

=====
Dark Age of Camelot

Version 1.61 FR
=====

NOUVELLES LIMITES DE CAPS

Les caps des caractéristiques ont été relevés de façon à ce que les sorts d'amélioration de haut niveau ne les fasse pas dépasser quasi systématiquement. Cette modification affectera surtout les joueurs recevant des sorts d'amélioration de haut niveau de la part de lanceurs amicaux. Ainsi, les races jouissant d'une caractéristique de départ élevée (telles que la force ou la dextérité) seront désormais en mesure de l'augmenter un peu plus que les races ne disposant pas de caractéristique de départ élevée.

NOUVEAUTES ET CORRECTIONS DE BUGS

- Il est désormais possible de créer un raccourci de sélection de votre familier et de le rajouter à votre barre raccourci. Pour cela, cliquez sur le nom de votre familier dans la fenêtre de contrôle de votre familier en maintenant la touche MAJ enfoncée. (Remarque : il était déjà possible de créer des raccourcis pour les autres boutons/commandes de la fenêtre de contrôle de votre familier en cliquant dessus avec la touche MAJ enfoncée).
- La molette de la souris vous permet désormais de faire défiler l'écran de chat et la barre raccourci lorsque le curseur se trouve sur l'élément concerné.
- Auparavant, si un joueur vous échangeait 10 objets, le 10e apparaissait incorrectement dans votre fenêtre d'échange lors d'échanges ultérieurs. Ce problème a été résolu.
- Lorsque vous appuyez sur TAB pour passer d'une interface à une autre, toutes les fenêtres seront désormais cachées ou restaurées correctement. Auparavant, certaines fenêtres (comme la boussole) ne disparaissaient pas, et d'autres (la fenêtre de commandes) ne réapparaissaient pas.
- Les problèmes relatifs aux itinéraires des monstres dans la cité d'Avalon ont été résolus.
- Toutes les frontières ont été enrichies en objets à l'aide du Générateur d'objets uniques. Tous les monstres tués dans une zone frontière abandonneront désormais un butin.
- Certains bardes étaient capables d'incanter en boucle des sorts de la liste des sorts à la chaîne sur la ligne Berceuse mineure, sans attendre les 5 secondes usuelles. Ce problème a été résolu.
- Les coiffes matelassées de disciples étaient mal définies, elles reprenaient le graphisme des heaumes de plaques. Ce problème a été résolu.
- Artisanat : il existe de nouveaux sons de fabrication distincts pour les échecs, les pertes de composants, le succès et la réalisation d'un chef d'oeuvre.

MONDE DE CAMELOT

Générateur d'objets uniques

- Les objets uniques abandonnés par Midgard ne devraient plus avoir de bonus en lancer.
- Les robes de Moine "Objet unique" peuvent désormais être teintées. Cette modification devrait avoir un effet rétroactif pour toutes les robes de moine "uniques".
- Les objets en mailles de Midgard ne devraient plus avoir de bonus en lancer.
- Les points de bonus pour les objets de niveau 1 ne seront plus répartis que sur deux emplacements de bonus, au lieu de quatre précédemment, et les objets de niveau 11-20 sur trois emplacements de bonus, et les objets 21+ sur les quatre emplacements de bonus habituels.
- L'écart existant pour les bonus magiques a été supprimé. Désormais, tous les objets du Générateur d'objets uniques sont donnés avec un bonus magique correspondant au niveau de leur matériel.
- L'écart existant pour les points de bonus a été supprimé. Les points d'un objet généré par le Générateur d'objets uniques correspondent désormais au niveau du monstre.
- Les écarts de niveaux de qualités des objets créés par le Générateur d'objets uniques et abandonnés par des monstres nommés de niveau inférieur à 50 et de niveau supérieur à 50 ont été réduits. La qualité de base de ces objets est désormais de 89 % et peut atteindre 100 % en fonction de la catégorie du monstre.

- Les bonus de résistances sur des objets de niveau 1 à 10 seront désormais un peu plus rares.
- Les bâtons de lanceur de niveaux 1 à 6 ne sont désormais plus limités à une classe.

Nouveaux marchands

Dans le royaume de Camelot, les marchands suivants ont, désormais, des bâtons de concentration des **Prêtres d'Arawn** :

Gardowen Egesa - Camelot
 Doreen Egesa - village de Cotswold
 Eabae Egesa - village de Ludlow
 Loretta Egesa - Association de Lethantis
 Daisi Egesa - Retraite d'Adribard

Dans le royaume de Camelot, les marchands suivants ont, désormais, des armes flexibles des **Fléaux d'Arawn** :

Tyngyr Blade - Retraite d'Adribard
 Langston Fall - Caer Ulfwych
 Ethan Farley - Camelot
 Grannis Ynos - village de Cotswold
 Ban Ronem - village de Humberton
 Alburn Hale - château Prydwen
 Ember - Relais de Snowdonia

Dans le royaume d'Hibernia, les marchands suivants ont, désormais, des bâtons de concentration d'**Animistes** :

Iaine – Ardagh
 Eleri - Ardee
 Izold - Ceannai
 Marus - Connla
 Cait - Howth
 Mearchian - Mardagh
 Jiskarr de'Mordan - Tir na Nog
 Romney - Tir na Nog

Dans le royaume d'Hibernia, les marchands suivants ont, désormais, des faux de **Faucheurs** :

Iama - Alainn Bin
 Brenna - Ardagh
 Creirwy - Ardee
 Keir - Caille
 Glyn - Connla
 Glennard - Innis Carthaig
 Lavenna - Tir na mBeo
 Kedric - Tir na Nog

Dans le royaume de Midgard, les marchands suivants ont, désormais, des bâtons de concentration de **Prêtres de Bogdar** :

Niniver - Fort Atla
 Ysunoic - Galplen
 Elengwen - Huginfell
 Anya Vinsdottir - Jordheim
 Raelyan - village de Mularn
 Merwdda - Vasudheim

Dans le royaume de Midgard, les marchands suivants ont, désormais, des armes de contact de **Sauvages** :

Armond - Audliten
 Svard - Dvalin
 Yop - Fort Atla
 Hlif - Fort Veldon
 Gestod - Galplen
 Burr - Haggerfel
 Auda - Huginfell
 Ema - Jordheim
 Hrolf - village de Mularn
 Leik - Vasudheim

Informations générales

- Nous avons ajouté un itinéraire de chevaux supplémentaire entre la forteresse de Snowdonia et Humberton.
- Les itinéraires de chevaux menant à Tir Urphost en Hibernia ont été modifiés pour passer plus près des cavernes Koalinth.

Quêtes

- Dans les quêtes suivantes, les joueurs, étant à l'étape adéquate, qui meurent en essayant de tuer les monstres suivants en recevront tout de même le bénéfice si leurs alliés réussissent à venir à bout du monstre :
 - Scurceol dans la Puissance de l'Ogre
 - Quillan Muire dans la Tombe de Muire
 - Callilepis dans l'Antre de Nisse

Quêtes d'Hibernia

La quête Le Sceau Brisé peut désormais être terminée.

Royaume contre Royaume : les Vaux

- Les joueurs qui meurent en tentant de capturer un Val ou une place marchande pour gagner de l'expérience recevront la récompense s'ils se trouvent dans la zone du fort au moment où le seigneur est tué par ses alliés.
- Un problème a été résolu dans le Val d'Ambre où, lorsque le fort était contrôlé par Albion, la bannière qui apparaissait était une bannière de Midgard.

Donjons de Midgard

- Un problème a été résolu à l'entrée de Spindelhalla, où un prélat arachite caché dans les murs attaquait des joueurs avec un sort d'immobilisation.

Monstres

- Les trois dragons situés dans les zones épiques devraient donner plus d'informations aux joueurs pour leur permettre de développer une stratégie.
- Ibicus ne devrait plus apparaître derrière une limite de zone.
- Les monstres errant près des cavernes Koalinth ont trouvé un nouveau terrain de chasse.
- Les parthéloniens devraient désormais se regrouper et appeler à l'aide correctement.

Changement d'objets aux frontières

- Les quatre Invokeurs du donjon de la Chambre des Invokeurs peuvent désormais abandonner une pierre d'Abrogo luminescente. Ces pierres peuvent être apportées aux PNJ mentionnés ci-dessous pour bénéficier d'une spécialisation de Royaume. Des pierres de spécialisation différentes peuvent être trouvées sur Shrouded Isles (voir ci-dessous).
 - Camelot : Paiton Hazlett - pierre d'Abrogo luminescente - spécialisation de compétences de royaume
 - Jordheim : Haili - pierre d'Abrogo luminescente - spécialisation de compétences de royaume
 - Tir na Nog : Bretta - pierre d'Abrogo luminescente - spécialisation de compétences de royaume
- Les monstres des frontières lâchent désormais des objets générés aléatoirement destinés à des classes spécifiques.

Objets

- Le bonus du Chant du Barde ne s'applique plus à l'Empathie mais à la Dextérité.
- Le délai et les DPS du Marteau Prismatique (Midgard) devraient être désormais 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.

- La Cape de Cath (Hibernia) offre une résistance corporelle de 6 au lieu de deux bonus en résistance corporelle identiques.
 - Le Croc Ensanglanté (Midgard) devrait désormais être du niveau approprié.
 - Tous les composants alchimique trouvés sont désormais indisponibles à la vente. Remarque : auparavant ces objets n'avaient pas de valeur marchande, mais certains joueurs les vendaient par erreur pour 0 pièce de cuivre.
 - Le Bouclier Malfaisant (Midgard) est désormais disponible pour les Guérisseurs et les Chamans.
 - Les Gants de la Nuit (Hibernia) peuvent désormais être démontés.
 - La deuxième résistance corporelle offerte par le Bracelet du Pieux Défenseur (Albion) a été remplacée par une résistance à l'énergie.
 - La Fine Epine Dorsale de Vorme (Midgard) peut désormais être démontée.
 - Des effets de particules ont été ajoutés à la plupart des armes dans Dartmoor, la Forêt maudite et Raumarik.
 - Les Bottes Moor Moisissantes (Albion) devraient désormais être abandonnées avec le bon niveau/facteur d'armure. Ceci n'a toutefois aucun effet rétroactif.
 - Le Bâton de Diamant Bleu (Midgard) peut désormais être utilisé par les Prêtres de Bogdar.
 - Comme son nom l'indique, la Chaîne de Suppression (Midgard) augmente désormais la suppression.
 - L'une des deux résistances corporelles de la Veste Usée Semée de Joyaux (Hibernia) a été remplacée par une résistance à la chaleur.
 - Les Bottes Omni de chasse, les Gantelets Omni de chasse, les Bottes Omni de Chaineguerre, les Gants Omni de Chaineguerre, et la Coiffe Omni de Chaineguerre (Midgard) devraient désormais porter le bon nom et être représentés par le bon icône.
 - La Robe de Cérémonie (Hibernia) peut désormais être démontée.
 - Les Manches en Cuir Troll (Albion) peuvent désormais être teintés.
 - Le bonus des Manches Loup d'Argent (Midgard) s'applique désormais à la Piété et non à l'Intelligence.
- De nombreux monstres ont été modifiés dans la forêt de Iarnwood : leur agressivité et leur rayon d'action ont été réduits pour compenser le manque de visibilité dans cette zone. Les joueurs ne devraient plus être attaqués par des monstres qu'ils ne peuvent voir comme c'était le cas auparavant. La région est toujours dangereuse, mais il devrait être plus facile de la parcourir.
- *Changements principaux relatifs à la quête des Secrets Ancestraux*
Les changements tant attendus pour la quête des Secrets Ancestraux de Midgard sont enfin d'actualité. Voici ce que nous avons fait pour permettre à tous les joueurs de mettre la main sur les Pierres Perlées de Résistance et sur les autres récompenses aléatoires. Il est désormais possible de répéter cette quête. Si vous l'avez déjà terminée, vous pouvez retourner voir Ota Yrling à Aegirhamn. Les récompenses sont toujours aléatoires après votre téléportation par Jaklyr et vous ne pourrez obtenir chaque récompense qu'une seule fois. Une fois que vous aurez eu les trois récompenses, Ota ne vous proposera plus cette quête. Les récompenses restent les mêmes. Les joueurs qui réussissent cette quête deux fois ou plus ne recevront plus les récompenses classiques, mais quelques points d'expérience et des pièces d'or.
- Autres modifications apportées à cette quête :*
- - Le niveau du Gardien Ancestral a été augmenté. Il est donc conseillé de ne pas s'y attaquer seul.
 - Les Pierres Perlées de Résistance sont désormais indisponibles à la vente, puisqu'il est désormais possible pour tout le monde de récupérer le collier.
 - Il existe deux versions de cette quête : la version Albion s'appelle la Pierre Perdue d'Arawn et débute avec Honayt'rt au Village de Wearyall. La version Hibernia s'appelle la Graine Perdue et débute avec Terod à Droighaid. Chaque quête offre une version des Pierres Perlées de Résistance ainsi que des deux autres récompenses aléatoires.

Quêtes d'Hibernia :

- Krazckz offre désormais une sélection de récompenses à la fin de la quête " Corrupteur, Botonides et Commerce ". Si vous avez déjà achevé cette quête et que vous souhaitez une récompense différente, rapportez-la à Krazckz ; il procédera à un échange et un échange seulement.

Monstres

- Albion : dans les Cavernes de Cristal, Xanxicar ne devrait plus abuser de son message préféré. Ses caractéristiques défensives ont, en outre, été légèrement diminuées.
- Albion : tous les ogres font maintenant partie des Enfants d'Orylle et seront agressifs envers tous les joueurs.
- Midgard : l'arnvidiur devrait encaisser un peu plus de dégâts par attaque.

Donjons d'Albion

- Krondon : les limons de Krondon ont creusé une nouvelle sortie au donjon. Il est désormais possible d'utiliser cet accès pour entrer ou sortir du donjon en évitant les ogres montant la garde devant l'entrée principale.

Midgard

- Urlo le marchand d'ingrédients magiques de Agerirhamn a déménagé, il ne se trouve plus à l'extérieur, mais à l'intérieur, à côté des autres marchands.
- Les pouvoirs de guérison de la Vénérable Matriarche ont été diminués.

Modifications d'objets dans les donjons épiques

- Les monstres de Caer Sidi, du Glacier Tuscaran et de Galladoria peuvent désormais abandonner des pierres de spécialisation pour une ligne simple. Remarque : la probabilité d'un monstre "normal" d'abandonner un objet est bien inférieure à celle des monstres majeurs avec un nom. Ces pierres peuvent être apportées aux PNJ suivants :
 - Albion : Mae Oswy - Château de Humberton
 - Midgard : Hjotr - Vasudheim
 - Hibernia : Ita - Mag Mell
- Le nombre de points d'enchantement des bijoux abandonnés dans les donjons épiques (Caer Sidi, Glacier de Tuscaran et Galladoria) a été augmenté.

Objets

- Les bonus magiques du Croissant d'Arcanium Noirci (Albion) ont été modifiés pour être plus appropriés aux besoins d'un Fléau d'Aravn. Ils sont désormais : +4 Flexibles, +4 Parade, +60 Points de vie, +15 Piété.
- La Lame de l'Arpenteur de Lumière (Hibernia) devrait désormais jouir d'un effet de particules approprié.
- L'Épée Bâtarde d'Obsidienne, le Marteau de Guerre d'Obsidienne, la Claymore d'Obsidienne et le Marteau Clouté d'Obsidienne (Midgard) devraient désormais améliorer la compétence d'arme appropriée.
- Le Grand Marteau d'Os Maléfique (Midgard) devrait ressembler à un marteau et non plus à une hache.
- Le Gourdin Béni par la Nature (Hibernia) jouit d'un nouveau sort déclenchable qui ne devrait pas interférer avec les sorts de la classe de personnage qui l'utilise.
- Les objets uniques donnés par Durval (Albion) devraient désormais être du bon niveau. Remarque : cette modification ne s'applique pas aux objets reçus avant ce patch.
- La Robe de Substance de Sys'sro (Albion) peut désormais être teinte.
- Le Trancheur de Brungar (Midgard) n'augmente plus le maniement des armes tranchantes. En outre, les bonus magiques ont été augmentés pour atteindre le niveau correspondant à cet objet.
- La Hache Grouillante Congelée (Midgard) jouit d'un nouveau sort déclenchable qui ne devrait pas interférer avec les sorts de la classe de personnage qui l'utilise.
- La fréquence des trésors de la Vénérable Matriarche a été ajustée au niveau adéquat.
- L'icône de la Ceinture du Sacristain Couard (Albion) a été corrigée.
- La Fissure (Midgard) devrait désormais abandonner des objets.
- Le Pendentif d'Eclair Divin (Albion) n'offre plus de deuxième résistance corporelle mais de l'Esprit.
- La fréquence de trésor des pousses d'entourment, qui font partie de la rencontre avec Cuinn en Hibernia, a été ajustée au niveau adéquat.
- La Veste Dorée du Chanteur, les Jambières du Béni et les Jambières Chantonnantes (Albion) peuvent désormais être teintées avec la teinture appropriée.

- L'effet de particules de la Lame de l'Arpenteur des Ombres a été corrigé.
- Le tour à bois de Bjarken a été déplacé vers un emplacement plus approprié.
- La Table d'Alchimie du Port de Gothwaite a été déplacée vers un emplacement plus approprié.
- La Faux Verdoyante (Hibernia) jouit d'un nouveau sort déclenchable qui ne devrait pas interférer avec les sorts de la classe de personnage qui l'utilise.
- Les gardiens et les sorciers Krrzck (Hibernia) devraient abandonner des objets plus appropriés au niveau.
- Krrkxrx n'abandonnera plus d'objet lorsqu'il est tué. Il s'agissait là d'un PNJ de quête et il n'a jamais été prévu de le laisser tuer pour un quelconque butin.
- A Caer Sidi, deux objets portaient le nom de "Anneau Incrusté d'Emeraude". L'un des deux est une ceinture et son nom a donc été changé en "Ceinture Incrustée d'Emeraude".
- Les nouvelles versions du Bâton de Lien de Xaga et du Bâton de Brume de Xaga (Hibernia) devraient avoir les mêmes effets de particules.
- Le bonus de Vaillance de la Masse du Vaillant et de la Rapière à Lame de Cristal (Hibernia) a été remplacé par des bonus plus utiles pour des Champions.
- Les Jambières de Fourrure de Mammouth (Midgard) peuvent désormais être démontées.
- Le Collier de Peau Ecorchée (Albion) devrait désormais être désigné comme collier dans l'inventaire du joueur.
- La Rapière de l'Outremonde (Albion) s'appelle désormais le Poignard de l'Outremonde pour refléter plus fidèlement le type d'arme.
- La Cape de Vigne Assombrie peut désormais recevoir un emblème.
- La cape de chafouin poilue, le voile de chafouin et le manteau de fourrure de chafouin (Albion) peuvent désormais être teints et ornés d'un emblème.
- Le Marteau de Guerre de Shambler (Midgard) procure désormais les bonus suivants : +1 Marteau et +2 Résistance Contondantes.
- Le bonus de la Masse de l'Aide Sacrée (Albion) s'applique désormais à la Piété et non à la Compétence d'armes contondantes.
- La Cape des Torsades Sanguines peut désormais être teinte.
- La peau d'écumeur, l'objet de butin, a été renommée "peau d'écumeur déchiquetée" pour éviter la confusion avec la Peau d'Ecumeur, le butin de quête.
- La Cape de Sombre Aubépine, la Cape Phosphorescente et la Cape Verdoyante (Hibernia) peuvent désormais être ornées d'un emblème.
- Les DPS du Croc à Lames (Midgard) devraient désormais être correct.
- La Sterkvill (Midgard) peut désormais être démontée.
- Le sort déclenchable du Broyeur de Nokkvi (Midgard) a été rectifié et devrait fonctionner correctement.
- Le Bouclier de Défense Terni (Hibernia) peut désormais être démonté.
- La Veste du Magistrat Kurgol (Midgard) augmente désormais la Piété et non l'Intelligence.
- L'effet de particules du Marteau Ennemi Agmundr (Midgard) a été amélioré.
- Les différents Bâtons de Tab'Fren devraient désormais être pourvus de l'effet de particules adéquat.
- Les DPS du Bâton d'Aveuglement de Durval (Albion) ont été corrigés.
- La Cape d'Evasion de Grrar (Albion) peut désormais être teinte et ornée d'un emblème.
- Les effets de particules des bâtons suivants ont été corrigés :
l'Os Runique de Mammouth, le Bâton d'Os du Griffon, le Bâton de l'Appel du Griffon, le Bâton Emyréen des Marcheurs de Rune, le Bâton du Seigneur de Niflheim et le Bâton Emyréen des Os Ambulants dans Midgard ;
le Bâton de la Liche-Dragon, le Bâton de l'Esprit Las, le Bâton du Grondant Tonnerre, l'œil des Feux de l'Enfer et le Bâton Noir du Golem dans Albion.

COMPETENCES ARTISANALES

- Les magasins de matériau de plus haut niveau (matériaux de 6 à 10) sont désormais dotés des principaux outils d'artisanat.