon ont rapporté que les vagabonds commençaient à le désert.
- Spindelhall : l'insaisissable trollkarl des cavernes dans la zone des profondeurs a déménagé vers l'intérieur de la salle.
- L'autre de Nisse : le fourbe tomte et le devin tomte ont dorénavant bien moins d'alliés sous leurs ordres.

Les monstres : Albion

- Les rumeurs racontent que le Chevalier Vert est revenu de la Forêt sauvage. Si vous le rencontrez, restez prudent. Il ne doit pas être très content de tout ce qui s'est passé pendant son absence.

Les monstres : Midgard

- Les échoueurs d'âmes de la forêt de Myrkwod ne lanceront plus leurs sorts de dégâts répétés (dot) en chaîne.
- Les bretons qui ont envahi les portes d'Odin semblent avoir déguerpi aussi vite qu'ils étaient apparus.
- Une horde de fées du glacier a fondu sur le Géant du Glacier à l'intérieur des portes d'Odin. Mais elles n'ont réussi qu'à l'enrager. Attendez-vous donc à ce que le géant soit encore plus désagréable qu'avant.

Les monstres : Hibernia

- Falaises de Moher : Coimirceoir habite de nouveau avec les gardiens fanatiques. Mais leur nombre a été légèrement réduit.
- Les arbres de bosquet ne sont plus aussi doués à se soigner et ont bien plus de chances de relâcher des objets utiles à la quête les concernant.
- Les loups de hargne ne lâchent plus de morceaux de blaireau et sont plus susceptibles de lâcher des objets utiles pour la quête les concernant.
- Le spectre Evern dans Briefine a découvert le secret d'un rituel des plus puissants ! Elle a maintenant la possibilité d'invoquer des fées qui obéissent à sa volonté. Ceux qui l'auront énervée peuvent s'attendre à un très long combat.

SYSTEME DE CREATION DES NOUVEAUX OBJETS :

Avec les nouveaux donjons RvR, nous inaugurons aussi un nouveau système de trésors. Il s'agit d'une modification du précédent auquel vous vous êtes familiarisé.

Il nous permet de faire varier la puissance d'objets similaires lâchés par les monstres. Ainsi, chaque "Objet unique" qui vous est donné est différent de ceux que vous avez pu récupérer avant et de ceux qui le seront plus tard. Les objets peuvent varier en qualité, en bonus de magie, en bonus statistiques, en bonus de résistance, etc. Chaque objet qui apparaît suivant ce nouveau système est un "Objet unique" et le reflet de sa rareté suivant la combinaison particulière de ses bonus et de ses qualités. Veuillez noter que les noms de ces nouveaux objets dépendent des différents bonus qui les affectent et que ce nom est donc généré automatiquement.

Des objets similaires peuvent avoir le même nom, mais ils sont néanmoins différents : n'oubliez pas que c'est en les étudiant de près que vous connaîtrez les véritables propriétés des objets.

Reprenons :

- 1) Les objets créés suivant ce système ont des propriétés différentes.
- 2) Certains objets de propriétés différentes peuvent avoir le même nom.
- 3) Chaque objet créé suivant ce système est référencé en tant qu'Objet unique lorsque vous l'étudiez de près.
- 4) les joueurs doivent étudier chaque objet pour en déterminer sa valeur.