

=====

Dark Age of Camelot

Version 1.60

Lundi 24 février 2003

=====

NOUVEAUTES ET CORRECTIONS DE BUGS

- (SI uniquement) Le personnage sur votre feuille de personnage n'est plus corrompue lors du passage en mode plein écran avec les touches Alt-Tab.
- (SI uniquement) Vous pouvez maintenant lancer plusieurs versions client simultanément sur le même ordinateur. Vous ne pourrez pas vous connecter sur le même serveur dans deux Royaumes différents (sauf PvP). ATTENTION : nous déconseillons vivement de lancer deux sessions de Camelot sur le même ordinateur car cela ne peut fonctionner qu'avec des machines très puissantes. Vous ne pourrez lancer deux versions de Camelot simultanément que si vous disposez de 512 Mo de RAM ou plus.
- Une fonction de tri est maintenant disponible dans la fenêtre de recherche de groupe en cliquant sur l'en-tête des colonnes.
- Les runes montrent maintenant correctement le nom de la première cible qu'elles touchent.
- Les sorts à zone d'effet n'affectent plus les délais de camouflage des membres du groupe.
- Les joueurs ne peuvent plus atteindre le niveau de Royaume 11, le niveau 10 étant le plus élevé.
- Vous ne pouvez plus renforcer une porte de donjon si vous êtes hypnotisé, paralysé ou sous forme d'ombre.
- Il ne sera plus possible de gagner de l'expérience dans un duel, ce qui était possible avec certaines combinaisons de classes et de familiers.
- Les niveaux des familiers des Prêtre de Bogdar seront comptabilisés de manière plus cohérente afin de corriger un bug qui leur permettait d'invoquer les familiers dans un certain ordre pour obtenir un total de niveaux de familier plus élevé.
- Un bug survenait lors de l'enregistrement du nom, un message vous répondait que vous aviez déjà un nom, même si ce n'était pas le cas. Ce message erroné a été supprimé.
- Si un Prêtre d'Arawn est dans un groupe qui provoque tous les dégâts à une cible sans que le prêtre/familier attaque et que le reste du groupe est tué, le monstre attaquera le familier, pas le prêtre.
- Les groupes de discussion peuvent maintenant accueillir jusqu'à 200 membres.
- Les reliques ont maintenant 60 secondes pour être transférées entre deux zones. Cela devrait régler la plupart des problèmes constatés par les joueurs qui perdaient leur relique en changeant de région.
- Un problème survenait avec le sort de ralentissement du Prêtre de Bogdar et le personnage perdait tous ses points de sort. Ce bug a été corrigé.
- Quand un joueur essaie de passer en mode furtif ou de le quitter, un délai l'empêche d'essayer à nouveau pendant environ 1,5 secondes, ce qui empêche une certaine forme d'exploit..
- (SI Client uniquement) La lave doit maintenant briller à Muspelheim.
- Vous devriez maintenant pouvoir accéder à des objets situés dans les pages autres que la première des magasins.
- Un certain nombre de bugs provoqués par la commande /groundassist ont été corrigés. Sa portée d'utilisation a également été étendue pour qu'elle soit plus utile aux "observateurs" de machines de siège.
- Les sorts de dissipation de l'hypnotisme n'annuleront plus le délai d'immunité si la cible est affectée par un sort hypnotique de sommeil.
- La compétence Coups bas des Mercenaires devrait maintenant être renseignée correctement (elle apparaissait comme un "chant de soin de combat").

- Les messages de la guilde et le Message du Jour de la guilde devraient maintenant apparaître dans les autres régions de manière beaucoup plus cohérente.
- La fenêtre de visée des Prêtres d'Arawn sera maintenant rafraîchie pour afficher la cible de leur familier s'ils n'ont sélectionné aucune cible.
- Auparavant, le style de combat Griffes de Kelgor (Midgard, Sauvage) attirait les PNJ normalement stationnaires hors des postes-frontières. Ce problème a été corrigé.
- Les points de bonus des objets générés aléatoirement ont été augmentés pour qu'ils soient plus compétitifs face aux objets enchantés. En général, les objets enchantés ont l'avantage d'être facilement personnalisables, alors que les objets générés aléatoirement peuvent bénéficier de bonus individuels intéressants, mais pas toujours adaptés à un personnage. L'ajout de points de bonus permettra de générer des objets pouvant avoir 3 bonus utilisables, même si le 4ème n'est pas parfaitement adapté à un personnage. Les monstres de haut niveau (70 +) ont encore plus de points de bonus et les objets aléatoires lâchés par les monstres « épiques » bénéficient aussi d'un bonus de qualité. Cela devrait considérablement réduire les chances de voir les monstres de haut niveau abandonner des objets indésirables et produire certaines variantes des objets enchantés existants.
- Désormais, lorsque vous utilisez une compétence entraînant un délai, un sort ou un style de combat avec délai, la touche de sort/compétence/style sur la barre raccourci sera affichée en grisé. Elle reprendra sa couleur normale lorsque le délai d'utilisation sera écoulé.
- Si un objet est lâché par un monstre volant, il tombe au niveau du sol du serveur et du client. Nous avons constaté des problèmes avec des monstres volant au-dessus de l'eau ou de pentes, où le joueur ne pouvait pas prendre l'objet qui était "hors de portée". Ces problèmes devraient être résolus.
- Si la constitution d'un Prêtre d'Arawn baisse à 3 et moins, il ne peut plus invoquer une ombre. Cette modification devrait principalement affecter les Prêtres d'Arawn sur les serveurs PvP.
- Si vous lancez un sort non ciblé et que la cible meurt ou part, le sort n'est plus annulé. Exemples de sorts non ciblés : sorts visant un familier ou le sol et sorts à rayon d'action.
- Dans un donjon, si un objet ou un cadavre est sous l'eau, vous devriez pouvoir cliquer dessus normalement. Auparavant, vous obteniez un message "le joueur n'est pas visible".
- Vous devez maintenant voir des délais visuels sur votre client lorsque vous réparez, renforcez ou recyclez un objet.
- Les commandes suivantes sont maintenant sauvegardées sur le serveur : /SETWHO, /CANCELSTYLE et /NOQUEUE. La commande /COLORNAMES était toujours sauvegardée par compte et par personnage. La commande /SPELLEFFECTS n'est pas sauvegardée.
- Les archers dont la cible meurt alors qu'ils vont décocher une flèche resteront maintenant en position et pourront sélectionner une nouvelle cible.
- La compétence de Royaume "Bélier Magique" des Théurgistes peut maintenant être utilisée contre des cibles en train de combattre.
- Le coût du Tir Longue Portée a été réduit à 6 points. Les joueurs qui l'ont déjà acheté seront remboursés.
- Le coût de la Volée de Flèches a été réduit de 8 points et son délai de réutilisation est maintenant de 15 secondes, ce qui est beaucoup plus court qu'avant. Les joueurs qui l'ont déjà achetée seront remboursés.
- Le temps initial de préparation d'une Volée de Flèches a été réduit de moitié.
- Les Prêtres d'Arawn sous forme d'ombre peuvent maintenant franchir plus facilement les portes et les escaliers.

LES VAUX

La version 1.60 comporte quelques modifications importantes dans le système des Vaux. Notre but est d'attirer plus de joueurs en RvR dans les faibles niveaux en les récompensant par des points d'expérience. Ces changements comprennent deux modifications majeures : nous avons ajouté un nouveau Val plus facile pour les joueurs de niveau 15 à 19 et vous pouvez désormais gagner beaucoup d'expérience en terminant chaque Val.

Expérience pour les Vaux

Nous avons ajouté un système de récompense en expérience pour les joueurs terminant chaque Val. A la base, lorsque vous terminez un Val, vous pouvez maintenant rendre visite à un PNJ spécial qui vous remet une médaille. Cette médaille peut être apportée à un autre PNJ et échangée contre un joli nombre de points d'expérience.

Pour terminer un Val, vous devez atteindre trois objectifs (seule l'attaque du fort doit se dérouler dans le Val, le reste peut être terminé en RvR standard) :

1. Participer et survivre à l'attaque réussie d'un fort qui est aux mains de l'ennemi depuis au moins 45 minutes.
2. Etre à la limite des points de Royaume pour ce Val.
3. Etre dans la tranche de niveaux acceptés dans ce Val, plus un niveau.

Remarque : tous les points de Royaume n'ont pas besoin d'être gagnés dans un Val, vous pouvez également en gagner en RvR normal. Une fois que les joueurs ont participé à une attaque de fort et atteint le nombre de points de Royaume requis, ils vont voir un nouveau PNJ dans leur ville d'origine et reçoivent leur médaille du courage.

Vous ne pouvez recevoir la médaille d'un Val que si vous êtes d'un niveau accepté par ce Val, plus un niveau. Par exemple, vous ne pouvez recevoir la médaille du Val de Quartz que si vous êtes de niveau 20 à 25.

REMARQUE : le nombre maximum de points de royaume pour chaque val reste inchangé. Si vous gagnez plus de points de royaume que le maximum permis dans un val et que vous n'avez pas encore pris le fort central, vous ne pourrez pas entrer dans ce val et vous ne pourrez donc pas obtenir votre médaille du courage.

PNJ pour les médailles

Camelot : vous trouverez le commandant Kise sur le porche de sa maison, près de l'auberge The Mug

Jordheim : Ostaden, qui répare son matériel chez le forgeron local.

TirNaNog : Mobryn habite une maison près de la Salle des Armes

Après avoir reçu leur médaille, les joueurs peuvent l'échanger contre une récompense substantielle en expérience. Remarque : les médailles d'un Val doivent être utilisées au niveau précédent la limite maximum de ce Val. Par exemple, vous pouvez échanger la médaille du Val de Quartz contre de l'expérience au niveau 25, mais pas au niveau 26 et plus. Vous ne pouvez échanger qu'une seule médaille par Val.

PNJ pour l'expérience

Camelot : Sire Dinairak est dans la bibliothèque royale.

Jordheim : Aiesill est dans le grand hall.

TirNaNog : Rheollyn est dans la cour du palais.

Nouveau Val de faible niveau

De plus, nous avons ajouté un terrain de combat plus facile, le Val de Jaspe, pour que les joueurs puissent se familiariser avec le jeu en RvR à plus faible niveau. Les personnages peuvent entrer dans le Val de Jaspe s'ils sont de niveau 15 à 19. La limite de points de Royaume est inférieure à celle du Val de Quartz (125), mais suffisamment élevée pour que les joueurs puissent acquérir leurs premières compétences de Royaume à leur niveau.

MENESTRELS

Les ménestrels reçoivent les compétences Sens du Danger, Distraction, Escalade et Chute Contrôlée I - V en se spécialisant dans leur compétence de Furtivité. Ils reçoivent ces compétences aux mêmes niveaux de spécialisation que les Sicares.

INVOCATEURS DE CORPS

Les invocateurs de corps sont là pour aider à rechercher les reliques : certains joueurs utilisent des invocateurs de corps pour camper dans les forts et simplement les défendre, gagnant ainsi en permanence des points de Royaume. Cela a conduit à des situations où certains Royaumes ne veulent pas de leurs reliques. Nous effectuons deux modifications dans cette version pour encourager les Royaumes qui veulent garder leurs reliques et n'abusent pas de l'utilisation de leurs invocateurs de corps.

1. Les personnages qui défendent leur frontière natale contre l'envahisseur et qui ont un invocateur de corps dans leur royaume reçoivent maintenant un bonus de 15 % de PR pour chaque relique ennemie qu'ils contrôlent (jusqu'à un bonus total de 60 %), ceci étant justifié par la difficulté de défendre dans cette situation, qui mérite une récompense de relique supplémentaire.

2. Les personnages gagnent maintenant des points de Royaume pendant les 30 minutes qui suivent la résurrection d'un invocateur de corps.

NOUVEAUX COUVRE-CHEFS

Dark Age of Camelot propose enfin de nouveaux couvre-chefs caractéristiques. Nous ajouterons aussi de nouveaux vêtements dans les prochaines semaines.

De nouveaux chapeaux ont été ajoutés dans le jeu, ainsi que des patrons pour deux d'entre eux, qui peuvent être des armures.

Albion

- Chapeau pointu
- Couronne
- Chapeau de Forestier
- Bonnet de Bouffon
- Fez
- Patron de chapeau pointu
- Patron de couronne

Midgard

- Chapeau pointu
- Bandeau
- Toque de fourrure
- Casque à Ailettes
- Parure à tête de Loup
- Patron de chapeau pointu
- Patron de bandeau

Hibernia

- Chapeau pointu
- Couronne Tressée
- Chapeau de forestier
- Chapeau de Feuilles Tressées
- Casque à Ramures de Cerf
- Patron de chapeau pointu
- Patron de Couronne Tressée

Nous avons ajouté un nouveau marchand dans chaque Royaume. Ces marchands voyagent entre les deux villes hors de la capitale et vendent les nouveaux couvre-chefs et patrons.

Albion : Merwyn Hawley

Midgard : Vinandr

Hibernia : Melanaha

NOUVELLES COMMANDES EN GROUPE DE DISCUSSION

/cg listen : groupe de discussion en mode écoute. Seul le modérateur et les chefs de groupe peuvent parler.

/cg leader (nom) : nommer un autre membre du groupe de discussion comme chef de groupe. Ce joueur peut inviter d'autres joueurs dans le groupe de discussion et parler quand le groupe est en mode écoute. Vous n'avez pas besoin d'utiliser de parenthèses.

/cg public : le groupe de discussion est public et tout le monde peut y entrer avec la commande /cg join

/cg private : le groupe de discussion n'est accessible que sur invitation ou avec le mot de passe.

/cg join (nom modérateur) : entrer dans un groupe de discussion public en tant que modérateur.

/cg join (nom modérateur) (mot de passe) : entrer dans un groupe de discussion privé protégé par mot de passe.

/cg password : affiche le mot de passe du groupe de discussion (modérateur uniquement)

/cg password clear : efface le mot de passe actuel (modérateur uniquement)

/cg password (texte) : définit un nouveau mot de passe

NOUVELLES ANIMATIONS ET EFFETS

- Nouvelle animation pour l'ingestion des potions.
- Effets graphiques lors du changement de niveau.
- Animation pour les liens aux pierres d'âme.

- Nouvel effet ajouté si une surcharge magique tourne très mal.
- Nouvelle animation spéciale lorsque vous priez (/pray) sur votre tombe.
- Trois nouvelles expressions ont été ajoutées : beg, induct et dismiss. Utilisez la commande **/beg** pour implorer, **/induct** pour initier un nouveau membre de guilde (ou dans d'autres cérémonies) et **/dismiss** pour faire bien voir à quelqu'un que vous vous retirez.

NOUVELLES COULEURS EN RvR

Tous les joueurs de niveau 35 à 50 verront les autres joueurs de niveau 35-50 en "jaune" s'ils sont moins forts qu'eux. Les joueurs de niveau supérieur seront toujours affichés en orange, rouge et violet. Si vous ou votre cible êtes de niveau inférieur à 42, les couleurs seront les mêmes qu'auparavant. Nous avons fait cette modification pour que les personnages de haut niveau ne pourchassent pas immédiatement les ennemis de faible niveau qui sont faciles à tuer.

Remarque : cette modification affecte uniquement la manière dont les autres joueurs vous reconnaissent. Les bonus au toucher, les dégâts, etc. ne sont PAS modifiés.

ARTISANAT

- Taille des piles d'écaillés modifiées, elles sont à nouveau créées par piles de 20.
- Le Bois assagi pour l'Alchimie est maintenant écrit correctement.
- Les deux derniers types de matériaux de la Boîte à Bijoux Abîmée de Midgard passent aux niveaux de compétence 825 et 925.
- Le délai de création des potions a été réduit de moitié.
- Les potions et poisons de niveau de compétence 1000 ont été baissés d'un niveau pour apparaître lorsque les alchimistes progressent au niveau 900.

SORTS ET COMPETENCES DE ROYAUME

Modifications magiques d'ordre général

- Le transfert des points de vie ne peut plus être utilisé sur le lanceur.

Albion

Nous abordons maintenant les modifications faites pour Albion après avoir examiné en détail les possibilités du Royaume. Nous espérons que les récents changements amélioreront les possibilités du Royaume en RvR en mettant en avant les compétences requises en RvR sans augmenter leur puissance.

Clercs

- La portée de l'Etourdissement passe à 1350, réduction du temps d'incantation sur la cible spécifiée à 3 secondes.

- Ajout de 2 nouvelles lignes de buffs dans la spécialité Bénédiction.

- 1) Ces sorts sont des buffs de groupe d'une durée de 10 minutes, avec une chance de déclencher un effet de guérison pendant cette durée.

29 Sainte Abondance

38 Manne Céleste

49 Cornucopia Divine

- 2) Ces sorts sont des buffs personnels de 15 minutes qui augmentent les dégâts de combat en mêlée.

17 Preuve de Courage

28 Test de Foi

39 Epreuve du Feu

Moines

- Ajout d'un sort de régénération à la spécialisation Guérison :

24 Prière Céleste

34 Bénédiction Céleste

44 Sacrement Céleste

Méneestrels

- Nette augmentation des valeurs du Chant de Soins pour les plus hauts niveaux.
- Nette réduction du coût des cris offensifs pour qu'ils soient comparables à ceux des autres classes.
- Augmentation de la durée des mots étourdissants pour qu'ils soient comparables aux autres sorts d'étourdissement à cible unique.

- Ajout d'un nouveau chant améliorant les points de vie (qui peut être crié).
30 Barrière Mélodique
40 Bouclier Rythmique
50 Muraille Sonore

Disciples (classe de base)

- Au lieu d'obtenir le sort Chaînes de Lierre en passant au niveau 3 en Altération, les Disciples bénéficient maintenant du sort d'absorption de vie Souffle.

Sorciers

- Portée de la paralysie de la liste de sorts Esprit passée à 1875.

Cabalistes

- Les sorts de transfert de vie vont maintenant s'effectuer jusqu'à la valeur indiquée avant que les critiques de soins permis par les Compétences de Royaume ne soient pris en compte, et la moitié de la valeur ainsi transférée sera déduite de la vie du lanceur. Cependant, les coûts ont été nettement augmentés pour qu'ils se rapprochent de celui des sorts de soins majeurs. Si le lanceur n'a pas assez de points de vie pour lancer le sort à sa pleine valeur, le sort sera tout de même lancé, mais le lanceur n'aura plus qu'un point de vie.
- Le sort déclenchable Simulacre d'Ambre a été modifié pour devenir un sort à distance pouvant être interrompu.
- Augmentation des dégâts en mêlée du Simulacre de Saphir.
- Augmentation de la défense du Simulacre d'Emeraude et des dégâts sur ses Dégâts Répétés à déclenchement.
- Augmentation des dégâts du buff personnel du Simulacre de Jade.

Bardes d'Hibernia

- Augmentation des valeurs de la Note de Soins pour les plus hauts niveaux.

Skalds de Midgard

- Nette réduction du coût des Cris de Guerre, Paroles de Victoire et Cris Etourdissants pour qu'ils soient comparables aux autres classes.
- Augmentation des valeurs de la Saga de Balder pour les plus hauts niveaux.

Compétences de Royaume

- Le Tir longue portée a un délai de réutilisation de 5 minutes, la Volée de Flèches de 15 secondes.
- L'Aura Brillante de Déflexion dure maintenant 30 secondes (et non 60) comme l'indique la documentation.

COMBATS DE SIEGE

Nous avons apporté de nombreux changements pour les combats de siège dans la version 1.60. Notre intention était de rendre les armes de sièges plus utiles dans la capture et la défense des forts. Nous avons accru la fiabilité d'autres armes de siège, les joueurs ne devront donc plus construire un nombre insensé de béliers pour attaquer un poste-frontière ou un fort contenant une relique.

Les attaquants peuvent maintenant utiliser des catapultes pour attaquer les joueurs et les PNJ qui sont à l'intérieur du fort, puis un nombre moins important de béliers pour enfoncer les portes. Bien sûr, les défenseurs du fort peuvent aussi utiliser des catapultes et des balistes pour se protéger.

De plus, les catapultes et les balistes ont désormais une durée de vie plus longue et sont plus faciles à construire et à transporter.

Nous allons surveiller de près les effets de ces modifications dans les attaques de forts et de reliques et nous modifierons d'autres détails si nécessaire.

- Les munitions des balistes et des catapultes peuvent maintenant être empilées par 20.
- Les éléments en bois non brut des catapultes et des balistes sont désormais deux fois moins lourds, ce qui les place au niveau de poids des béliers.
- Les catapultes et les balistes se dégradent deux fois moins vite.
- Le délai d'armement des balistes et des catapultes a été réduit de moitié.
- Les béliers n'attaquent plus les béliers ennemis.

- Les béliers en défense ne peuvent plus viser les portes de leur propre fort.
- Le nombre d'armes de siège pouvant attaquer une porte simultanément est limité à 3.
- Le bonus de dégâts des balistes a été nettement augmenté contre les armes de siège ennemies.

MONDE DE CAMELOT

- Le niveau de difficulté des camps de monstres aux frontières, ajoutés dans la version 1.59, a été légèrement modifié. Leur niveau a légèrement baissé pour que la chasse soit plus attrayante dans ces zones.

Royaume contre Royaume : Postes-frontières

- De nouveaux gardes nommés ont remplacé un des gardes personnels qui apparaît lorsqu'un fort est renforcé.
- Les forts d'Albion disposeront d'un "Capitaine", ceux d'Hibernia d'un "Niallan" et ceux de Midgard d'un "Bryti", pour les aider à défendre les richesses du Royaume amassées dans le fort.

Points d'expérience

Nous avons ajouté une récompense en expérience pour 2 tranches de niveaux en dehors des Vaux (35 à 40 et 40 à 45). Pour pouvoir recevoir cette récompense, vous devez prendre un fort marchand sur une frontière ennemie alors qu'il est contrôlé depuis au moins 45 minutes. Vous devez faire ceci une fois pour chaque tranche de niveaux.

Après avoir pris le fort, si vous avez le minimum de points de Royaume nécessaires pour cette tranche de niveaux, vous pouvez aller voir le PNJ qui remet les médailles dans les capitales pour recevoir votre Médaille du Courage.

Niveau Royaume minimum :
 35-40 niveau de Royaume 2 rang 0
 40-45 niveau de Royaume 2 rang 5

Une fois que la médaille est en possession du joueur, il peut la remettre aux PNJ qui acceptent les médailles des Vaux dans les capitales. Là encore, une récompense substantielle en points d'expérience lui sera remise.

Pour pouvoir recevoir la médaille et l'échanger contre de l'expérience, vous devez être dans la tranche de niveaux appropriée. Vous ne pouvez pas garder les médailles pour les utiliser hors des tranches de niveaux citées plus haut et vous ne pouvez recevoir chaque médaille qu'une seule fois (et l'expérience qui va avec).

Royaume contre Royaume : les Vaux

- Si un fort a été tenu pendant 45 minutes, vous entendrez toujours le cri du seigneur du fort, mais une bannière supplémentaire apparaîtra pour indiquer que la prise du fort suffit à remplir les conditions requises pour l'attribution de la médaille du courage du Val.
- Nous avons légèrement modifié la configuration des forts de manière à ce que le centre des portes de forts soit face au fort d'arrivée du royaume correspondant. Ces modifications sont les suivantes :
 - o Dun Abermenai fait face à un lieu neutre.
 - o Kvars Faste fait face au fort d'arrivée de Midgard
 - o Dun Maen fait face au fort d'arrivée d'Hibernia
 - o La Tour de Stoddard fait face au fort d'arrivée d'Albion

Albion

- Des rumeurs dans les tavernes des environs du Fort Prydwen prétendent que les disciples de Mithra ont commencé à initier la jeunesse locale à leurs pratiques obscures. Les aventuriers pourront les surprendre près de l'entrée de la tombe maudite de Mithra.

Informations générales sur les quêtes

- Les trois villes natales disposent maintenant d'un officiant pour célébrer des mariages. Contactez Gilby, Ardkill ou Dillion pour en savoir plus sur les cérémonies de mariage.
- Les bâtons magiques donnés en récompense pour la quête épique de niveau 40 ont été modifiés. Les nouvelles versions n'ont plus de sorts déclencheurs, mais sont chargés. Tous ceux qui termineront cette quête recevront un de ces nouveaux bâtons. Pour ceux qui l'ont déjà achevée, un PNJ a été ajouté dans chaque capitale, il vous échangera volontiers votre bâton contre une nouvelle version.
 - o Midgard : Braden, au premier étage de la maison abritant les trois instructeurs en magie.
 - o Hibernia : Vinry, dans la salle de magie.
 - o Albion : Dejahra, au rez-de-chaussée de la bibliothèque de l'Académie.

Quêtes d'Albion

- Le Conte de Glasan: les joueurs constateront que l'archidruide Glasan réapparaît à nouveau.
- Créatures Maléfiques : tous les joueurs devraient maintenant pouvoir terminer cette quête.
- Sacrifice Volontaire : les joueurs devraient pouvoir à nouveau invoquer le Haut Prêtre Andania par un sacrifice volontaire.
- Les Mains de la Destinée : l'Ombre d'Ambrosius doit maintenant fonctionner correctement.

Monstres d'Albion

- Il est désormais impossible de charmer Dooben dans le Marais d'Avalon.
- Un composant de diminution de la résistance à la chaleur a été ajouté à l'arme de souffle de Golestandt.
- Les géants ellyl et les géants de jais des Monts de Pennine ont décidé d'envoyer des colons en divers lieux de Llyn Barfog. Ces explorateurs ont emporté leur trésor et leur matériel pour faciliter leur voyage et leur installation sur d'autres terres.
- Les arawnites, décharnés, cyclopes et autres bwcas de tout poil ont décidé d'envoyer des groupes d'explorateurs dans Lyonesse pour découvrir de nouveaux emplacements de camps. Dans l'espoir que ces nouvelles terres seront plus sûres pour leur espèce, ces monstres ont confié tous leurs biens aux explorateurs.

Nouvelles quêtes d'Hibernia

- Le Sceau Brisé (niveau 24) : le druide Tobryn étudie les koalinth près de Tir Urphost. Il fait grand bruit de ses découvertes. Rendez visite au druide Tobryn à Tir Urphost pour savoir d'où vient toute cette agitation.

Quêtes d'Hibernia

- Le Moindre des Deux Maux : les joueurs constateront que les siabra et les curmudgeons combattent à nouveau en plein midi.

Quêtes de Midgard

- Le Joyau de Gokstad : cette quête de niveau 18 réservée aux Chasseurs et donnée par Singrid a été renommée "Le Joyau de Vainepierre" pour éviter toute confusion avec la "Chasse au Joyau", quête d'entraînement de niveau 11 pour les Assassins.
- Les Noirs Secrets de l'Ame : une rumeur prétend qu'une femme de Fort Veldon, Idona, a découvert de mystérieuses informations. Vous devriez peut-être lui rendre visite...

Les Abysses

- L'IA du Prince Asmoien et celle du Prince Ba'alorien ont été remaniées pour assurer leur fiabilité dans les rencontres.
- Les diabolins marchands des Abysses n'ennuieront plus les personnages du Royaume pour lequel ils vendent des objets. Ils ne peuvent pas non plus être attaqués par le Royaume pour lequel ils vendent. Les joueurs peuvent toujours attaquer les marchands des autres Royaumes, mais ils ruineront ainsi leurs relations avec leurs propres marchands, qui ne les laisseront plus acheter des objets tant qu'elles ne seront pas rétablies. Pour équilibrer l'effet

de cette modification, aucun de ces marchands ne pourra être tué sur les serveurs PvE ou PvP.

Marchands d'artisanat

Pour respecter notre politique qui consiste à ne pas placer de marchands d'artisanat trop près des outils d'artisans, nous en avons déplacé un grand nombre pour qu'il ne soit plus possible de rester dans un lieu, d'acheter des matériaux et de faire de l'artisanat sans se déplacer. Les villes dans lesquelles des outils ont été déplacés sont listées ci-dessous.

Albion :

Relais de Cornouailles : la forge a été déplacée dans un endroit plus approprié.

Midgard :

Gna Faste : le tour à bois et la forge ont été déplacés dans des endroits plus appropriés.

Hibernia :

Innis Carthaig : le tour à bois a été déplacé dans un endroit plus approprié.

Tir na Nog : la table d'alchimie a été déplacée près du cercle druidique.

Objets

- Pour pouvoir rivaliser avec les objets de Shrouded Isles, des objets et récompenses de quête de niveau 10 et plus apparaîtront maintenant avec le bonus magique approprié pour le niveau de l'objet, au lieu du bonus magique correspondant au matériau dans lequel ils sont fabriqués. Auparavant, le bonus magique était limité à 25 % dans la plupart des cas, car les objets sont fabriqués dans leur matériau respectif de niveau 8. Pour les objets des Abysses, les Sceaux de Saphir bénéficient maintenant d'un bonus magique de 25 % et les Sceaux de Diamant d'un bonus de 30 %. Cette modification des bonus magiques des objets de l'ancien monde ne s'applique PAS aux objets existant déjà dans l'inventaire d'un joueur au moment de l'installation de ce patch. Elle ne s'applique qu'aux futurs objets, aux quêtes terminées et aux futurs achats aux vendeurs des Abysses.
- Les bonus magiques des objets "extrêmement rares" de l'ancien monde ont été mis à jour pour correspondre aux standards actuels. Ces objets sont ceux dont la qualité est de 90 % et qu'on voit rarement apparaître dans l'ancien monde jusqu'au niveau 31. Ceci ne s'applique qu'aux nouvelles versions de ces objets, pas à ceux qui sont déjà en possession d'un joueur.
- Le Heaume d'Acier Noir Tressé (Midgard) offre maintenant une résistance aux armes tranchantes et une résistance corporelle, au lieu de deux résistances corporelles.
- Les Jambières du Ressuscité (Albion) offrent maintenant une résistance à l'énergie et à l'esprit, au lieu de deux résistances à l'énergie.
- Les Prêtres de Bogdar peuvent désormais utiliser les bâtons suivants : Baguette de l'Ombrâme, Bâton de Kropp, Bâton de Ténèbres Majestueux des Arcanes et Bâton de Suppression Majestueux des Arcanes.
- Le sort déclenchable incorrect de la Claymore en Os Friable (Midgard) a été supprimé.
- La valeur de démontage du bâton Défenseur Tourbillonnant (Albion) a été corrigée.
- Le Bandeau d'Eir (Midgard) peut maintenant être recyclé.
- La Baguette de l'Ombrâme (Albion et Midgard) peut maintenant être recyclé.
- L'icône et les graphismes de la Coiffe d'Ebène Barbelée (Midgard) sont maintenant corrects (chaîne et non cuir).
- Le nombre maximum de charges du Bâton de Lumière Siabra, du Bâton d'Enchantement Siabra et du Bâton de Vide Siabra (Hibernia) est maintenant correct.
- Les Manches de la Mort Grouillante (Albion) augmentent désormais la vivacité au lieu de la deuxième caractéristique de force.
- Le Heaume de Vif-Esprit (Albion) augmente désormais la dextérité au lieu du charisme.
- Le Heaume de Corruption (Albion) offre une résistance aux armes contondantes au lieu d'une deuxième résistance au froid.
- La Cape d'Evasion de Grrar (Albion) peut maintenant être teintée.
- L'icône et les graphismes des Gants Sacrés de Tyr (Midgard) sont maintenant corrects (cuir clouté et non cuir).
- Le Fléau Averal Virulent n'est plus indiqué comme étant une arme de main gauche.
- Le délai et les dégâts du Marteau Prismatique (Midgard) doivent maintenant être corrects.
- Le Charbon Ardent Runique et le Destructeur d'Ames Givré (Midgard) peuvent maintenant être équipés par les Prêtres de Hel, d'Odin et de Bogdar.

ROUTES DES CHEVAUX

De nouveaux itinéraires de chevaux ont été rajoutés :

Hibernia

Tir Urphost - Ardee

Ardee - Tir Urphost

Brynach - Druim Cain

Innis Carthaig - Lough Derg Est

Lough Derg Est - Innis Carthaig

(changé) Le cheval d'Innis Carthaig à Tir na mBeo vous dépose maintenant chez le palefrenier.

Albion

Château Sauvage - Cornouailles Ouest

Cornouailles Ouest - Château Sauvage

Caer Ulfwych - Forteresse de Snowdonia

Forteresse de Snowdonia - Caer Ulfwych

Midgard

Nalliten - Galplen

Galplen - Nalliten

Gna Faste - Audliten

Audliten - Gna Faste

MONDE DE SHROUDED ISLES

Albion

- Barak ne peut plus être charmé.

Nouvelles quêtes d'Albion

- Protéger Anniogel (niveau 8)
Les Drakorans représentent une menace perpétuelle pour la ville d'Anniogel, sur l'île de Verre. Kaere, une Nécrité venue à l'aide de Dame Treva Evasca, cherche de braves âmes pour l'aider à protéger sa ville des assauts éventuels. Trouvez Kaere si vous voulez participer à la protection d'Anniogel.
- Invasion de Morts-Vivants (niveau 30)
Eafa Smith de Caifelle a besoin d'aventuriers aguerris pour l'aider à repousser l'invasion de morts-vivants qui ruine ses terres. Trouvez-le et écoutez son histoire.

Quêtes d'Albion

- Trésor Perdu : les joueurs ayant reçu la Poigne de Troll peuvent la rapporter à Ariette devant Fort Gwyntell et l'échanger contre un Brassard Charismatique. La quête du Trésor Perdu doit apparaître dans la liste des quêtes terminées pour que cet échange puisse avoir lieu.
- Trésor Perdu : si vous en êtes à l'étape où vous devez tuer un fantassin drakoran ou une algue bleue-verte, la quête se poursuivra maintenant correctement une fois que l'algue sera tuée.

Monstres d'Albion

- Nous avons corrigé un petit détail : Kelsanor pouvait être attiré hors de sa zone. Il ne la quittera plus désormais.

Nouvelles quêtes d'Hibernia

- Le Remède de Cyllane (niveau 10)
Cyllane est arrivée récemment à Hy Brasil pour aider Niara, la Prêtresse du Bosquet. Cyllane doit collecter des objets pour Niara, mais elle ne connaît pas le pays. Elle cherche quelqu'un pour l'aider. Allez voir Cyllane à Bann-didein si vous pouvez l'aider.
- La Douleur des Sylvains (niveau 47)
Certains Sylvains ont contracté une étrange maladie qui les fait beaucoup souffrir ! Sandu offre une belle récompense à quiconque pourra les soigner. Si vous pensez pouvoir l'aider, allez le voir à Droighaid.

Quêtes d'Hibernia

- Les Finelames ayant reçu le Brassard de Silence en Chitine d'Ixthiare peuvent l'échanger contre le Brassard de Force en Chitine d'Ixthiare auprès de Krazck, au Bout du Monde. La quête "Corrupteur, Botonides et Commerce" doit apparaître dans la liste des quêtes terminées pour que l'échange puisse avoir lieu. Désormais, les Finelames recevront le Brassard de Force en Chitine d'Ixthiare en récompense de cette quête.
- Malveillance Tourmentée : Raiaya mentionne maintenant correctement le Chant des Vignes, le Chant de la Faux et le Chant de la Furtivité comme récompenses de quête.

Nouvelles quêtes de Midgard

- Régler la Dispute (niveau 10)
Ailsa et Olvaerr de Dyrfjell sont entrés dans une terrible querelle qui empêche Skorri de faire son travail. Skorri cherche quelqu'un pour l'aider à y mettre un terme. Si vous pensez pouvoir y arriver, allez voir Skorri à Dyrfjell.
- Aider le Forgeron (niveau 25)
Yrling des Rivages d'Aegir a besoin d'aide avec une armure expérimentale sur laquelle il travaille. Si vous passez par là, arrêtez-vous pour voir s'il a besoin d'aide.

Quêtes de Midgard

- Les Sauvages ont été ajoutés à la liste de classes qui peuvent se voir proposer la quête de la Hache Spectrale.
- Le Cristal Morvalt : le type de matériau était incorrect pour deux des récompenses de cette quête. Les différents types de matériaux n'étant pas mis à jour automatiquement, les joueurs peuvent apporter leurs Braies Renforcées de Fourrure de Mammouth et leurs Jambières de Maille Bordées de Fourrure à Kekov et les échanger contre une autre paire. La quête du Cristal Morvalt doit apparaître dans la liste des quêtes terminées du joueur. Cet échange ne peut avoir lieu qu'une seule fois.

Midgard

- Tuer une Ombre Traînante ne sera plus une tâche proposée.
- Certains gardes d'Aegirhamn, Dyrfjell, Bjarkan et Hagall ont été déplacés vers l'intérieur de la ville. Cela devrait faciliter la tâche des joueurs utilisant la commande /where.
- Modification du "Félin Dents de Sabre Enragé" (Rivages d'Aegir) ce monstre ne sera plus proposé en « kill task ».
- Lors d'apparitions de groupes de monstres de faible niveau près des Rivages d'Aegir dans la zone des nouveaux arrivants, il arrivait parfois que ces groupes s'aventurent au-delà des limites de la zone. Ceci a été corrigé pour que les groupes n'apparaissent ou ne s'aventurent plus au-delà des limites de zone.
- Les larlings morvalts qui s'étaient installés à la base de la grande salle avec les ponts près de l'entrée de Trollheim ne sont plus là.

Hibernia

- Gorges de Cothrom : après sa mort, Dremcis n'invoquera plus son familier Beomarbhan aussi souvent qu'avant. Le Fuilslathach disparaîtra maintenant très vite après la mort du Beomarbhan.
- Les gardiens Moirne et Pairu sont maintenant dans le Bosquet de Domnann.
- Les gardiens sont maintenant dans les deux forts de Droighaid. Cela devrait faciliter la tâche des joueurs utilisant la commande /where.
- De nouveaux gardiens ont été ajoutés dans le Bosquet d'Aalid Feie.

Donjons d'Albion

- Krondon : les effets des sorts lors des rencontres avec Orylle et Orshom Brond ont été réduits pour améliorer la vitesse d'affichage.

Donjons de Midgard

- Glacier Tuscaran : l'épée du Roi Tuscar n'absorbait que les propriétés magiques du premier sort qui le touchait. Son épée aura maintenant les propriétés magiques des sorts qui le touchent pendant un bref laps de temps au cours de ses combats.
- Glacier Tuscaran : les effets des sorts lors des rencontres avec le Roi Tuscar et la Reine Kula ont été réduits pour améliorer la vitesse d'affichage.

Artisanat

Pour respecter notre politique qui consiste à ne pas placer de marchands d'artisanat trop près des outils d'artisans, nous en avons déplacé un grand nombre pour qu'il ne soit plus possible de rester dans un lieu, d'acheter des matériaux et de faire de l'artisanat sans se déplacer. Les villes dans lesquelles des outils ont été déplacés sont listées ci-dessous.

- Albion :
Fort Gwyntell : la table d'alchimie a été déplacée dans un endroit plus approprié.
- Midgard :
Knarr : le tour à bois et la table d'alchimie ont été déplacés dans un endroit plus approprié.
- Hibernia :
Aalid Feie : la forge et la table d'alchimie ont été déplacées dans des endroits plus appropriés.
Droighaid : la forge et la table d'alchimie ont été déplacées dans des endroits plus appropriés.

Objets

- Le sort déclenchable de l'Appendice Monstrueux (Hibernia) doit maintenant augmenter les dégâts comme prévu. Cela devrait affecter les autres armes utilisant le même type de sort dans tous les Royaumes.
- Le sort déclenchable de la Brindille de Thuxra (Hibernia) devrait maintenant fonctionner correctement.
- La Couronne de l'Ombre-Dragon (Midgard) augmente maintenant la compétence de Contact au lieu de la Sauvagerie.
- Les joueurs doivent maintenant pouvoir utiliser les teintures pour armes du Glacier Tuscaran sur toutes les armes de cette zone.
- Le Broyeur de Nokkvi (Midgard) augmente maintenant la compétence en marteau au lieu des armes contondantes et utilise maintenant les animations correctes pour les marteaux à une main.
- Les Jambières de Maille d'Unok (Midgard) offrent maintenant une résistance au froid et une résistance corporelle, au lieu de deux résistances corporelles.
- Le sort déclenchable du Bâton de Combat Sanglant de Durval (Albion) doit maintenant fonctionner correctement.
- Le Crâne de Cerf Ancien (Hibernia) offre maintenant une résistance aux armes contondantes et tranchantes, au lieu de deux résistances aux armes tranchantes.
- Les Braies Renforcées de Fourrure de Mammouth (Midgard) peuvent maintenant être recyclées et teintées.
- Gneiss (Hibernia) dans les Gorges de Cothrom a maintenant des objets
- Les armes Earthmelder derrière la chute d'eau de la zone SI d'Hibernia doivent maintenant apparaître avec le matériau correct. Les armes précédentes ne seront pas mises à jour.
- Les valeurs de compétence des Manches de Sangforgé Tuscaran passent des Armes de Jet à la Parade. Toutes les manches seront mises à jour.
- Les bonus du Bracelet de Temmelig, qui est l'une des récompenses pour la quête de la Chute de Catla, ont été légèrement modifiés pour conférer aux joueurs un bonus plus élevé en Charisme et moins élevé en Chant de Guerre.
- La Ceinture de Scurceol (quête de la Puissance de l'Ogre), donnait auparavant 5 en piété et 5 en constitution.
Cette ceinture étant remise aux Moines et aux Sicares, elle donne maintenant 5 en dextérité et non en constitution.
- Le bonus du Bâton Puissant est maintenant correct.
- Les Manches Couvertes de Vigne (Hibernia) augmentent maintenant les compétences avec les armes contondantes et non perforantes.
- L'objet unique Bracelet Creux de la Terre Bouillante (Hibernia) doit maintenant être équipé à l'emplacement approprié. Ce changement devrait s'appliquer automatiquement aux joueurs qui en possèdent déjà un.
- La Griffes de Khrin (Midgard) n'augmente plus le mana, mais le bonus de rapidité passe à +7.

- La Lame d'Ibicus (Midgard) ne doit plus afficher qu'elle est utilisable de la main gauche.
- Les Manches Cloutées d'Ibicus (Midgard) sont maintenant en métal et non en bois. Remarque : cette mise à jour n'est pas automatique.
- Keelladna Falion de Domnann doit abandonner des objets aléatoires de niveau approprié.
- Le matériau et le niveau de la robe d'Ecaille Drakoran sont maintenant corrects.
- Le bonus de la Ceinture Phosphorescente (Hibernia) ne s'applique plus à la Piété, mais à l'Empathie.
- Des effets de particules ont été ajoutés aux armes pour Caer Sidi (Albion), le Glacier Tuscaran (Midgard) et Galladoria (Hibernia). Il y a toujours des armes sans effets de particules dans ces donjons, car aucune ne s'affiche correctement pour l'instant.
- L'Anneau de la Corde Habile (Midgard) s'équipe désormais correctement comme un anneau.
- Les Jambes Bénies (Albion) doivent maintenant indiquer une résistance aux dégâts contondants au lieu d'une entrée vide de 4 %.
- Les skrats marins n'abandonneront plus d'armures d'Albion.
- La Cape des Torsades Sanguines (Albion) peut maintenant recevoir un emblème.
- La Cape Sombre d'Otrygg (Midgard) peut maintenant recevoir un emblème.
- L'Épée Morvalt d'Obsidienne (Midgard) ne peut plus être équipée. Il s'agit d'un butin de quête qui n'était pas conçu pour être utilisé comme une arme.
- Les gemmes suivantes d'Albion peuvent maintenant être rechargées : Pensée Trouble de Magicien, Gemme de Force, Gemme de Vitesse, Sombre Pouvoir.
- Défenseur Entouré de Vignes (Hibernia) : +10 Constitution au lieu de +3 Vaillance.
- Épée Couverte de Vigne (Hibernia) : + 40 PV au lieu de +3 Vaillance.
- Marteau Couvert de Vignes (Hibernia) : +40 PV au lieu de +3 Vaillance.
- Les squelettes gelés de Midgard devraient maintenant abandonner des objets du Royaume approprié.
- Les valeurs de vente de la Robe Figée de Devmer et de la Robe de Bure Volée devraient maintenant être correctes.
- Les ogres thrawns écraseurs d'Albion ne devraient plus abandonner de bâton de Prêtre de Bogdar.
- Les capes suivantes d'Hibernia peuvent maintenant être teintées : Cape de Vigne Assombrie, Cape Phosphorescente, Cape Verdoyante, Cape de Lierre Tissé et Cape de Sombre Aubépine.
- Le bonus de +6 mana des Gants de Laine qui Grattent (Hibernia) a été réduit à +5. Les joueurs peuvent recevoir ces gants au niveau 9, mais le niveau de bonus précédent empêchait de les utiliser avant le niveau 10.
- L'Anneau de la Sentinelle Funèbre (Albion) peut maintenant être équipé.
- La Lame Dansante Tourbillonnante et le Défenseur Dansant Tourbillonnant (Albion) doivent maintenant utiliser la compétence correcte (armes perforantes). Le Défenseur Dansant Tourbillonnant (dague) peut maintenant être manié de la main gauche.

Pierres Perlées de Résistance

Il y aura une modification des Pierres Perlées de Résistance, une des récompenses aléatoires de la quête des Secrets Ancestraux. APRES LE PASSAGE EN VERSION 1.60, LE COLLIER NE POURRA PLUS ETRE ECHANGE. Tous les joueurs doivent s'assurer que le collier est bien là où ils le désirent, car ils ne pourront plus le donner à un autre personnage après le prochain patch.

Nous effectuons ce changement car nous allons modifier cette quête pour que TOUS les joueurs de Midgard puissent avoir une chance d'obtenir ce collier très convoité, même s'ils ont déjà terminé la quête. Nous vous tiendrons informés dans les fichiers d'information des patches. Remarque : des quêtes offrant des récompenses équivalentes sont en cours de création pour Albion et Hibernia.

Autres modifications pour le recyclage

Le nouveau tableau de démontage inclus dans la version 1.59 a été appliqué au butin magique "fait main" pour les monstres nommés de Shrouded Isles. Voici un rappel de ce tableau :

Taille de l'objet :

Petit : petits boucliers, petites armes, gants, bottes

Moyen : boucliers et armes de taille moyenne, manches, couvre-chefs

Grand : grandes armes à 2 mains, grands boucliers, jambières et plastrons

Tableau de démontage :

Petit : 5 métal/minerai/sangles ; 12 cuir/bois ; 18 tissu
Moyen : 10 métal/minerai/sangles ; 24 cuir/bois ; 36 tissu
Grand : 15 métal/minerai/sangles ; 36 cuir/bois ; 54 tissu

Nouvelles informations

Dans Shrouded Isles, certains objets abandonnés par les monstres ont une fonctionnalité difficile à expliquer et à identifier au premier coup d'œil. Ces objets sont des armures et des armes à sorts déclenchables, mais ceux-ci sont limités à un certain nombre de charges. Les informations pour ces objets n'indiquaient que "Objet magique à charges", et de nombreux joueurs étaient frustrés que ces objets ne fonctionnent pas avec la touche "utiliser". Avec ce patch, les informations pour ces objets à charges ont été modifiées. Si vous possédez une armure disposant d'un sort déclenchable chargé, au lieu de voir "Objet magique à charges" au-dessus du nombre de charges, vous verrez désormais la mention "Charges défensives". Pour les armes, si le sort est chargé, vous verrez désormais la mention "Charges offensives". Pour les objets disposant de charges normales, la mention "Objet magique à charges" sera toujours affichée. Remarque : ces objets chargés de sorts peuvent être rechargés comme tout autre objet à charges.

Changements de trésor : monstres

Les monstres de quête suivants n'abandonnent plus d'objets uniques. Ces monstres font partie de quêtes et ne devraient pas lâcher d'objets uniques à cause de leur fréquence de réapparition.
ALBION : Barak, Nalsor, Kelsanor, Pazia, Tyian, Avice Swett, Bartholomé Swett, Warin Grym, Everard Grym, Juliana Grym
MIDGARD : Pyserlian, Edrigo, Modolf, Loden, Urtzi
HIBERNIA : Cronwort, Fuilwort, Tachtwort, Luairé, Rinne, Taiore, Laraida, Adwyth, Drygau, Anhylaw

OBJETS (SI & version classique)

De nouvelles apparences d'armures pour les joueurs des niveaux débutant au 40 ont été ajoutées en tant que nouveaux objets dans différents lieux des anciens Royaumes et de Shrouded Isles.

SERVEURS COOPERATIFS

- Toutes les classes devraient maintenant pouvoir terminer la quête de la Chasse au Mammouth.
- Les Faucheurs et les Animistes doivent maintenant pouvoir terminer la quête des Paroles des Morts (Albion).
- Le Grand Seigneur Martel a été légèrement modifié.
- Le niveau de difficulté de Dun Ailinne et de Caer Berkstead a été légèrement réduit. Le niveau de difficulté de Nottmoor Faste, Avarkar Faste, Hlidskialf et Blendrake Faste a été légèrement accru.
- Gote n'est plus Greffier des noms.

Serveurs coopératifs : quêtes

- Les Animistes devraient maintenant pouvoir terminer la quête Restaurer la Magie (Albion).
- Les Animistes et les Faucheurs devraient maintenant pouvoir poursuivre la quête du Cœur de Pierre.
- Les Finelames, Champions, Chamans et Prêtres de Hel devraient maintenant pouvoir terminer la quête des Créatures Maléfiques