

Dark Age of Camelot

Note de version 1.54

Bienvenue dans la version 1.54 de Dark Age of Camelot, qui comprend des modifications et ajouts substantiels. Cette version introduit de nouveaux systèmes de jeux, comme l'enchantement des arcanes, l'Alchimie et le duel, ainsi que beaucoup de petites modifications et ajouts attendus par la communauté de Camelot : 10 barres raccourci de 10 icônes chacune, le code couleur des noms et les macros du chat. De plus, nous avons effectué des mises à jour conséquentes sur le système d'avant poste de frontière en RvR et les sièges, pour qu'ils soient plus faciles et plus facilement utilisables.

Enchantement des arcanes et Alchimie

L'Enchantement des arcanes et l'Alchimie font leur début dans Dark Age of Camelot avec cette mise à jour et sont les deux compétences d'artisanat qui permettent aux joueurs de conférer aux armes et armures des propriétés magiques. Il s'agit d'un système complexe avec de multiples options et compétences associées..

Aperçu rapide de l'Enchantement des arcanes et l'Alchimie

L'Enchantement des arcanes et l'Alchimie fonctionnent exactement comme les autres compétences artisanales (recettes et objets créés). Lorsque vous avez les objets, vous les combinez à travers la fenêtre d'échange pour n'en faire plus qu'un seul. Par exemple, le joueur A tend l'épée qu'il veut faire bénéficier d'un bonus de force à un Artisan. Il la place donc dans une fenêtre d'échange avec l'artisan. Celui-ci place alors une gemme de force sur l'emplacement à gemme de l'épée puis clique sur le bouton "Combiner". Lorsqu'il est satisfait (les deux joueurs reçoivent un message d'information à propos de la combinaison, du nombre de points, etc.), le joueur A place une somme d'argent dans la fenêtre d'échange puis clique sur Accepter. L'Enchanteur des arcanes clique ensuite sur Accepter pour faire apparaître le résultat. Et voilà ! Le joueur A a maintenant une épée avec un bonus de force et l'artisan peut s'enorgueillir d'avoir créé un nouvel objet magique. Le "lieu de travail" des Enchanteurs des arcanes et des Alchimistes est le tableau d'alchimie que vous trouverez à différents endroits dans les villes. Vous trouverez toujours non loin les marchands nécessaires à ces deux artisanats. Les outils nécessaires de multiples formules sont le matériel d'enchantement des Arcanes, le matériel d'alchimie et le mortier et pilon. Les matériaux sont nécessaires à chaque artisanat, alors que vous n'aurez besoin du pilon et du mortier que pour la confection de certains poisons. Vous pouvez faire défiler latéralement la fenêtre des marchands d'enchantement/d'alchimie pour trouver les objets qu'il vous faut (en utilisant les nouveaux index par caractéristique de vendeur).

Noms des maîtres de loge :

Albion

Maître de la loge Arcaniste: Clayton Gage

Maître de la loge des alchimistes: Adelaide Dinsmore

Midgard

Maître de la loge Arcaniste: Hradi Thorleif

Maître de la loge des alchimistes : Armod Dag

Hibernia

Maître de la loge Arcaniste: Shannen

Maître de la loge des alchimistes : Aslander

Réinitialisation des compétences d'artisanat

Pour qu'un personnage appartenant déjà à une loge puisse apprendre le Enchantement des arcanes ou l'Alchimie, nous avons ajouté 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.

Nous avons placé 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

RVR/MODIFICATIONS DES POSTES-FRONTIERES

Nous avons effectué quelques modifications pour que la prise et la défense des postes-frontières soient plus attractives. Ces changements ont été faits pour qu'il soit légèrement plus facile de défendre les châteaux et vous donner de bonnes raisons de les avoir sous votre contrôle. Nous allons améliorer ce système avec le temps.

- Dorénavant, lorsqu'une guilde revendique un avant-poste, tous ses gardes augmentent d'un niveau. De plus, au fur et à mesure de l'amélioration du fort frontière, chaque garde obtient un niveau par niveau d'amélioration de ce fort. Remarquez que les gardes qui se trouvent dans un reliquaires et qui viennent de ces forts renforcés bénéficient des mêmes améliorations. Un garde issu d'un fort de niveau 10 aura donc 10 niveaux supplémentaires qu'un garde de fort « de base »

- Les sorts de guérison reçoivent désormais un bonus des reliques : enfin, les classes guérisseuses vont retirer des bénéfices du fait que leur royaume contrôle des reliques.

- Maintenant, lorsque les portes extérieures d'un fort frontière sont détruites, tous les éclaireurs de cet avant-poste encore en vie convergent vers les portes du fort pour essayer de repousser les attaquants.

- Les joueurs reçoivent désormais un bonus d'expérience lorsqu'ils se battent dans les 16 000 unités d'un fort contrôlé par leur royaume ou leur guilde. Ils obtiennent un bonus de 20 % si leur guilde détient le château ou un bonus de 10 % si leur royaume le détient.

NOUVELLE BARRE RACCOURCIS : 10 BARRES DE 10 ICONES

- C'est avec plaisir que nous vous présentons les 10 barres de 10 icones chacun, ceci devrait aider grandement les classes ayant un besoin élevé en raccourcis.
- Nous avons également ajouté une nouvelle commande : /qbar qui vous permet de changer de barre de raccourci à l'aide d'une commande slash. Exemple : /qbar 2 vous fait passer à la deuxième barre de raccourcis, tout comme en appuyant sur Maj + 2. Ce changement vous permet d'attribuer des commandes macro qui vous permettent de passer d'une barre à une autre. La barre de raccourcis actuelle reste maintenant la même lorsque vous zonez ou quittez.

NOUVEAU CODE COULEUR MONSTRE ET JOUEUR

Nous avons créé un nouveau système permettant d'afficher les noms de tous les individus en jeu (joueur, monstre et joueur ennemi). Il y a une nouvelle commande de slash :

"/colornames", qui active le nouveau code couleur des noms :

Voici le code couleur utilisé pour les noms des monstres, pnjs et joueurs dorénavant si vous activez cette commande.

Les monstres : leur nom est coloré suivant leur niveau

PNJ : cyan

Ennemis du royaume : rouge

Membres de la guilde : vert foncé

Membres du groupe : orange/marron clair

Joueurs : couleur normale (bleu clair)

Tombes/Morts : marron

Cible sélectionnée : blanc

Remarquez que lorsque vous activez cette fonction, la cible sélectionnée n'est plus jaune mais blanche. Les noms en jaune correspondent aux monstres de niveau jaune.

Pour revenir à l'ancien système, saisissez "/oldnamecolors" pour reprendre les couleurs initiales. Vos préférences de coloration des noms sont conservées lorsque vous zonez ou quittez.

NOUVEAU SYSTEME D'AFFICHAGE DES NOMS

Vous pouvez utiliser une nouvelle commande de slash pour masquer les joueurs, les monstres et les noms sur les tombes. Elle fonctionne comme suit :

/hidenames players | monsters | self | graves | all

/shownames players | monsters | self | graves | all

players : les personnages joueurs

monsters : n'importe lequel des PNJ, monstres ou animaux

graves : noms des pierres tombales

self : votre nom

all : tous les noms

Maj-N fonctionne effectivement comme un interrupteur pour "/hidenames all" et

"/shownames all".

Exemple : /hidenames self graves -> Masque votre nom ainsi que celui de toutes les tombes, mais affiche le nom des monstres et des autres joueurs. Votre filtre de nom (ainsi que Maj-N) est conservé lorsque vous zonez ou quittez.

Attention, lorsque vous masquez des noms (en utilisant Maj-N ou une nouvelle commande /hidenames), vous ne pouvez plus cliquer dessus. Auparavant, si vous les masquiez vous

pouviez toujours les sélectionner ce qui vous amenait parfois à vous sélectionner par erreur alors que vous vouliez sélectionner un autre joueur.

CORRECTIONS APPORTEES AUX ARMES DE SIEGE

- Vous devriez maintenant toujours avoir la fenêtre de contrôle des armes de siège ouverte lorsque vous prenez le contrôle de n'importe quelle arme de siège. Il y avait un bug qui empêchait d'afficher la fenêtre correctement.
- Le périmètre de contrôle d'une arme de siège a été réduit de 512 à 300. Lorsque vous sortez de ce rayon, la fenêtre de contrôle disparaît.
- Vous allez maintenant pouvoir récupérer jusqu'à 5 piles de 200 objets si nécessaire. Cela devrait vous éviter d'avoir à récupérer de grandes quantités de bois sur les équipements de siège eux-mêmes.
- Les sabliers sur la fenêtre de contrôle des équipements de siège devraient maintenant refléter correctement les vrais minuteurs.
- Les portées minimales des catapultes et balistes sont maintenant de 1 500 unités, en terrain plat.
- La portée de tous les béliers a été doublée.
- La récupération des matériaux sur les béliers de siège, les palintones et les trébuchets devrait maintenant permettre d'obtenir le bon type de bois.
- Lorsque vous déposiez des munitions dans la fenêtre de siège, elles disparaissaient et vous ne pouviez plus cliquer sur votre sac à dos jusqu'à reconnexion. Le problème a été résolu.
- Vous pouvez maintenant charger des munitions multiples sur un équipement de siège puis les sélectionner et les tirer individuellement. N'oubliez pas que maintenant vous devez sélectionner des munitions spécifiques dans la fenêtre d'équipement de siège et les CHARGER ; le premier objet ne "s'autocharge" plus.
- Nous avons un peu corrigé la fenêtre de siège pour qu'elle reflète plus précisément l'état de l'équipement (armé, chargé, ciblé, prêt) dans son intitulé.
- Si vous contrôlez un équipement de siège et que vous fermez la fenêtre de siège, vous pouvez saisir /CONTROL pour afficher de nouveau la fenêtre (vous n'avez pas besoin de relâcher ou reprendre le contrôle de l'équipement de siège).

NOUVEAU SYSTEME DE DUEL

A la demande générale, vous pouvez maintenant vous battre avec les personnages de votre propre royaume grâce à un système de duel dans lequel les deux parties doivent être d'accord pour pouvoir se battre.

Pour commencer un duel, sélectionnez le personnage que vous voulez combattre et saisissez la commande /duel challenge. Le personnage répond alors par /duel accept pour relever le défi et se battre avec vous. Mais il peut également répondre /duel surrender pour renoncer au duel. Lorsque le combat commence, chaque combattant peut saisir /duel surrender pour abandonner.

Tous les duels sont à mort. Lorsque vous mourez au cours d'un duel, vous ne perdez ni constitution ni expérience. Un message de victoire ou de défaite apparaît pour tous ceux qui se trouvent à proximité, afin de donner aux spectateurs le résultat du duel.

Notez bien que :

- les dégâts ne sont pas "réels", en termes de PVP ou PVE.
- si n'importe lequel des adversaires est touché par un monstre ou un ennemi du royaume, le duel prend automatiquement fin
- vous ne pouvez pas commencer ou accepter un duel si vous n'êtes pas en pleine santé ou qu'un de vos minuteurs de combat est enclenché.
- Après un duel, si votre santé est basse et que vous êtes tué par un monstre ou un joueur ennemi, vous connaissez alors la véritable mort PvE. Alors, faites bien attention dans les duels !
- le duel est annulé lorsqu'un joueur quitte la partie, zone ou se téléporte.
- lorsqu'un duel prend fin, tous les effets du sort lancé par la cible d'un duel sur les joueurs se terminent (effets positifs et négatifs).
- Lorsque vous avez été tué lors d'un duel, vous réapparaîsez exactement au même endroit au bout de 10 secondes.
- Sachez que l'usage de certaines compétences de royaume peut vous expulser du duel.

MODIFICATION DES OBJETS DANS LES ABYSSES

De nombreux objets des Abysses permettaient de récupérer bien trop de matériaux par rapport à leur valeur réelle (en or). Pour conserver l'équilibre économique du jeu, nous avons dû réajuster les valeurs de récupération de certains objets des vendeurs des Abysses. Dorénavant, tous les objets achetés à des vendeurs dans les abysses ont une valeur de récupération plus importante fondée sur le coût en sceaux de l'objet. Cela veut dire qu'en échange des objets qui ont subi ces modifications, vous obtiendrez moins de matériaux de récupération qu'auparavant.

Remarque : nous n'avons pas réajusté le coût de tous les objets, seuls leurs paramètres de récupération ont été modifiés.

Remarque : c'est un changement rétroactif, alors vous pouvez vider vos coffres de ces objets si vous en aviez entreposé en prévision de récupérations futures.

NOUVEAUTES ET BUGS CORRIGES

- Le style de combat récupération de la liste contondante hibernienne s'appelle dorénavant Aubaine et son ouverture est le style Impact. De plus, au lieu d'assommer, il crée un affaiblissement de vitesse d'attaque au lieu d'un étourdissement.
- Nous avons ajouté une nouvelle interface pour la confection personnelle d'objets. Lorsque vous faites un aperçu d'un objet (dans le fenêtre de résumé du coin inférieur droit), vous pouvez en même temps appuyer sur Maj. + I pour examiner l'objet. Nous avons ajouté une nouvelle touche (par défaut Maj. + R) pour "confectionner" un objet directement à partir du sac à dos du joueur. Une petite fenêtre d'artisanat avec trois options apparaît lorsque vous appuyez sur cette touche. Réparation, récupération et confection Sachez que, pendant les quelques premiers jours, l'option de "confection" ne devrait pas fonctionner. De plus, lorsque vous réparez, vous réparez les objets, mais les informations sur la réparation ne seront pas mises à jour jusqu'à ce que vous déplaciez l'objet d'un emplacement à un autre.
- Les objets que vous confectionnez, échangez, ramassez ou mettez dans votre inventaire par quelque moyen que ce soit s'empilent automatiquement avec des objets similaires.
- Vous pouvez maintenant diviser des piles d'objets dans votre inventaire. Pour cela, il vous suffit de prendre une pile d'objets dans votre inventaire ou coffre. Déposez-la sur un emplacement de sac à dos ou de coffre vide. Une petite fenêtre apparaît alors vous indiquant

le nombre d'objets dans la pile à déplacer. Sachez que vous ne pouvez pas diviser des piles dans une fenêtre d'échange ou sur un monstre : vous devez d'abord les placer dans un emplacement vide de votre inventaire.

- Vous pouvez maintenant utiliser des macros cible avec les champs %t ou %T. Par exemple, saisissez `"/macro /say Bonjour, %t !"` - Grâce à cette macro vous dites bonjour à votre cible actuelle.

- Vous pouvez maintenant paramétrer le sort suivant à lancer. Si vous appuyez sur une touche de raccourci pour lancer un deuxième sort lorsque vous en avez déjà lancé un premier, le second se met dans la queue ce qui veut dire qu'il doit être lancé après le premier. Sachez que lorsque le processus de lancement du second sort commence, il se lance sur la cible actuelle du joueur. Vous pouvez annuler le sort de la façon normale en vous déplaçant au début de l'incantation. Si vous le désirez, vous pouvez désactiver cette caractéristique à l'aide de la commande `"/noqueue"`.

- Les attaquants reçoivent maintenant un message de parade lorsque leur attaque a été parée. Auparavant le message qu'ils recevaient leur indiquait seulement que l'attaque n'avait pas réussi.

- Vous pouvez maintenant attribuer un raccourci clavier au sprint à partir de la configuration clavier.

- Vous ne pouvez plus faire pivoter votre personnage lorsque vous êtes étourdi ou immobilisé. Ceci permettra aux combattants au contact d'utiliser des styles de position contre les ennemis étourdis/immobilisés.

- Lorsque vous utilisez un raccourci pour brandir une arme à une main, vous prendrez désormais en main votre bouclier, s'il est prêt.

- Lorsque vous utilisiez la dernière pile de vos armes de jet, vous receviez des messages de combat confus si vous n'aviez pas d'arme prête. Le problème a été résolu.

- Nous avons réglé les problèmes posés par l'hypnose : dans certaines situations, si elle était lancée sur un joueur, le lanceur ne pouvait pas se mettre en mode combat.

- `"/assist"` devrait maintenant fonctionner correctement. Jusqu'à maintenant il ne fonctionnait vraiment que sur la cible actuelle sélectionnée.

- Certains vendeurs de médaillons des portails devraient vendre également des munitions de siège.

- Le sprint s'interrompt désormais quand vous entrez en mode camouflage ou furtif.

- Les héros ne peuvent plus prendre la forme de cerfs lorsqu'ils sont morts.

- Les monstres ne devraient plus se retourner pour vous affronter lorsqu'ils sont étourdis ou immobilisés ; il sera donc plus facile d'utiliser des styles aux ouvertures de côté ou de dos.

- Un bug empêchait les styles de combat de secours de fonctionner correctement si un des styles concernait un bouclier. Le problème a été résolu.

- Vous devez maintenant aller dans des eaux plus profondes pour pouvoir passer en mode Nager.

- Les monstres devraient se déplacer plus en douceur lorsqu'ils volent.

REMARQUES SUR LE MONDE

- Les cérémonies de portails dans tous les royaumes ont été modifiées pour permettre des charges de téléportation plus lourde. Cela devrait régler les problèmes rapportés sur la téléportation entre royaumes lors de raid reliques et de déplacements importants.

- Les chefs des patrouilles de gardes frontières devraient désormais s'afficher depuis bien plus loin.

- Les quêtes: Nous avons ajouté une quête par royaume en guise d'introduction aux nouvelles races qui devraient faire leurs débuts dans l'extension Shrouded Isles.

- Royaume contre Royaume : champs de bataille : Nous avons modifié les niveaux de bien des monstres sur les champs de batailles, pour que les classes de charmeurs puissent trouver des familiers plus intéressants. Les araignées géantes, les pilleurs de tombes, les scarabées des falaises, les contremaîtres gobelins, les grandes faucheuses, les araignées de sombre péril et les loups enragés ont tous été réévalués.
- les marchands des trois capitales ont été combinés pour votre commodité puisqu'ils peuvent maintenant avoir 4 pages d'objets à vendre. Si vous ne trouvez pas votre marchand habituel, cliquez sur les marchands à proximité pour trouver les objets que vous recherchez.
- Les marchands suivants transportent maintenant des composants de pour l'enchantement des arcanes : Freyne Aeolred à Camelot, Ereck Hemingr à Jordheim et Cédric à Tir na Nog
- Serveurs PvP uniquement : Dans certaines circonstances existantes, les reliques des serveurs PvP peuvent revenir à leurs sanctuaires d'origine. C'est corrigé en version 1.54.
- Postes frontières : les gardes devraient maintenant effectuer leurs patrouilles plus rapidement.
- Royaume contre Royaume : Pour aider les gens à ne pas exploiter le minuteur d'immunité dans les nouveaux donjons RvR, nous avons déplacé les issues des donjons. Vous ne pouvez plus zoner à partir d'une zone dans laquelle vous êtes arrivé, mais vous devez parcourir une certaine distance vers un nouveau point de zone.

Missions de courrier

Nous avons introduit un nouvel ensemble de tâches appelées "missions de courrier". Ces missions se tiennent aux frontières et ne peuvent être proposées qu'aux joueurs à partir du niveau 40. Chaque mission a deux tâches, un assassinat et une protection. Le premier objectif de cette tâche de chasse consiste à parler avec le mandataire de la tâche, localiser le messenger, le chasser et le tuer. La tâche de protection est légèrement différente dans le sens où vous devez trouver le messenger, lui parler pour obtenir la tâche puis assurer sa protection jusqu'à sa destination finale. Pour mieux aider les défenseurs à localiser le messenger à défendre, nous avons aussi ajouté un coordinateur sur les deux postes frontaliers. Ce coordinateur signale dans toute la région si le messenger a besoin d'un défenseur en indiquant où il se trouve. Vous pouvez également parler à ce coordinateur pour savoir s'il y a des messagers en transit qui ont besoin d'aide. Comme dans toutes les tâches, vous devez utiliser la commande /task pour connaître à tout moment le statut de votre tâche. Sachez que vous n'aurez alors qu'une heure pour accomplir la tâche. Si le messenger devait prendre plus de temps pour atteindre sa destination ou si vous ne le trouviez pas, vous déclareriez forfait pour cette tâche.

Les détails sur les récompenses sont les suivants :

Tâche de chasse : une forte somme sera partagée entre tous ceux qui participent à la tâche lorsque le messenger est tué. Pour recevoir une récompense, vous devez vous trouver dans les 6 000 unités (juste à l'extérieur de la portée visuelle) lorsque le messenger meurt.

Tâche de protection : une forte somme sera partagée entre tous ceux qui participent à la tâche lorsque le messenger arrive à destination. Pour recevoir une récompense, vous devez vous trouver dans les 6 000 unités (juste à l'extérieur de la portée visuelle) lorsque le messenger arrive.

Voici la liste des commanditaires et observateurs :

Albion

Coordinateur : Kirbie Hareford (Château Sauvage), Paytan Varden (château de Snowdonia)

Commanditaire de Midgard : Ohtor (Poste frontière : mur d'Hadrien)

Commanditaire d'Hibernia : Edouarz (Poste frontière : mur d'Hadrien)

Midgard

Coordinateur : Ulfr (Svasud Faste), Steig (Vindsaul Faste)

Commanditaire d'Albion : Bardolf Culthit (Poste frontière : portes d'Odin)

Commanditaire d'Hibernia : Drust (Poste frontière : portes d'Odin)

Hibernia

Coordinateur : Garth (Druim Ligen), Eodan (Druim Cain)

Commanditaire d'Albion : Centwine Melgim (poste frontière : Emain Macha)

Commanditaire de Midgard: Skuti (poste frontière : Emain Macha)

Quêtes d'Albion :

Quêtes simples : (peallaidh) : Thule Ruthic ne prenait pas les peaux de Peallaidh. Ce problème est résolu, maintenant il les prend.

- Les morceaux de métal d'Andrew ne sont plus disponibles que pour les éclaireurs.
- La Légende du Lac et Légendes Barbares : les joueurs ne pouvaient pas restituer le second tome gobelin, c'est réglé, maintenant vous pouvez.
- Sacrifice volontaire : la récompense de la quête dit au joueur qu'il va bientôt avoir une ceinture. L'objet donné est désormais une... ceinture !

Les quêtes de Midgard

- Tomte du Destin : Yandu ne répondait pas aux joueurs qui essayaient de choisir un bandeau. C'est réglé, les joueurs peuvent revenir parler avec Yandu. Les journaux ont dorénavant un lien vers : [inventaire]
- Les quêtes de Midgard : Tomte du Destin : les joueurs ne devraient plus avoir de mal à choisir leur récompense.

Les quêtes d'Hibernia

- Des Puissances Surnaturelles : des Mâchoires de la Mort invisibles tuaient les joueurs. C'est réglé, les joueurs peuvent venir réessayer cet affrontement.
- Les Pierres Jumelles : Caithor le géant apparaissait brièvement puis disparaissait, avant de réapparaître à nouveau. Les joueurs ne pouvaient donc pas continuer. C'est réglé, les joueurs peuvent venir réessayer cette affrontement.

Les donjons

- Les donjons RvR : Les innocents fonctionnent dorénavant tous selon les tables de dégâts des mort-vivants.
- Hibernia : Treibh Caillte, les quelques rares golems de terre qui étaient parfois bloqués dans l'entrée ont été déplacés.
- Donjon : Les Abysses : Des coquilles de vers séchées ont été découvertes dernièrement dans les sillages du passage du démon géant Beliathan. Nous n'en connaissons pas encore l'origine et n'en avons encore pas trouvé des vivants jusqu'à maintenant pour déterminer leur intérêt ou leur signification.
- Donjon : Treibh Caillte : les golems de pierre qui ont été attirés vers l'entrée devraient retourner à l'endroit où ils sont apparus. Les golems rocailleux sont maintenant un peu plus forts.
- Les Mines Luisantes : Les esclaves morts-vivants devraient dorénavant tous utiliser les mêmes tables de dégâts.

Les monstres

- La Puissance du Dragon utilisée par les trois dragons devrait dorénavant déclencher un minuteur d'immunité à l'étourdissement.
- Les bandits suivants des royaumes se sont équipés d'armes : les Danaoins, les Bandits des Neiges, la plupart des envahisseurs fantômes, ainsi que les coupe-gorges et les braconniers.
- Albion : Dartmoor - le géant de granit du sud-est ne devrait plus être "trop éloigné pour une attaque".
- Albion: le problème des quelques fées des grottes qui étaient immunisées à toutes les attaques à distance a été résolu.
- Albion : Collines de Camelot - les saures du sud de Cotswold sont revenus.
- Albion : les marchands habillés avec des vêtements étrangers se sont changés.
- Albion : les gobelins pygmées sanguinaires cesseront désormais de pourchasser les joueurs, au bout d'un certain temps.
- Albion : certains éclaireurs ont signalé la présence d'une nouvelle race d'araignée près du Mur d'Hadrien. On a également vu des panthères enragées dans les environs.
- Albion : privées de leurs proies habituelles, les horreurs des mers se sont affaiblies.
- Midgard : le marchand Tig n'est plus agressif.
- Midgard : de nombreuses factions disparues, notamment la meute Drakulv et les Chasseurs de primes, sont réapparues.
- Midgard : les gardes de la Porte d'Odin ont signalé l'apparition d'une nouvelle race d'araignée.
- Midgard : les étrangleurs des collines sont désormais classifiés comme des géants, au lieu d'humanoïdes (en accord avec la classification des autres étrangleurs).
- Hibernia : les vermines des falaises ont désormais une gamme e niveaux plus large.
- Hibernia : les marchands de poisons de Druim Ligen vendent désormais des poisons de faible et haute puissance.

ARTISANAT

- Vous pouvez maintenant combiner "vous-même" les objets. Faites un clic droit pour étudier de près l'objet sur le quel vous voulez travailler. Utilisez le raccourci de la fenêtre d'artisanat. Cliquez sur le bouton ARTISANAT. Vous faites ainsi apparaître une fenêtre d'échange préparée pour la combinaison, avec les objets requis. Ajoutez vos composants dans la partie droite puis cliquez sur ACCEPTER pour lancer la création.
- la taille maximale des piles d'objets d'artisanat est passée de 100 à 200 et de 20 à 100.
- le titre final est passé de "Grand Maître Légendaire" à "Légendaire".
- l'icône de la lame de long poignard est désormais correcte.
- l'icône de la tête de masse piquante est désormais correcte.
- rectification de la valeur de base du long poignard et de la masse piquante pour qu'ils soient vendus aux marchands au prix correct.
- les boucliers longs démarrent désormais au niveau approprié (au lieu des 100 points supérieurs).
- la hache barbelée lestée, la targe renforcée, le bouclier long renforcé, le pavois renforcé font maintenant partie de listes séparées pour Midgard.
- les ferrures de targe renforcée, à Hibernia, apparaissent maintenant dans la liste au niveau approprié.
- les pavois renforcés d'Hibernia requièrent maintenant le minerai correct, au lieu d'un type de métal
- la recette pour la masse barbelée hibernienne requiert désormais les types de matériau

correct pour les deux derniers composants. Le sifflet et l'épée en bois requièrent désormais le type de bois correct, et non plus "WOO10".