

=====

Dark Age of Camelot

Version 1.59

=====

NOUVEAUTES ET CORRECTIONS DE BUGS

- Le mode fenêtré et la combinaison de touches Alt-Tab ont été implémentés dans le client Shrouded Isles. Attention, vous risquez de constater des problèmes techniques si vous lancez le jeu en mode fenêtré. Cette option est possible mais néanmoins déconseillée, si vos performances de jeu sont dégradées nous vous invitons à éviter d'y avoir recours.
- Les poisons appliqués aux armes sont maintenant sauvegardés lors des changements de zone.
- Dans certains cas, lorsque le seigneur d'un fort était tué (généralement par un sort à ciblage au sol à aire d'effet), le statut du fort ne changeait pas. Ce problème a été corrigé.
- Une nouvelle commande a été rajoutée pour les familiers pour ordonner au familier de venir vous rejoindre. Vous la trouverez dans la fenêtre de contrôle de votre familier.
- Le système de recherche de groupe doit maintenant fonctionner d'une zone à l'autre. Il mémorise jusqu'à 30 chefs de groupes ou joueurs solo de chaque type et affiche le nom de la zone. Le statut de recherche de groupe est maintenant sauvegardé lors des changements de zone.
- Sur les serveurs PvP, vous ne pouvez plus inviter (/INVITE) les joueurs dissimulés par le mode de discrétion.
- Certains effets négatifs sur les joueurs n'étaient pas remplacés par des effets négatifs plus puissants (comme les sorts de ralentissement). Ce bug a été corrigé et cela devrait régler plusieurs problèmes d'effet pour ce type de sorts.
- Les Sauvages ne pourront plus résister à leur buff de parade automatique (Ongles Acérés).
- La compétence de Royaume "Purge" est maintenant accessible aux prêtres d'Arawn.
- Tous les Sauvages bénéficient maintenant de la Résistance aux Mutilations au niveau 48 de Sauvagerie.
- Les familiers des prêtres d'Arawn ne bénéficient plus que des bonus de résistance dus aux objets de leur maître (auparavant, les bonus de résistance dus à des sorts d'amélioration étaient également ajoutés, d'où des effets doublés).
- Les drains de mana des prêtres d'Arawn lancés sur un monstre sont maintenant limités à la quantité de mana regagnée selon les points de vie ou le niveau du monstre, en prenant la valeur la plus basse.
- Les prêtres d'Arawn sous forme d'ombre ne peuvent plus utiliser d'objets chargés.
- Les macros longues et les macros contenant des virgules ne sont plus coupées lors de la déconnexion ou d'un changement de zone.
- Les animations des Sylvains utilisant le style de combat Grandes Armes sont maintenant correctes.
- Nous avons corrigé un bug assez rare : une guilda pouvait être créée avec le même numéro qu'une autre guilda. Cela entraînait des problèmes car les messages du jour d'une guilda contenaient ceux d'autres guildes, les emblèmes étaient mal répartis, etc.
- La taille des piles d'ingrédients magiques passe de 1 à 10.
- Auparavant, pour aider (/assist) une personne, vous deviez la prendre pour cible, mais ceci n'était pas indiqué immédiatement dans la fenêtre de résumé. Ce problème a été corrigé et la fenêtre est mise à jour dès que vous ciblez quelqu'un.
- Nous avons constaté un problème de déplacement de piles d'objets : parfois, la quantité n'était pas calculée et un seul objet était déplacé. Ce bug est corrigé : désormais, si vous déposez une pile sur une case d'inventaire, la fenêtre de partage s'affiche. De plus, si vous posez une pile d'objets sur la zone de texte (à côté de l'icone, où le nom de l'objet est affiché), la pile entière

est déplacée sans vous demander confirmation. Cela vous permet de déplacer des piles en cliquant un minimum.

- Lorsque vous saisissez une macro contenant %T en étant votre propre cible, la macro renvoyait toujours votre propre nom. Ce problème a été corrigé.
- La fenêtre de commandes ne fonctionnait pas si vous aviez sélectionné un nom dans la fenêtre de recherche de groupe. Ce problème a été corrigé.

ACHAT D'OBJETS MULTIPLES

Vous pouvez maintenant acheter plusieurs objets d'un seul coup. Dans la fenêtre du marchand, sélectionnez un objet et cliquez sur le bouton ACHETER en maintenant la touche MAJ enfoncée. Une fenêtre s'affiche pour spécifier le nombre d'objets à acheter. Cliquez sur les flèches droite et gauche pour augmenter ou diminuer la quantité d'une unité et maintenez la touche Maj enfoncée pour augmenter/diminuer cette quantité par tranches de 10.

Si vous cliquez sur l'icone d'un objet dans la fenêtre du marchand, de manière à ce que l'objet à acheter soit affiché sur le pointeur de la souris, vous pouvez utiliser la commande "/mbuy X", X étant le nombre (de 1 à 100) d'objets à acheter.

Cela vous permettra de saisir des macros avec des quantités exactes sur la barre raccourci (ex : /macro BUY50 /mbuy 50).

REMARQUE : l'achat d'objets multiples fonctionne comme si vous sélectionnez un objet et que vous cliquez X fois sur "Acheter". Si vous achetez 10 objets qui sont déjà par piles de 10, vous achetez au total 100 objets.

SORTS

Nous avons longuement réfléchi à propos des classes magiques d'Albion et des Thanos de Midgard, pour essayer de les rendre plus fonctionnelles et plus plaisantes à jouer.

Théurgistes

- Les élémentals des Théurgistes ne peuvent plus être paralysés ou hypnotisés.
- Le rayon de l'Orbe de Tonnerre des Théurgistes passe à 350.
- Augmentation de la portée d'invocation des Théurgistes à 2000.

Thaumaturges

- Temps d'incantation de l'Ouragan de Neige réduit à 2,5 secondes, ce qui correspond aux temps d'incantation des sorts à bout portant à aire d'effet des Prêtres de Hel et des Enchanteurs.

Moines

- La durée de tous les buffs personnels des Moines passe à 15 minutes.

Sorciers et Cabalistes

- La valeur du bouclier niveau 48 Héritage d'Héra passe à 250.

Sorciers

- Les sorciers peuvent maintenant charmer tous les types de monstres. Cela devrait considérablement renforcer leur spécialisation en Pensée et faciliter les sorts de charme dans les donjons (où de nombreux monstres sont des morts-vivants).
- Compétence Contrôle du Compagnon ajoutée à la liste de compétences de royaume des Sorciers.
- Le rayon des sorts Charme des Novices, Charme des Disciples et Charme des Initiés passe à 350.
- Ajout d'un sort de régénération de mana à la liste des spécialisations de Pensée, de manière à ce que les trois Royaumes disposent d'une version de ce sort :
 - 5 Perception Magique
 - 15 Compréhension Magique
 - 26 Connaissance Magique
 - 36 Cognition Magique
 - 46 Lucidité Magique
- Au lieu d'ajouter plus de sorts de type 'contrôles de foule' dans les Royaumes, les Sorciers disposent de deux nouveaux moyens de contrôler la foule.
 - 1) Ajout d'un buff personnel de réduction de l'hypnotisme de durée moyenne à la spécialisation de Pensée.

- 16 Esprit de Fer
- 27 Esprit d'Acier
- 35 Esprit d'Adamantium
- 45 Esprit de Diamant

2) Ajout d'un chant de réduction de groupe de réduction de l'hypnotisme de durée moyenne à la spécialisation de Pensée.

- 29 Compagnie Spirituelle
- 39 Communauté Spirituelle
- 49 Confrérie Spirituelle

Modifications magiques d'ordre général

- Augmentation de la durée de tous les sorts d'amélioration personnels de 10 à 15 minutes.
- Correction d'un bug affectant le temps de lancement. Les décimales dans le temps de lancement des sorts n'étaient pas prises en compte (ex : les sorts au temps de lancement de 2,5 secondes étaient listés comme des sorts de 2 secondes). Sauf autres mentions dans les patches, les temps de lancement ne changeaient pas. Ils sont désormais affichés correctement.

Thanes

- Le délai de lancement du sort Eclair de Thor Mineur a été supprimé pour correspondre au sort Appel de Mjollnir, pour lequel il n'y a pas non plus de délai.
- Le sort Vigueur de Thor ne s'applique plus seulement à la Force, mais aussi à la Constitution.

UNIVERS CLASSIQUE

- Nous avons affiné l'intelligence artificielle des dragons pour que leurs souffles fonctionnent de façon similaire dans les trois Royaumes.
- Quêtes de Midgard : les joueurs accomplissant la quête "Aider les Svartalfs" ne pourront plus obtenir un crâne de loup nordique enragé sur n'importe quel loup nordique ; celui-ci devra être enragé.
- Royaume contre Royaume : postes-frontières
 - Nous avons ajouté des camps de monstres de plus haut niveau pour les joueurs à chaque poste-frontière, afin qu'ils puissent profiter du bonus d'expérience de possession d'un fort.
 - Nous avons modifié l'apparition des patrouilles de garde et modifié la zone qu'elles parcourent. Les patrouilles proches des portes des forts ennemis sont moins nombreuses et leur zone de patrouille est moins étendue. Les patrouilles à proximité des forts des frontières sont plus nombreuses.
- Val de Béryl

La porte du donjon central a été déplacée pour que les joueurs puissent l'enfoncer plus facilement avec des béliers. Avant cette modification, les béliers n'étaient pas assez efficaces car la porte était légèrement excentrée par rapport à sa position, ce qui la rendait très difficile à viser. Les joueurs ne verront aucun changement visuel, mais ils remarqueront que les dégâts infligés à la porte sont plus importants.
- Monstres : les monstres invoqués par l'Invocateur Lossren dans la Chambre des Invocateurs n'abandonneront plus de butin (bug déjà corrigé).
- Nous avons affiné l'intelligence artificielle des dragons dans les trois Royaumes pour obtenir une rencontre plus prévisible, tout du moins pour l'utilisation des souffles, pour Golestandt, Cuuldurach et Gjalpinulva.
- Hibernia : après leur extermination par la maladie et la brutalité des Fomoriens il y a des siècles, les âmes des Parthéloniens sont revenues à la vie et cherchent à se venger des Fomoriens et de tout autre individu qui a le malheur de croiser leur route.

Objets

- Le Voile Mortuaire de Marin (Midgard) peut maintenant être teinté.
- Les nouveaux Bâtons d'Arbrisseau (Hibernia) peuvent être recycler pour récupérer leurs éléments constitutifs.
- Les Bottes Cousues d'Or (Midgard) apparaîtront maintenant correctement en tant que vêtements.
- Le Tambour de Coureur Endiablé (Hibernia) peut maintenant être recyclé.
- L'Anneau d'Abondance (Midgard) augmente maintenant la piété et non l'intelligence.
- L'Anneau de Mousse Séchée (Hibernia) peut maintenant être équipé à l'emplacement d'un anneau.

- La Hache à Mandibule (Midgard) n'affiche plus qu'elle dispose d'un sort à déclenchement.
- Les bonus magiques du Brassard Visio Mortis de Perfection (Albion) ont été légèrement modifiés pour éviter l'apparition de messages de type "ne peut pas vous affecter". Les nouveaux bonus magiques appliqués sont : résistance aux ténèbres 6%, compétence Visio Mortis +6, mana +1, Int +9.
- La Veste Mal Tissée (Midgard) a été remplacée par la Tunique Mal Tissée.
- L'Anneau de Protection Circulaire (Albion) peut maintenant être porté à l'emplacement d'un anneau.
- Les Gants de Gardien (Hibernia) offrent maintenant une résistance aux armes perforantes et une résistance corporelle, au lieu de deux résistances corporelles.
- Le Bâton de Coquillage Orné peut maintenant être démonté pour obtenir les matériaux appropriés.
- Les Bottes de Démence (Albion) offrent désormais une résistance aux armes tranchantes et une résistance corporelle, au lieu de deux résistances corporelles.
- Les Gantelets de Mortification (Albion) offrent désormais une résistance aux armes contondantes et une résistance au froid, au lieu de deux résistances au froid.
- Le Haubert de Dissolution (Albion) offre désormais une résistance aux armes perforantes et une résistance corporelle, au lieu de deux résistances corporelles.
- La Queue de Rat Putréfié (Albion) offre désormais une résistance à l'esprit et une résistance corporelle, au lieu de deux résistances corporelles.
- Le Bâton Enigmatique de Peau Etirée (Albion) dispose maintenant d'une gemme de concentration Servitor Mortis.
- Les nouveaux heaumes Masque d'Ours (Midgard) peuvent être recyclés pour obtenir les matériaux appropriés. Remarque : cette particularité ne s'applique pas aux Masques d'Ours existant dans l'inventaire d'un joueur lors de l'installation de ce patch.

SHROUDED ISLES

- Quêtes d'Albion :
 - Trésor perdu : les récompenses de la quête ont été restructurées à cause d'un bug. Si votre journal de quêtes dit : 'Etape 13 Choisir un second brassard auprès d'Ariette' et, si vous n'avez pas fait de premier choix, retournez voir Ariette derrière le Fort Gwyntell dans les Vallons de Devwy, elle vous laissera choisir votre premier brassard.' Les joueurs ne pourront plus obtenir un nombre illimité de brassards ne pouvant être ni vendus, ni échangés.
 - Les joueurs accomplissant la quête de la Puissance de l'Ogre qui ont tué Scurceol Hyrde et qui ont l'Orbe d'Invocateur, mais qui n'ont pas pu remettre l'objet à Maître Xavier, peuvent maintenant le faire et achever la quête.
- Quêtes de Midgard
 - La quête de la Mort Silencieuse est maintenant ouverte aux Sauvages et aux Prêtres de Bogdar. De plus, AUCUNES des récompenses de cette quête ne peuvent plus être vendues.
 - Chasse au Mammouth : les Sauvages ayant obtenu le Poing Hérissé de Défenses hors d'usage peuvent l'apporter à Bothrar Hadd de Bjarkan (Montagnes de Gripklosa) et l'échanger contre un autre en état de marche. La Chasse au Mammouth doit apparaître dans la liste des quêtes terminées du joueur pour que l'échange soit possible. Les joueurs ne peuvent échanger qu'une seule fois leur Poing Hérissé de Défenses.
 - Chasse au Mammouth : les sorts sur certaines récompenses de cette quête étaient mal définis. Ceux-ci sont désormais corrects. Les récompenses affectées sont : Marteau d'Ivoire, Marteau de Guerre à Manche d'Ivoire, Lame de Défense d'Ivoire et Bâton en Ivoire.
 - Chasse au Mammouth : d'autres problèmes avec le Marteau de Guerre à Manche d'Ivoire ne pouvaient être corrigés automatiquement, c'est pourquoi nous l'avons désactivé. Les joueurs ayant un Marteau de Guerre à Manche d'Ivoire hors d'usage (appelé désormais Marteau de Guerre à Manche d'Ivoire Brisé) doivent l'apporter à Bothrar Hadd de Dyrjfell pour l'échanger contre un autre en état de marche. L'objet étant inutilisable, les joueurs ne sont pas tenus d'avoir la Chasse au Mammouth listée dans leurs quêtes terminées pour pouvoir effectuer l'échange. Ils ne peuvent toujours échanger qu'un seul Marteau de Guerre.
 - Les prêtres de Bogdar ont été ajoutés aux classes disponibles pour la quête "Rayure".
 - Une femme du nom de Medana est venue jusqu'aux Rivages d'Aegir pour mettre fin aux plans diaboliques de Catla Gardasdottir. Tous les joueurs de niveau 49 ou 50 doivent parler à Medana à Dyrjfell s'ils souhaitent l'aider.
 - Rare Ickerius : Les Sauvages et les Prêtres de Bogdar recevaient les mauvaises récompenses

pour cette quête. Les Sauvages ayant reçu la Ceinture de fibres de soie (+2 mana) peuvent l'apporter à Belyria d'Haggerfel et l'échanger contre une Ceinture en fibres de soie renforcée. Les Prêtres de Bogdar ayant reçu la Ceinture en fibres de soie renforcée (+PV) et qui préfèrent la Ceinture en fibres de soie (+ mana) peuvent aussi voir Belyria et échanger leur ceinture. Les joueurs doivent avoir terminé la quête "Rare Ickerius" et avoir la ceinture en leur possession pour faire l'échange, qui ne peut avoir lieu qu'une seule fois.

- Monstres d'Albion
 - Ile d'Avalon : Nalsor pourchassait parfois sans relâche les joueurs ou les tuait encore près de leur Pierre des Ames après leur désincarnation. Cela ne se produira plus.
 - Ile de Verre : un commandant drakoran a été repéré dans les camps drakoran au nord-ouest de l'Ile de Verre. On les soupçonne de préparer un assaut des positions avaloniennes dans la région. On ne le voit comploter avec ses sbires qu'au petit matin.
 - Cavernes de Cristal : les xanxicariens d'élite ont été légèrement "adoucis". Ils chantent désormais correctement pendant les combats.
- Midgard
 - Changements de PNJ à Bjarken : Berge est maintenant Forgeron et non Gardien. Sisko vend maintenant des teintures et du matériel d'enchantement et de recharge.
 - Changements de PNJ à Hagall : Alfdís Rannveig est maintenant Forgeron et non Guérisseuse. Elle a été déplacée de Bjarken à Hagall. Mikkal ne vend plus d'ingrédients magiques pour les autres Royaumes. Un nouvel enchanteur est arrivé à Hagall. Il s'appelle Bolverk et on le trouve près des trois huttes qui sont en ville.
 - Changements de PNJ à Knarr : Reynilda vend maintenant des ingrédients magiques de Midgard et non d'Hibernia.
 - Monstres : Midgard : Forêt d'Iarnwood : les skalds d'Aegir content la légende d'une horrible créature de la Forêt d'Iarnwood : Sariloc. On dit que c'est un monstre redoutable qui peut avaler un kobold d'une seule bouchée. Nul ne sait s'il existe vraiment ou si ce n'est qu'une rumeur.
 - Ibicus n'apparaîtra plus dans le pont.
- Hibernia
 - Gorges de Cothrom : les voyageurs qui sont passés près de la cascade y ont senti l'odeur de la mort. On a aussi signalé des tremblements de terre dans cette zone. Certains prétendent même avoir vu tous les rochers bouger autour de la cascade ! Des boules de limon vert se sont agglutinées derrière la chute d'eau. Certains pensent que ce limon est à l'origine de cette puanteur, mais d'autres affirment qu'il y a quelque chose d'autre tapi derrière la cascade.
 - Roc Vigilant : on dit que les ombres sylvanes au sud de Necht ont maintenant un chef et un éclaireur pour surveiller la région.
 - Changements de trésors : Roc Vigilant
 - Les objets aléatoires abandonnés par les monstres Rinne, Taiore et Laraida du Roc Vigilant seront maintenant abandonnés par Tuliros. Les objets aléatoires abandonnés par Luairé le seront désormais par Merugat. Tuliros et Merugat rôdent dans la vallée sylvane altérée où se trouvent Luairé et ses cohortes.
 - Luairé, Rinne, Taiore et Laraida ont désormais leur délai d'apparition corrigé.
 - Changements de trésors : Vallée de Balor
 - Les objets aléatoires abandonnés par les monstres Adwyth, Drygau et Anhyllaw seront maintenant abandonnés par Cragger et Monger. Cragger (un fomorien) est dans l'une des maisons près de la ville fomorienne dans la Vallée de Balor. Monger (une ixthiare) est dans ou près d'un des arbres habités dans le secteur ixthiare de la Vallée de Balor.
 - Adwyth, Drygau et Anhyllaw ont désormais leur délai d'apparition corrigé.
- Objets SI
 - Les Prêtres de Bogdar peuvent maintenant porter le Heaume de Cuir Rayé.
 - Les bonus du cadeau d'initié des Prêtres d'Arawn, le Bâton de Prêtre d'Arawn, ont été modifiés pour correspondre à ceux des autres classes magiques. Les Prêtres d'Arawn reçoivent désormais un bâton de concentration au niveau 5, qui contient leurs trois listes de sorts.
 - La cape Peau de Furie remise en récompense aux Prêtres d'Odin et de Hel, aux Guérisseurs et aux Chamans pour la Quête d'Ota a été modifiée. C'est une cape multiclassée qui favorisait les prêtres d'Odin et de Hel. Les compétences ont été ajustées pour que les quatre classes gagnent en compétence.
 - Les sorts à déclenchement du Marteau de Guerre et de la Lame de Gazsi (Midgard) doivent maintenant fonctionner normalement.
 - Le Chaudron de Dagda (Hibernia) a été renommé Chaudron de Clarté pour éviter toute confusion avec le Chaudron de Dagda, qui est aussi une relique.

- Le Bâton de Répugnance (Albion) se manie désormais comme une arme à deux mains.
- L'Anneau de Vignes Enchevêtrées (Hibernia) peut maintenant être équipé correctement par les joueurs d'Hibernia.
- Le Disque Doré du Ralenti (Albion) n'affiche plus qu'il dispose d'un sort à déclenchement.
- L'armure Azure de Prière à Caer Sidi doit maintenant apparaître comme un cuir et non un cuir clouté.
- Les Bottes de Magistrale Agonie (Hibernia) augmentent désormais la compétence Voie de la lune et non la compétence Altération.
- La Faux d'Ecorceur d'Arbres (Hibernia) peut maintenant être rechargée.
- Le Pourpoint de Cuir à Clous d'Argent (Hibernia) offre maintenant une résistance aux armes tranchantes et une résistance corporelle, au lieu de deux résistances corporelles.
- Le nain Ornulf de la Plaie d'Ymir devrait désormais lâcher les objets appropriés à son royaume.
- Le Haubert Birghirian (Midgard) peut désormais être porté par les Assassins.
- La Bardiche Gelée de Gorvos (Albion) augmente désormais la résistance aux armes contondantes au lieu de du mana.
- Les sorbiers hantés de Caldey doivent maintenant abandonner des bâtons de concentrations uniques appropriés au niveau.
- Le Joyau du Glacier offrant des résistances au froid, aux armes tranchantes et une résistance corporelle doit maintenant fonctionner au niveau approprié (47).
- Le Bâton de Vigne et Lierre Entrelacés correspond maintenant à la bonne concentration : l'empathie.
- Albion : Le Bâton Epuré d'Ariach est maintenant correctement implémenté comme une arme à deux mains.
- Le Collier de Vigne Assombrie (Hibernia) augmente désormais l'empathie et non la piété.

Générateur d'objets uniques

Le générateur d'objets uniques est utilisé dans les zones d'extension et certains donjons. Le nombre de trésors générés est plus important que dans les anciennes zones du jeu. Nous n'avons pas modifié le recyclage des objets pour compenser ce fait. Les objets de base du générateur d'objets aléatoires ont désormais une valeur de recyclage cohérente et sont maintenant divisés selon leur taille.

Petits objets : petites armes et boucliers, bottes et gantelets.

Objets moyens : armes et boucliers de taille moyenne, manches et heaumes.

Gros objets : armes et boucliers de grande taille, jambières et plastrons.

Métal / Sangles – Minerai/Bois – Cuir/Tissu

P 5 12 18

M 10 24 36

G 15 36 54

Objets Donjon Epique

Nous avons apporté les changements suivants pour augmenter le facteur risque/récompense pour Caer Sidi, les Cavernes Tuscaran et Galadoria.

- Les parties d'armure sont toutes désormais de niveau 51.
- Leurs sorts déclenchables ont été améliorés.
- De nombreux objets bénéficient de meilleurs bonus.
- Le recyclage a été fortement réduit dans ces donjons.

Modifications : Tur Suil

- La fréquence des trésors abandonnés par la Reine Quinilaria a été modifiée. Elle n'abandonnera plus qu'un objet de qualité 100%, avec une *chance* de laisser des objets générés aléatoirement.

Les Gants de l'Archer Noir sont maintenant nommés de manière plus appropriée : Manches de l'Archer Noir (Albion).

Les Jambières de Maille Bordées de Fourrure (Midgard) peuvent être teintées et démontées.

Les charges de la Cape de Régression du Gardien (Midgard) sont maintenant utilisables, mais cet objet n'est PAS rechargeable.

Donjons Épiques

Nous surveillons de près le facteur risque/récompense dans les donjons épiques et nous continuerons. Voici les premières modifications possibles, elles sont orientées vers les petits groupes d'assaut.

- 1) Tous les monstres "normaux" de Caer Sidi, des Cavernes Tuscaran et de Galadoria abandonnent plus de pièces de monnaie.
- 2) La fréquence des trésors abandonnés par les monstres "normaux" de Caer Sidi, des Cavernes Tuscaran et de Galadoria a été augmentée.
- 3) De nombreux bugs relatifs aux tables des trésors ont été corrigés dans les Cavernes Tuscaran.
- 4) Le Seigneur Lron Should de Caer Sidi abandonne désormais des objets.

SERVEURS PvP

Quêtes d'Albion : Libérez-le ! : les Animistes et les Faucheurs doivent maintenant pouvoir terminer cette quête.

Quêtes d'Hibernia : Le Désir de Crace : les joueurs d'Albion et de Midgard doivent maintenant pouvoir terminer cette quête.

Tous les PNJ 'Portal Masters' sur le serveur PvP répondront désormais aux mots-clés [port me]. Vous devez porter le médaillon de votre destination pour que cela fonctionne. Ce n'est qu'une autre méthode d'utilisation des 'Portal Masters'. Vous pouvez continuer à les utiliser comme vous le faisiez auparavant si vous le désirez.

La limite de niveau des Catacombes de Cardova passe à 45. Les délais de changement dans ce donjon dépendent des quêtes que certaines classes doivent accomplir. Pour les joueurs de niveau supérieur à la limite qui veulent terminer leurs quêtes, nous avons inclus les options suivantes, uniquement pour les serveurs PvP :

Arche des Ages : les joueurs de niveau 45 et plus qui tentent d'achever l'étape 4 peuvent maintenant trouver l'Empereur Oublié en Cornouailles, à l'ouest des Catacombes.

Héritage des Anciens : les joueurs de niveau 45 et plus qui tentent d'achever les étapes 5, 6 ou 7 peuvent maintenant trouver une version animée de l'Amulette de Fasius Previlus en Cornouailles, près des Géants de Cornouailles.