

=====

Dark Age of Camelot

Version 1.62 FR

=====

Après une longue phase de développement et de test, voici Dark Age of Camelot version 1.62. Cette version a commencé comme un simple patch de correction de bugs et de petits ajustements dans Hibernia, mais elle s'est vite transformée en patch de rééquilibrage général des classes et de correction des bugs pour l'ensemble du jeu. Nous avons donc mis à jour, modifié, ajusté les tanks légers, les classes de familiers, les archers et nombre d'autres classes.

Nous sommes conscients qu'il reste des ajustements et des corrections à apporter, mais nous sommes cependant convaincus qu'avec la version 1.62, nous avons grandement rééquilibré le jeu et ajouté des caractéristiques et fonctionnalités des plus utiles. Bien sûr, nous n'avons pas encore atteint la perfection et nous continuerons à régler les bugs restants et les problèmes d'équilibre pour les patches à venir.

Nous tenons à remercier les teams leaders pour toutes les informations qu'ils ont fait remonter jusqu'à nous et pour nous avoir aidé à tester la version 1.62. Vous pouvez être fiers du travail accompli.

Voici les problèmes principaux sur lesquels nous avons concentré notre attention pour la version 1.62:

- De nombreuses modifications ont été apportées aux classes d'Hibernia. Nous savons qu'il nous en reste de nombreuses autres à apporter, mais la liste des ajustements effectués sur les classes d'Hibernia pour cette version est déjà assez conséquente.
- Nous avons rééquilibré les royaumes à l'aide de la nouvelle commande /level. Désormais, si votre personnage atteint le niveau 50 sur un serveur, vous pouvez créer des personnages de niveau 20 sur tout autre serveur et des personnages de niveau 30 dans certains royaumes de certains serveurs qui nous semblent manquer de personnages de haut niveau. Nous étudierons l'effet de cette modification sur le rééquilibrage des royaumes et nous réservons la possibilité d'apporter d'autres modifications si besoin est.
- Archers : les archers ont été dotés de nouvelles capacités : Flèche Perçante et Tir Rapide.
- Nous avons réduit le pouvoir de la Hache senestre, qui était un peu disproportionné. Les Berserkers et les Assassins utilisant deux armes en même temps risquent de ne pas trop apprécier cette décision, mais nous estimons qu'elle est dans l'intérêt de l'équilibre du jeu.
- Nous nous sommes penchés sur les problèmes de tank légers. Les Mercenaires et les Finelames ont vu les dommages causés par leur style de combat Deux armes/Art de Combat augmentés. Les dommages par hémorragie, pour les styles qui en provoquent, ont également été augmentés. En outre, leurs compétences spéciales (Coups Bas et Epée Spectrale) sont désormais plus efficaces et impressionnantes.
- Le système de "guildes des débutants" s'applique désormais à tous les serveurs ouverts.
- Classes à familier. Nous avons apporté de nombreuses modifications et améliorations aux diverses classes à familier de chacun des royaumes.
- La difficulté de nombreuses rencontres de haut niveau a été affinée. Ainsi, les Dragons de chaque royaume devraient être plus faciles à vaincre, ainsi que la rencontre finale dans Galladoria (Hibernia, Shrouded Isles).
- Nous avons repéré et réglé le bug tristement célèbre "Blocage/Parade".
- Nous avons révisé la façon dont sont calculés les dommages infligés par les sorts de projectiles. Ils devraient désormais être augmentés, notamment lorsque leur cible est faiblement protégée.

MODIFICATIONS DE CLASSE DANS LA VERSION 1.62

Comme la version 1.62 présente des modifications si importantes pour un si grand nombre de classes, ce patch est désigné "rééquilibrage de classe" et nous accordons des respécialisations partielles pour les lignes de compétence de chaque joueur (de niveau 5 ou supérieur) indépendamment de leur classe ou royaume.

Attention :

- - VOUS NE POURREZ BENEFCIER DE CETTE OFFRE SI vous disposez déjà de deux respécialisations partielles non-utilisées ou si votre personnage dispose encore d'une respécialisation complète.
- CETTE OFFRE EST LIMITEE DANS LE TEMPS ET SERA ANNULEE si vous ne l'utilisez pas avant de passer au niveau supérieur. Si vous désirez bénéficier de cette offre, nous vous conseillons de le faire tout de suite après vous être connecté pour être sûr de ne pas la perdre en passant au niveau supérieur.

Dans la version 1.62, toutes les classes d'Assassin qui bénéficiaient de la Compétence de royaume Sixième Sens verront cette compétence annulée et les points investis remis à leur disposition pour pouvoir les utiliser pour toute autre Compétence de royaume (y compris ré-investir dans Sixième Sens si tel est leur souhait).

NOUVEAUTES ET CORRECTIONS DE BUGS

- Nous avons trouvé et résolu le tristement célèbre bug "Blocage/Parade", ce bug qui empêchait les joueurs de bloquer aussi souvent qu'il l'aurait souhaité lorsqu'ils étaient attaqués par un adversaire groupé. Cette modification devrait surtout affecter les combats en RvR lorsque vous vous battez contre un adversaire qui fait partie d'un groupe. Elle devrait également régler un problème par lequel des adversaires semblent être "en mêlée" et bloquent plus souvent qu'ils ne le devraient les sorts de projectile tirés contre eux.
- En général, les sorts de projectile ont vu le calcul de leurs dommages modifié de façon à les augmenter légèrement, notamment ceux infligés à des adversaires portant de faibles armures (cuir, tissu). Attention : cette modification ne concerne que le RvR ; elle ne concerne en aucun cas les sorts de projectile lancés contre des monstres.
- L'angle d'attaque sur lequel les styles de combat de côté fonctionnent a été augmenté de 15 degrés vers l'arrière de l'adversaire. En revanche, les styles de combat de dos ne fonctionneront plus que sur un arc de 60 degrés et non de 90, comme précédemment. Cette modification devrait équilibrer les difficultés de ces deux styles de combat (de côté et dans le dos) qui procurent les mêmes bonus de dégâts. Remarque : ce changement n'affecte en aucun cas les styles de combat de face.
- Nous avons légèrement modifié les effets d'hémorragie des styles de combat (et seulement des styles de combat) afin que les versions de haut niveau puissent dépasser 7 de dégâts après l'intervalle initial.
- /mbuy a été ajouté à l'historique des commandes (tapez MAJ-Flèche haut pour y accéder).
- /clock vous permet d'ouvrir une fenêtre vous indiquant l'heure qu'il est (l'heure réelle et non pas dans le jeu)
- Plusieurs touches de la configuration du clavier ont été renommées pour faciliter leur utilisation.
- Lorsque vous passez au niveau supérieur, si votre force augmente, votre taux d'encombrement augmente également correctement.
- Les lanceurs de sort disposant de points de concentration et passant au niveau supérieur voient leur réserve de points de concentration mise à jour.
- Vous pouvez désormais obtenir des renseignements sur les objets de votre coffre.
- Toutes les fenêtres de formule d'artisanat affichent désormais votre niveau de compétence dans le titre de la fenêtre, par exemple : Armurerie (705).
- Un joueur qui meurt par dégâts répétés (y compris les poisons des assassins) ne perd plus de points d'expériences si le lanceur du sort meurt et se désincarne ou quitte avant lui.
- Tous les sorts de cécité partielle sont accompagnés d'une immunité temporaire d'une minute.
- Un bug permettait aux styles de combat des sauvages permettant de viser plusieurs cibles à la fois d'atteindre ces cibles alors que l'ouverture de ces styles n'avait pas été effectuée

correctement. Désormais, vous devrez initier le style correctement (remplir les critères d'ouverture) pour pouvoir toucher plusieurs cibles à la fois.

- Lorsque vous recyclez un objet en tissu, ce n'est plus la compétence Couture qui entre en compte mais Tissage.
- Lorsque vous aviez des objets de votre sac à dos sur votre barre raccourci (poisons, potions...), les icônes de raccourci étaient effacées lorsque vous faisiez un échange avec un autre joueur. Ce bug a été réglé et les icônes devraient rester sur la barre raccourci et être automatiquement liés à l'objet correspondant dans votre sac à dos.
- Vous pouvez désormais faire /face à vos familiers.
- Lorsque vous étiez à une certaine distance de votre familier pour un certain temps, il pouvait arriver que votre fenêtre familier affiche les points de vie d'une autre créature. Ce bug a été réglé : si vous êtes trop loin de votre familier pendant trop longtemps, vous ne serez plus en mesure de voir les points de vie de votre familier. Lorsque vous vous rapprocherez de votre familier, les points de vie de votre familier seront mis à jour et affichés à nouveau.
- (SI uniquement) Nous avons réglé le bug qui corrompait les textures des cheveux et des têtes avec les cartes ATI Radeon 9000 ou supérieures.
- (SI uniquement) Lorsque vous entrez dans les nouveaux Vaux, (Val de Jaspe), vous devriez voir s'afficher un écran d'accueil.
- De nombreux icônes de sort étaient mal réglés : nous les avons repris un à un et avons effectué de nombreuses modifications.
- Plus aucun monstre ne devrait prendre pour cible un Prêtre d'Arawn sous forme d'ombre après l'immobilisation de son familier.
- Un bug affichait un minuteur clignotant lorsqu'un objet était réparé directement dans la fenêtre d'échange. Ce bug a été réglé ; une réparation étant instantanée, un minuteur ne sert strictement à rien.
- La spécialisation affecte désormais la quantité de soins pour les sorts de soins répétés.
- Sur les serveurs PvP, le bug inhibant certaines chansons à intervalle des Bardes à cause d'un délai d'immunité a été corrigé.
- Sur le serveur coopératif (Gaheris), les alliances ne seront plus réinitialisées à chaque installation d'un nouveau patch.
- Modifications des onglets de discussion
 - o Vous pouvez désormais configurer vos onglets de discussion pour que vous parliez, par défaut, sur le canal de votre alliance ou des officiers. Lorsque vous modifiez le type de discussion pour un onglet, celui-ci change de nom pour refléter votre choix.
 - o Faites un clic droit sur le nom du de l'onglet groupe, puis sur le nom du type de message que vous souhaitez utiliser. Votre onglet change de nom pour refléter votre choix. Vous pouvez le régler sur : Dire, Diffuser, Groupe, Guilde, Discussion d'Alliance, Discussion Officier ou Groupe de Discussion.
 - o Vous pouvez contrôler les messages apparaissant sur ce canal en cochant/décochant les cases de votre choix à gauche du type de message.
 - o Pour modifier la couleur d'affichage d'un type de message particulier, cliquez sur le nom de ce type et utilisez les touches fléchées.

QUELQUES PRECISIONS SUR LES TANKS LEGERS

Les tanks légers ont provoqué nombre de discussions, controverses et mésententes. L'une des questions les plus fréquentes concerne l'utilité d'un tank léger dans un groupe (tant en PvE qu'en RvR). D'après notre définition, les tanks légers sont les Finelames, les Mercenaires et les Berserkers. La distinction n'est pas si nette et tranchée (le Sauvage peut être considéré comme un tank léger), mais dans l'intérêt de cette explication, nous nous contenterons d'étudier le cas des Finelames, des Mercenaires et des Berserkers.

L'objectif principal des tanks légers est d'infliger de lourds dommages, mais leur défense est très faible. Ainsi, ce ne sont pas des classes très efficaces en un-contre-un, mais les dommages qu'ils infligent peuvent être très importants lorsqu'ils ne sont pas attaqués directement par un joueur ou un monstre hostile.

Pour illustrer notre propos : un Finelame ne devrait pas être capable de battre un Maître d'armes ou un Guerrier (tank primaire) en un-contre-un. En revanche, un Finelame et un Protecteur devraient être beaucoup plus efficaces et infliger de plus lourds dégâts que deux Protecteurs. Il en va de même pour les autres royaumes : un Mercenaire opposé à un Guerrier n'aurait pas beaucoup de chances de

l'emporter, alors qu'une association Mercenaire/Maître d'armes devrait être assez efficace. C'est la raison pour laquelle les enchaînements du style de combat primaire de ces tanks légers dépendent pour la plupart de la position : ils sont développés autour du principe qu'un autre personnage focalise l'agressivité du joueur ou du monstre ennemi.

A la lecture de cette explication, un joueur connaissant ces trois classes aura remarqué qu'elles ne remplissent pas totalement leur objectif premier. Ainsi, les Berserkers infligent des dommages plus importants, et ils peuvent affronter un tank léger d'un royaume ennemi en un-contre-un et l'emporter sans trop de risques. Ceux qui jouent des Finelames ou des Mercenaires savent qu'en RvR, non seulement, ils ne peuvent pas affronter tout seul un tank ennemi, mais que, en plus, ils ne sont pas beaucoup plus efficaces lorsqu'ils sont associés à un autre tank primaire : deux Maîtres d'armes ou deux Protecteurs sont beaucoup plus efficaces que l'un d'eux en association avec le tank léger de leur royaume.

C'est pourquoi, nous avons effectué des changements à la version 1.62 pour équilibrer les combats. Les Finelames et les Mercenaires ont vu leurs dommages par hémorragie augmentés pour les styles de niveau élevé qui disposent d'une composante hémorragique, mais également ceux infligés par d'autres styles. En outre, nous avons apporté des modifications aux compétences spéciales des Finelames et des Mercenaires ; pour en savoir plus, reportez-vous à la section " Nouveautés Classes ", ci-dessous.

L'excès de puissance des Berserkers (et des Assassins avec deux armes) vient du fait que les styles de combat Hache senestre infligent beaucoup trop de dommages. Afin que les Berserkers soient plus en accord avec la philosophie générale des tanks légers, les styles Hache senestre verront leurs dommages diminués.

Finelames

- La compétence spéciale Epée Spectrale a été mise à jour. Le délai de réutilisation a été fixé à 7 minutes (au lieu de 30 précédemment). Elle s'ajoutera correctement aux autres amplificateurs de dégâts : cette compétence augmentera toujours les dommages infligés indépendamment des autres améliorations ou bonus de dommages liés au personnage à ce moment-là. En outre, Epée Spectrale immunise désormais également les Finelames contre les dégâts de mêlée critiques.
- L'enchaînement Tempête de glace -> Tempête -> Nova a été modifié pour les Finelames seulement (les Rangers et les Ombres ne sont pas affectés par ce changement). Les dégâts de chaque sort ont été augmentés et Tempête de glace est désormais doté d'un bref étourdissement.
- Les dommages hémorragiques ont été augmentés pour les styles de combat Art de Combat, Tempête et Double étoile. Ce changement affectent UNIQUEMENT les Finelames : les autres classes recevant Art de Combat ne verront pas leurs hémorragies augmentées sur ces styles.

Mercenaires

- La compétence spéciale Coups Bas a été mise à jour. Le délai de réutilisation a été fixé à 7 minutes (au lieu de 30 précédemment) et son effet a été légèrement modifié. Elle active désormais un effet à déclenchement offensif de 30 secondes sur le Mercenaire, ce qui lance à chaque touché un sort d'affaiblissement de 10 secondes sur sa cible. Ce sort d'affaiblissement augmente de 50 % la probabilité que l'adversaire du Mercenaire rate lamentablement toutes ses attaques de mêlée.
- Les dommages de deux styles de l'enchaînement Flanc -> Pluie des ombres ont été augmentés (mais seulement pour les Mercenaires, les Sicaires ne sont pas affectés par ce changement).
- Les dommages d'hémorragie des styles de combat Sombres tentacules et Doubles ombres (styles de combat Deux Armes) ont été augmentés. Ce changement n'est effectif UNIQUEMENT pour les Mercenaires.
- Le style de combat Sombres tentacules commence désormais par une parade pour les Mercenaires. Pour les Sicaires, ce style débute toujours par une esquivé.

Hache senestre

- Les dommages infligés par les styles de combat Hache senestre ont été réduits pour les deux classes qui peuvent se spécialiser en Hache senestre (Berserkers et Assassins).
- Les styles de combat Bourrasque de neige, Lumière givrée et Aurore boréale ont vu leurs dommages légèrement augmentés (par rapport aux nouveaux dégâts généraux des styles Hache senestre), mais seulement pour les Berserkers. En outre, Aurore boréale s'enchaîne avec Lumière givrée et est dotée d'un effet à déclenchement à dégâts directs basé sur le froid.

LA COMMANDE /LEVEL

Dark Age of Camelot permet désormais aux joueurs ayant dépassé le niveau 50 avec l'un de leurs personnages sur n'importe lequel des serveurs de créer un personnage directement à un niveau moyen (20). En outre, dans certains royaumes que nous avons appelés " sous-peuplés ", les joueurs pouvant utiliser la commande /level auront la possibilité de créer un personnage de niveau 30.

Vous trouverez une liste des royaumes par serveur où la commande /niveau vous permet de créer des personnages de niveau 30 sur le site officiel.

Une fois ce statut défini, vous pourrez commencer le jeu avec un personnage de premier niveau et aucun points d'expérience. Pour lui donner de l'expérience, vous devez cibler votre instructeur et utiliser la commande /level. Vous obtenez alors suffisamment d'expérience pour le faire passer directement au niveau 20 (voire 30 dans certains royaumes). Pour ce faire, vous devez faire un clic droit sur votre instructeur.

Remarque : vous pouvez utiliser la commande /level sur tout personnage existant dont le niveau d'expérience est inférieur à 20, ou 30 selon les royaumes. Vous gagnerez alors automatiquement l'expérience pour passer au niveau 20,5 (ou 30,5).

Attention, n'oubliez pas que nous pouvons à tout moment décider de changer le niveau accordé par la commande /level. Dans ce cas, nous ferons une annonce sur le site officiel.

GUILDES ET NOUVEAUX VENUS

Nous avons mis en place le système de guildes pour nouveaux venus. C'est le même système qui est utilisé depuis plusieurs mois sur les serveurs PVP. Désormais, lorsque vous créez un personnage, vous êtes automatiquement affilié à une guildes qui dépend du point de départ de votre personnage.

Ainsi, les nouveaux personnages intègrent une communauté déjà organisée et vous pouvez rapidement rencontrer des joueurs de votre niveau grâce au canal de discussion de guildes.

Chaque royaume compte quatre guildes au nom rappelant leur emplacement géographique. Vous

pouvez à tout moment vous retirer de cette première guildes en faisant "/gc quit ". Vous pouvez également choisir de rester dans la même guildes pendant toute la vie de votre personnage. Etre

intégré, dès votre naissance, à une guildes, vous permet de pouvoir disposer d'un Groupe de Discussion Guildes et vous procure un sentiment d'appartenance à une communauté. Vous pouvez

quitter cette guildes à tout instant pour rejoindre une guildes gérée par des joueurs, si vous y êtes invité.

MISES A JOUR DES CLASSES HIBERNIA

Faucheurs

- Leur compétence de combat au contact a été améliorée. Les Faucheurs infligent désormais plus de dommages à chaque fois qu'ils frappent avec une arme de mêlée.
- Le style de combat Racines mortelles est désormais un style d'attaque par derrière pour le rendre plus simple à utiliser. Auparavant, il faisait partie d'un enchaînement.
- Le style de combat Faux Etourdissante dispose désormais d'un bonus au toucher.
- La ligne de Faucheur Sentier Voilé est désormais un cri à dégâts directs limité par un délai de réutilisation de 20 secondes.
- Les compétences Science du Cristal Mystique, Pouvoir Déchaîné, Surcharge de Pouvoir et Arcane Anarchique ont été ajoutées à la liste de compétences de royaume des Faucheurs.
- De nombreuses icônes de sort des Faucheurs étaient erronées. Ils ont été corrigés.

Animistes

- Les familiers des Animistes n'essaieront désormais plus d'attaquer des monstres "inattaquables", tels que les marchands, les gardiens de porte, etc.
- Les familiers des Animistes attaqueront désormais tous les joueurs ennemis. Auparavant, ils ne s'en prenaient pas aux joueurs ennemis gris ou pourpre/violet.
- La vérification de la ligne de mire pour les sorts d'invocation de tourelle sur cibles au sol devrait désormais être effectuée avant que le sort soit lancé. Ainsi, les animistes ne devraient plus perdre de mana lorsqu'ils essaient de lancer un sort de tourelle dans une zone sans visibilité.
- La vérification " en l'air " pour le lancement des sorts de tourelle a été supprimée puisque toutes les tourelles doivent être créées sur le point de sol le plus proche. Le message " vous ne pouvez lancer ce sort en l'air ! " ne devrait plus apparaître aussi souvent. En revanche, il devrait rester certaines situations (au nombre très réduit) pour lesquelles ce message

apparaîtra par erreur. Nous allons continuer à travailler sur ce problème pour les patches à venir.

- Les familiers des Animistes attaquent désormais les monstres violets. Auparavant, ils ne s'en prenaient pas à des monstres au-dessus de rouge.
- Un bug de l'IA provoquant des problèmes avec l'amélioration d'autres cibles a été corrigé dans les pets instantanés Essence de l'Arbre, Volute du Vent d'Automne et Volute de la Fleur Eternelle.
- La ligne de sorts Ronces Agrippantes a vu sa portée augmentée à 1500.
- La ligne Fongus Agressif affichera désormais des informations correctes lorsque vous appuierez sur Maj. + I.
- Les tourelles d'Animistes n'essaieront désormais plus de s'en prendre à des cibles qui ne sont pas dans leur ligne de mire.
- Les icônes de nombreux sort animistes étaient erronés, ils ont donc été corrigés.
- La portée de la ligne de sort d'animiste Etincelle Dansante a été augmentée à 1500.
- La ligne de tourelles Epiderme Ligneux devrait désormais comme prévu encaisser les points de dommages des joueurs de même royaume se trouvant à portée d'absorbateurs de mêlée.
- Les tourelles incantées par les lignes de sort Volutes de Résistance doivent désormais être détruites normalement. Auparavant, elles mourraient automatiquement au premier dommage infligé à un ennemi.
- Nous tenons à vous signaler que nous savons qu'il reste des problèmes relatifs à la ligne de mire des animistes que nous n'avons pas réglés dans la version 1.62. Ces bugs affectent toujours, dans certains cas, les lignes de mire des familiers et des lanceurs de sort. Nous devrions régler ces problèmes pour les versions de Camelot à venir.

Bardes

Les Mélodies Bénéfiques sont deux fois plus efficaces qu'auparavant (leurs fréquences ont été réduites de 3 à 1,5 seconde).

Les portées des Rythme d'Hibernia, Rime d'Hibernia et Note de Soins ont été augmentées à 2000.

Les Réflexes Eclairs ont été ajoutés à la liste de compétences de royaume des Bardes afin d'augmenter leurs chances d'esquiver lorsqu'ils jouent d'un instrument.

Les effets à intervalle des Bardes sur le serveur PvP devrait désormais fonctionner lorsque leur délai d'immunité PvP est écoulé, qu'ils se prennent pour cible ou non.

Sentinelles

- Les compétences Maître en Blocage, Guérison Sauvage et Maître Guérisseur ont été ajoutées à la liste des compétences de royaume des Sentinelles.
- Les valeurs de guérison de la ligne Conversion Solaire ont été augmentées et le coût en énergie de la ligne a été réduit ainsi que celles de Attaques Constantes afin de récompenser les joueurs qui ont choisi de préférer la spécialisation Régénération aux compétences de combat.

Eldritchs

- Le délai d'incantation de la ligne Petite Vaguelette de Mana a été réduit à 2,5 secondes tout comme les sorts à aire d'effet à bout portant dans les autres royaumes.
- Un rayon a été ajouté aux sorts Diminution, Destruction et Elimination de Coordination afin de les rendre semblables à la ligne Dispersion Min. de la Santé.
- Le délai d'incantation de la ligne Impact Ethéré Mineur a été ramené à 2,6 secondes pour être plus proche de la ligne Rayon Lumineux Mineur.
- Ajout d'un cri d'affaiblissement de force sur une seule cible à la ligne de sort Voie de l'Eclipse :
 - 8 Diminution de Force
 - 15 Dispersion de Force
 - 21 Dissipation de Force
 - 29 Elimination de Force
 - 35 Dissolution de Force
 - 43 Liquéfaction de Force
 - 50 Destruction de Force
- Ajout d'un cri d'affaiblissement de dextérité sur une seule cible à la ligne de sort Voie de l'Eclipse :
 - 11 Chaînes du Vide
 - 19 Loquet du Vide
 - 25 Cadenas du Vide

33 Entrave du Vide
40 Cachot du Vide
48 Prison du Vide

- La composante d'affaiblissement de la vitesse d'attaque de la ligne Dispersion énergétique min. a été remplacée par une composante de ralentissement.- Une composante d'affaiblissement de résistance au froid a été ajoutée à la compétence de royaume spéciale Maelström Négatif des Eldritchs (et ses dommages de base ont été réduit légèrement pour compenser).

Enchanteurs

- L'IA des familiers a été modifiée légèrement pour leur permettre de passer en mêlée plus facilement lorsqu'ils courent.
- La limite à partir de laquelle les alliés du Voile soignent a été relevée.
- L'IA des zélotes du Voile a été modifiée pour qu'ils n'attaquent plus l'adversaire au lieu d'incanter.
- Le sort d'affaiblissement de la résistance des zélotes du Voile devrait désormais affaiblir correctement la résistance à la chaleur.
- La ligne Lueur Etourdissante est désormais un sort d'affaiblissement des dégâts de mêlée pour une seule cible.

Empathes

- Le coût global de la ligne Ennemi Illusoire a été réduit de moitié.
- Le délai d'incantation de la ligne Hallucination a été réduit à 3 secondes et sa portée augmentée à 1500.
- La ligne de sorts Transe Curative est désormais un véritable sort de soins répétés. Elle dure 10 secondes, a une fréquence de 2 secondes, et son coût et son degré de guérison ont été ajustés en concordance.
- Les coûts de la Transe Curative ont été modifiés :
10 Transe Curative 18
21 Transe Reposante 34
32 Transe Soignante 47
43 Transe Saine 58

Protecteurs

- Il est désormais impossible d'utiliser la compétence Esprit de la Chasse lorsque le Protecteur est assis. Cela devrait permettre d'éliminer des " erreurs de lancer ". Elle dispose, en outre, désormais d'une icône propre.

ARCHERS

Le temps est venu d'améliorer les compétences des classes d'Archers, qui ont été jusqu'alors légèrement négligées en comparaison des ajouts de nouveaux sorts et compétences aux autres classes. Dans cette version, nous avons essayé de corriger cet oubli et de rendre à nouveau les Archers intéressants à jouer. En revanche, loin de nous l'idée de rendre à nouveau les Archers les personnages tout-puissants à distance qu'ils étaient au lancement de Camelot. Ces changements n'ont pour objectif que de rendre les Archers utiles et intéressants et non de doper outrageusement leurs pouvoirs.

Les Archers sont les Chasseurs, les Rangers et les Eclaireurs.

Remarques générales sur les Archers

- La formule de calcul du pourcentage d'attaques lamentablement ratées en tir a été modifiée. Auparavant, cette formule était différente de celle appliquée pour les autres attaques de mêlée. Les Archers devraient voir leur pourcentage d'échec total réduire d'environ 25 %.
- Les compteurs de camouflage ne seront plus réinitialisés après une attaque PvE. Seule une attaque de l'Archer sur un autre joueur, un familier ou une tourelle contrôlée par un autre joueur réinitialisera le délai. L'objectif du camouflage est pour les Archers de repérer les environs en situations PvP, il est donc normal qu'une action PvE n'aie aucun effet dessus.
- Nous avons reçu de nombreuses réclamations émanant d'Archers se plaignant qu'ils manquaient leurs cibles beaucoup plus fréquemment que les autres combattants en mêlée. Nous avons effectué un très grand nombre de tests et vérifié la formule de calcul, mais

n'avons trouvé aucune différence notable. Nous continuerons à étudier les remarques des Archers, mais, pour le moment, n'envisageons aucun changement à ce niveau.

- Nous avons modifié l'effet de la compétence Sixième Sens sur les classes d'Archers, en faisant varier la distance à laquelle un assassin peut voir un archer caché, mais non camouflé, de un à trois quarts de celle qu'elle est actuellement, en fonction de la spécialisation en furtivité de l'archer et du niveau de l'assassin. En moyenne, on peut dire qu'un assassin devra être environ deux fois plus près qu'auparavant pour voir un archer.

Tir Précis

Nous avons modifié la formule de calcul d'agression lorsque les Archers utilisent un Tir Précis contre des monstres. Désormais, l'agressivité générée par des dommages infligés par un Tir Précis est divisée entre tous les membres du groupe de l'archer. Notez que l'Archer devrait toujours recevoir une part un peu plus importante des dommages que les autres membres du groupe, mais il devrait désormais être beaucoup plus simple d'attirer un monstre loin d'un archer après qu'il a été touché par un Tir Précis. Ainsi, les Archers deviendraient les meilleurs " rabatteur " de monstres de tout groupe PvE.

Flèches et Contres

Les trois classes d'Archers devraient recevoir désormais une nouvelle compétence appelée " Flèches Perçantes", qui leur permet de pénétrer, relativement, les sorts de contre. En voici les détails :

- Une Flèche Perçante ne traversera jamais un contre (tant à intervalle que simple cible) du personnage qui lance le sort. Cela signifie qu'un contre lancé par une Sentinelle sur elle-même ne sera jamais pénétré.
- Les contres lancés sur des compagnons de groupes ou de royaumes peuvent être pénétrés. Ainsi, le contre à intervalle (ou simple cible) lancé par une Sentinelle sur un Protecteur ami peut être pénétré.
- Les Archers reçoivent une Flèche Perçante qui dépend de la spécialisation dans leur aptitude particulière en Arcs, Flèche Perçante 1 pour une spec 30, Flèche Perçante 2 pour une spec 40 et Flèche Perçante 3 pour une spec 50. Des Flèches Perçantes faibles infligent des dommages moindres en ne pénétrant pas totalement le contre. Le niveau le plus élevé de Flèche Perçante inflige des dommages normaux.
- En outre, les Tirs Longue Portée et les Volées de Flèches pénètrent TOUS les contres, indépendamment de celui qui les lance.
- Veuillez noter que pour cette version nous avons fait attention que les contres lancés sur soi-même ne soient pas annulés par d'autres contres.

Tir Rapide

Les trois classes d'Archers disposent d'une nouvelle compétence appelée " Tir Rapide", qui leur permet de décocher plus rapidement, en voici les détails :

- Lorsqu'un Archer dispose de cette aptitude, il peut décocher son tir à n'importe quel moment après la moitié du délai normal de bandaison de l'arc.
- Si vous décochez au bout de 75 % du délai normal, le tir (s'il atteint sa cible) infligera 75 % des dommages normaux. Si vous n'attendez que la moitié du temps normal, vous n'infligerez que la moitié des dommages normaux, et ainsi de suite. Plus le tir est rapide, moins il provoquera de dommages.
- Un Tir Rapide nécessite la même endurance qu'un tir normal, mais provoque moins de dégâts.
- Les Archers reçoivent Tir Rapide 1 à un niveau de spécialisation de 35 dans leur compétence Arcs particulière et Tir Rapide 2 à 45. La différence entre les deux réside dans la quantité d'endurance requise : Tir Rapide 2 demande moins d'endurance que Tir Rapide 1.
- Attention, vous ne pouvez combiner Tir Rapide et Tir Longue Portée ou Volée de Flèches.

CLASSES A FAMILIERS

Afin d'encourager des lanceurs de sort avec familiers à se spécialiser dans les sorts de spécialisation de leur familier, nous avons modifié certaines classes de lanceurs de sort avec familier dans les trois royaumes.

Remarques générales sur les familiers

- Vous pouvez désormais effectuer la commande /face sur vos familiers.
- Les sorts lancés sur des familiers ne pourront être lancés si le familier est hors de portée.

- Lorsque vous étiez à une certaine distance de votre familier pour un certain temps, il pouvait arriver que votre fenêtre familier affiche les points de vie d'une autre créature. Ce bug a été réglé : si vous êtes trop loin de votre familier pendant trop longtemps, vous ne serez plus en mesure de voir les points de vie de votre familier. Lorsque vous vous rapprocherez de votre familier, les points de vie de votre familier seront mis à jour et affichés à nouveau.

Contrôle des familiers

Nous avons modifié le fonctionnement des différents modes (passif, agressif) de contrôle des familiers. Désormais, les familiers en mode agressif attaqueront automatiquement des cibles non amicales (avant que la cible n'agissent de manière menaçante), à la condition qu'elles soient dans le rayon d'action agressif du familier et que celui-ci ne soit pas en train d'effectuer une autre action. Pour préserver l' " attitude agressive " des versions précédentes, pour laquelle un familier en mode agressif n'attaque pas une cible hostile à son contrôleur tant que l'ordre ne lui est pas formellement donné, nous avons également modifié le fonctionnement du mode passif. Un familier en mode passif choisira une cible, attaquera et passera en mode défensif lorsque le bouton " attaque " est pressé dans la fenêtre Contrôle du Familier.

La seule exception à ce changement concerne le Prêtre de Bogdar, en raison de la complexité de l'IA du commandant. Il est conseillé aux Prêtres de Bogdar qui utilisaient un mode agressif pour une attitude passive, de passer en mode passif, puisqu'en mode agressif leur familier n'attaquera aucun monstre. En RvR, les familiers des Prêtres de Bogdar attaqueront toutefois des joueurs non gris. Nous traiterons, le cas échéant, ce problème dans la version 1.63.

Animistes

- Les Familiers Instantanés utilisent désormais le modèle des esprits et seront visibles tout le temps. Auparavant, ils utilisaient un autre effet qui les faisait parfois disparaître.
- Il n'est désormais plus possible d'invoquer des tourelles qui ne peuvent pas être attaquées par des attaques en mêlée.
- Les tourelles d'Enchevêtreur lancent désormais des immobilisations de plus longue durée.
- Les Animistes ont désormais accès à la compétence de royaume Compagnon Enragé.
- Les familiers d'un animiste invoqués par la compétence de royaume Piège Sylvestre ont vu leur nombre de points de vie augmenter.

Prêtres de Hel, d'Odin et de Bogdar

- Nous avons ajouté un sort de dégâts directs au niveau 50, Frappe d'Obsidienne à la liste de sorts Obscurité pour la rendre plus similaires aux listes de sorts des autres royaumes.
- Les dommages des Runes de Douleur des Prêtres d'Odin ont été augmentés pour s'aligner avec les améliorations de dégâts des autres royaumes.
- Les sorts d'affaiblissement de la résistance au Froid et à la Matière dans la liste Runes Fortes des Prêtres d'Odin (Baugi Hagal Mannaz et Ymir Hagal Mannaz) ont été modifiés ; ils requièrent désormais une spécialisation plus élevée pour affaiblir le type de dommages de la ligne de base de dégâts directs. La ligne Baugi Hagal Mannaz requiert un niveau de spécialisation plus élevé, alors que le Ymir Hagal Mannaz ne nécessite plus un niveau aussi élevé. Les nouveaux niveaux de tous les sorts d'affaiblissement de résistances des Runes Fortes sont les suivants :
22 Surt Hagal Mannaz
33 Surt Hagal Ehwaz
45 Surt Hagal Ansuz
27 Baugi Hagal Mannaz
36 Baugi Hagal Ehwaz
48 Baugi Hagal Ansuz
25 Ymir Hagal Mannaz
34 Ymir Hagal Ehwaz
46 Ymir Hagal Ansuz

Prêtres de Hel

- La ligne de sorts de Sombre Présence a été modifiée pour pouvoir être lancée en royaume avec une durée de 60 secondes. Cela signifie que vous pouvez désormais la lancer sur des membres de royaume amicaux.
- Le délai d'incantation d'Emprunt Vital a été réduit à 2,5 secondes pour l'aligner avec les autres lanceurs de sort.
- Une amélioration de réduction d'hypnotisme réservée aux familiers, Esprit Tenace du Guerrier pour les N35 et Esprit Indomptable du Guerrier pour les N45 a été ajoutée à la liste Sombres

Forces pour permettre de compenser le manque d'attaques à distance des esprits guerriers.

35 Esprit Tenace du Guerrier

45 Esprit Indomptable du Guerrier

- Les familiers des Prêtres de Hel, à commencer par l'esprit soldat, peuvent désormais encaisser l'attaque de mêlée à la place de leur maître. Leur chance de remplacer leur maître augmente jusqu'à l'esprit champion. Le lanceur de sort doit se tenir près du familier pour que cette compétence soit possible.
- Une amélioration de vitesse d'attaque exclusivement pour les familiers a été ajoutée à la liste Sombres Forces.
 - 10 Vitesse du Déchu
 - 16 Tonus du Déchu
 - 21 Vivacité du Déchu
 - 27 Hâte du Déchu
 - 34 Célérité du Déchu
 - 41 Frénésie du Déchu
- La ligne de sorts Entrave a été ajoutée à la liste Sombres Forces. Il s'agit d'un sort d'amélioration à déclenchement offensif réservé aux familiers, qui peut permettre au familier du lanceur de sort d'entraver une cible pour un court instant. La réduction de la vitesse augmente avec les niveaux et n'est pas affectée par les combats.
 - 28 Entrave
 - 38 Capture
 - 48 Emprisonnement

Cabalistes, Prêtres de Hel et Enchanteurs

- La valeur des améliorations de caractéristiques des familiers a été augmentée pour égaler celles des autres spécialisations.

Cabalistes

- Les lignes Force de Saphir Brillant et Brise devraient désormais se rapporter à la bonne compétence.
- Une ligne de sorts d'amélioration de la vitesse de course des familiers a été ajoutée à Tourments du Simulacre.
 - 25 Vitesse du Simulacre
 - 35 Hâte du Simulacre
 - 45 Célérité du Simulacre

Enchanteurs

- Le familier zélate des Voiles lancera tout le temps son sort d'affaiblissement et de Dégâts directs. Auparavant, il pouvait également lancer un DD + ralentissement qui n'était pas aussi efficace que le DD + affaiblissement.
- Un sort d'amélioration réservé aux familiers a été ajouté à la liste Maîtrise des Enchantements, ce qui renforce l'efficacité des sorts des familiers. Cela devrait réduire la probabilité de voir une résistance complète de la part d'une cible de niveau supérieur au familier. Lorsque ce sort est utilisé contre des cibles de niveau inférieur, les dommages augmentent.
 - 40 Volonté Brisée
 - 50 Volonté Détruite
- Un sort d'amélioration réservé aux familiers a été ajouté à la liste Maîtrise des Enchantements. Il permet au familier de se soigner tout seul à chaque fois qu'il est touché en mêlée.
 - 29 Armure Enchantée
 - 38 Armure Resplendissante
 - 49 Armure Prismatique
- Les niveaux des lignes Chaleur Augmentée et Matière Augmentée d'un Enchanteur ont été échangés. Les enchanteurs étaient auparavant capables de faire de gros dégâts trop facilement. Désormais, il pourra toujours utiliser cette stratégie, mais la quantité de dommages variera plus.
- Nouveaux sorts d'affaiblissement Chaleur
 - 27 Chaleur Augmentée
 - 36 Chaleur Amplifiée
 - 49 Chaleur Décuplée

- Nouveaux sorts d'affaiblissement Matière
23 Matière Augmentée
33 Matière Amplifiée
44 Matière Décuplée

Empathes

- Avec Ennemi Ethéré, les mort-vivants sont désormais ajoutés à la liste de monstres qui peuvent être charmés, et Ennemi Onirique permet de charmer tout type de créature.

SORTS ET COMPETENCES DE ROYAUMES

- La liste de sort Chaman Argile Vivifiante (réduction de la vitesse de régénération de l'énergie) a été modifiée pour devenir un sort d'amélioration de concentration visant un royaume. Si la cible s'éloigne de plus de 1500 du lanceur de sort, le sort n'aura plus d'effet sur elle, jusqu'à ce qu'elle revienne dans le rayon d'action. Comme pour toutes les améliorations de concentration, si le lanceur de sort est tué, tous les sorts d'amélioration qu'il contrôlait s'arrêtent.

Sorts

- Le délai d'incantation de tous les projectiles a été réduit à 2,5 secondes.
- Les sorts de soins répétés ne mettaient pas toujours correctement à jour la santé de la cible ; ce bug a été corrigé.
- Les ralentissements déclenchés par des styles de combat utilisaient une valeur inférieure à celle prévue ; ce bug a été corrigé.
- Les affaiblissements de résistance interrompent à nouveau les lanceurs de sort. Plusieurs versions auparavant, ils étaient devenus temporairement des cris qui ne pouvaient donc plus être interrompus. Lorsqu'ils sont redevenus des sorts, ils étaient toujours réglés sur aucune interruption. Cette erreur a été corrigée.
- Les contres lancés sur soi-même ne seront plus annulés par d'autres contres.
- Les sorts d'affaiblissement de force (et seulement de force) et les sorts de maladie ne devraient plus réduire l'encombrement d'un joueur en-dessous de son niveau maximal non-affaibli. Les lanceurs de sorts de servaient de cette propriété, qui permettait de bloquer les déplacements d'un ennemi à 0, effet similaire à celui d'un immobilisation, ce qui n'était pas la finalité de ces sorts.

Compétences de royaumes

- La compétence spéciale de royaume Pilier Volcanique des Thaumaturges a vu ses dommages et son rayon d'action augmentés.
- La compétence de royaume Acuité améliorée affecte désormais la puissance et les dommages des compétences de sorts des Ombres.
- La compétence de royaume Coup de Fouet a vu son délai de réutilisation réduit à 10 minutes et ne s'interrompt plus en combat.
- La compétence de royaume Frénésie a vu son délai de réutilisation réduit à 10 minutes et devrait désormais augmenter correctement la vitesse d'attaque d'un familier.

AUTRES CLASSES

- Hibernia : les Elfes peuvent désormais devenir Finelames.

MONDE DE CAMELOT

Modifications dans les zones épiques

Dans notre effort constant de revitaliser des zones sous-utilisées du jeu, nous avons apporté des modifications aux trois zones contenant les dragons originaux. Après les avoir évaluées, nous avons ajouté de nouvelles IA pour les troupes nommées existantes afin d'augmenter la variété de rencontres dans la zone. Nous avons également apporté de légères modifications aux zones de Dartmoor et des collines de Sheeroe pour qu'elles attirent autant de joueurs de ces royaumes que Malmohus pour les joueurs de Midgard. Pour ce faire, nous avons diminué la portée de vision de tous les éclaireurs des

groupes de monstres de ces zones. Ainsi, il devrait être plus facile de se déplacer dans la zone et la probabilité d'attaque par des groupes de monstres à des distances trop lointaines pour que le joueur ne les voie devrait être réduite. Nous avons également réduit la vitesse de réapparition de certains générateurs qui engendraient des monstres plus vite que les joueurs ne les tuaient. De plus, les trois dragons ont vu les dommages infligés par l'un de leur deux sorts de souffle réduit considérablement.

Mise à niveau de l'équipement de nouveaux personnages

Un système relié à la commande /level a été créé afin d'équiper les personnages nouvellement créés du matériel de base. Les PNJ suivants pourront vous aider à obtenir les objets indispensables :

Camelot : Hadreth, Assistant Wells, Galaris Pritchard et Lucia Pritchard.

Tir na Nog : Carraent, Aetheonyc, Rhyryn, Gwucyn, Somyr et Caryan

Jordheim : Gair et Kelleher

QUETES

- Les objets abandonnés pour les quêtes au trésor de niveau 20+ devraient désormais tous être empilables. Les PNJ de quête ne prendront qu'un seul objet à la fois, les joueurs devront donc les désempiler pour leur donner un à un.
- Nous sommes particulièrement heureux de vous annoncer que les quêtes ayant remporté la compétition " Il était une fois... " ont été installées dans le jeu. Il y en a une par royaume : " Sers-moi deux bières, Ailish! " pour Hibernia, " Le Cœur d'Albion " pour Albion et " La Légende de la Folie de Fenrir " pour Midgard. N'oubliez pas de lire les histoires gagnantes dans l'Herald, nous sommes persuadés que vous serez aussi impressionnés que nous, et espérons que vous apprécierez leur mise en place.
- Quête d'Albion
 - o Le Cœur d'Albion : dans les Marais d'Avalon, Lady Nimue est à la recherche de quelqu'un capable de rassembler les fragments du Pendentif de l'Espoir.
- Quêtes d'Hibernia
 - o Sers-moi deux bières, Ailish! : allez trouver Iao dans le Pub de la Rose Verte, à Tir na Nog. Il semble avoir perdu ses lunettes et apprécierait certainement de l'aide pour les retrouver.
 - o La Saison des Remords : Irksa, à Howth, recherche une âme téméraire pour partir à la rescousse de nobles empyréens.
- Quêtes de Midgard
 - o La Mort Silencieuse : des Sauvages qui ont reçu des armes de contact mais ne savent pas s'en servir, pourraient vouloir les échanger chez Vahn à Mularn. Avant de vous y rendre, assurez-vous de vraiment le vouloir, car il sera impossible de revenir sur cet échange.
 - o La Légende de la Folie de Fenrir : Silvertone à Vasudheim a une histoire intéressante à raconter à propos d'une aventure entre ses amis et Fenrir, le grand méchant loup.
 - o Dernière Volonté et Royaume en Flammes : Gudlor, à Huginfell, est à la recherche d'aventuriers prêts à défendre le royaume.

Monstres

- Albion : les Guerriers Déchus de Stonehenge sont désormais correctement classés mort-vivants.
- Un nouveau modèle de feu follet a été ajouté au jeu. Vous devriez pouvoir les voir flottant dans les airs.
- Albion : les Sorciers et Chamans Géant de Roc de la frontière d'Albion ne peuvent désormais plus être charmés.
- Midgard : auparavant, lorsque le Charmeur de Serpent Vendo des Cavernes Vendo était tué, les serpents disparaissaient. Ce bug a été réglé et les serpents devront désormais être tués un à un.
- Hibernia : les Troglodytes et Thorg à Treibh Caillte sont désormais correctement classés comme humanoïdes.
- Hibernia : les Parthaniens Mélangés devraient désormais apparaître correctement.

Objets

- Nous avons amélioré les objets dissimulés dans un des donjons de chaque royaume pour accroître l'intérêt de ceux-ci. En outre, ces modifications sont rétroactives, ainsi, si vous avez en votre possession des objets provenant des donjons suivants : cavernes Koalinth, la Mine de Tepok et la Tombe maudite, vérifiez-les, nombre d'entre eux ont vu leur efficacité augmentée.
- Les sorts déclenchables sur l'Omni armor ont été corrigés pour chaque pièce.
- La Dague de Diamant (Albion) augmente désormais la compétence d'armes Tranchantes et non plus l'Estoc.
- Les Gantelets Incendiaires de Dommel (Hibernia) trouvés après ce patch devraient pouvoir être recyclés pour récupérer le bon matériel.
- La Robe du Néophyte (Albion) peut désormais être teinte avec un type de teinture adéquat.
- L'Anneau Blodstein (Midgard) présente désormais les stats suivantes : +2 puissance, +2 magie abyssale, +2 reconstitution.
- Les Anciens Bâtons d'Ombreglace, de Séparation Glaciale, des Runes Gelées et d'Appel du Vent (Midgard) peuvent désormais être utilisés par les Prêtres de Bogdar et ont été assortis d'effets de particules.
- Le Bandeau de Rapidité de Deamhan (Hibernia) a été remplacé par une nouvelle version adaptée à son niveau qui s'appelle le Bandeau d'Agilité Deamhan. Veuillez noter que ce nouvel objet n'est pas une mise à jour du précédent, les joueurs possédant le Bandeau de Rapidité de Deamhan le garderont et ne bénéficieront pas de la modification.
- Chaque royaume dispose d'un assortiment de vêtements " jeu de rôle ", disponible auprès des marchands de chapeaux " jeu de rôle ". Tout comme ces chapeaux, ces vêtements ne sont que d'apparat et n'ont aucune vertu d'armures.
- Le pêcheur curmudgeon à Hibernia ne devrait plus abandonner d'objets d'Albion.
- Les Manches Élastiques, les Gants Élastiques et le Heaume de Vif-Esprit (Albion) n'ont plus de restrictions de classes et peuvent donc également être utilisés par les Prêtres d'Aravn.
- Les objets d'ingénierie disposent désormais d'un icône d'inventaire.
- L'épée Porte-Lumière (Albion) augmente désormais la compétence Tranchantes et non plus Cantiques.
- Dans les informations de l'Ecorcheuse Vendo (Midgard), il ne sera plus marqué qu'elle dispose d'un sort déclenchable. Comme il n'était pas prévu qu'elle en dispose d'un, il avait été supprimé.
- Dans les informations du Couteau de silex (Midgard), il ne sera plus marqué qu'il dispose d'un sort déclenchable. Comme il n'était pas prévu qu'il en dispose d'un, le sort avait été supprimé.
- La plupart des butins lâchés par les chefs dans les donjons de zones frontalières ont été améliorés. Les anciennes stats ont été alignées sur celles des points des chefs de bandes de SI. Les seuls objets dont les stats n'ont pas été augmentés sont ceux qui étaient déjà supérieurs ou égaux à leurs équivalents SI. En outre, des objets ont été rajoutés pour les Fléaux et les Prêtres d'Aravn, les Animistes, les Faucheurs, les Sauvages et les Prêtres de Bogdar.
- Toutes les capes peuvent désormais être teintées et ornées d'emblèmes.
- Les Manches du Feu Nocturne (Hibernia) sont désormais recyclables pour obtenir des morceaux de chitine. Toutes les Manches du Feu Nocturne déjà trouvées peuvent être recyclées pour obtenir des barres de diamant.
- Le niveau des Gants, de la Veste et des Braies de Soie d'Ombres, ainsi que de la Veste et des Manches de Tissu Léger Elfique (Hibernia) devraient correspondre aux monstres qui les abandonnent. Les joueurs qui ont déjà trouvé ces objets vont devoir essayer d'en trouver d'autres puisque la mise à jour n'est pas automatique.
- Un sort de concentration Visio Mortis a été ajouté au Bâton de Divination Boucle Mortelle (Albion).
- Le bâton Aveuglevie (Albion) a été remplacé par un nouveau bâton appelé Bâton du Dérobeur de Vie. Les Aveuglevie déjà existants ne seront pas mis à jour, mais ne pourront plus être trouvés. La nouvelle version de ce bâton est dotée d'un bonus de focus à la place de l'un des bonus de l'Aveuglevie première génération.
- Des effets de particules ont été ajoutés aux Bâtons Enigmatique de Peau Étirée, de Divination Boucle Mortelle, à l'ancienne version de l'Aveuglevie et au nouveau Bâton du Dérobeur de Vie (tous en Albion).

- La version tissu des Manches de Buri (Midgard) devrait désormais ressembler à une armure de tissu et peut être teintée avec une teinture pour tissu.
- La Robe en Peau Déplorable (Albion) devrait désormais être recyclable et donner la bonne quantité de matière.
- Les informations de l'Épée Bâtarde Pesante (Hibernia) ne devrait plus afficher de sort déclenchable.
- Les points de bonus des objets de Dartmoor, des collines de Sheeroe et Malmohus ont été augmentés pour être au même niveau que ceux des objets normaux de Shrouded Isles, sauf pour le butin propre au dragon. Aucun objet n'a perdu de points de bonus.
- La Canine de Njessi Sculptée (Midgard) requiert désormais la compétence Épées et non Armes à 2 mains.
- Le Heaume d'Esprit Lucent (Hibernia) n'augmentent plus deux fois la force, mais la force et la dextérité.
- La Coiffe et les Bottes Omni Enchantées (Hibernia) devraient désormais porter le nom équivalent à l'emplacement qu'elles occupent.
- Les Bottes Sacrées de Loki (Midgard) devraient désormais être correctement recyclables.
- L'Épée du Cœur Ardent (Midgard) augmente les stats .

SHROUDED ISLES

Quêtes au trésor

- Tous les butins de quêtes SI peuvent désormais être vendus ou empilés. Il est possible d'empiler jusqu'à 15 objets. Les PNJ n'accepteront pas d'objets empilés, vous devrez les déempiler et leur donner un à un.

Téléportation

- Nous avons supprimé le temps d'attente entre le portail des zones de l'extension et le portail des donjons des royaumes après qu'un autre joueur ait commencé à se téléporter. Il est désormais possible de se téléporter directement aux forts de portail sans attendre la fin de la cérémonie du portail.

Quêtes de Midgard

- Cœur de Pierre : la Cape Runique des Trolls et la Cape des Trolls Anciens nécessaires pour accomplir cette quête ne peuvent plus être échangées.
- La Quête d'Ota : les Berserkers qui ont reçu le Bouclier de Peau de Griffon pourront le rapporter à Ota Yrling à Aegirhamn pour l'échanger contre un objet qui pourrait leur être utile.
- Chasse au Mammouth : Vorkald donnera désormais des Jambières Bordées de Fourrure dotées d'un facteur d'armure approprié. Si vous avez déjà reçu les Jambières vous pouvez les rapporter à Vorkald pour qu'il vous les échange.
- Chasse au Mammouth : le niveau de difficulté de la cinquième étape, dans laquelle vous devez nettoyer un camp Morvalt, a été légèrement réduit.

Quêtes d'Albion

- Libérez-le ! : nous avons apporté d'importantes modifications à cette quête pour qu'il soit plus facile d'attirer Mercal hors de sa tanière. En outre, il ne sera plus nécessaire d'accompagner Mercal jusqu'à la ville, il vous y retrouvera.
- La Pierre Perdue d'Arawn : Sali'ah informe désormais les joueurs que l'archimasse est une arme à deux mains.

Quête d'Hibernia

- L'Armure de Fylara : après les remarques de joueurs concernant la longue attente pour les génitrices, nous avons réduit le temps de création de celles-ci.

Monstres d'Albion

- Caer Sidi : le Raid d'Apocalypse ne devrait plus rester bloqué et devrait pouvoir redémarrer après une tentative échouée.
- Vallons de Devwy : la fréquence d'apparition des familles de fantômes Hoges, Lindon, Dyer, Parmenter et Tinctor a été légèrement réduite.
- Caer Sidi : le Seigneur Liche Ilron ne devrait plus réinitialiser sa rencontre quand il veut.
- Les joueurs revenant à leur pierre des âmes sur la Colline de Wearyall devraient moins souvent être attaqués par les monstres rôdant autour.
- Plus aucune mission ne nécessitera de tuer des pousses de pommier hantées.
- Il faudra plus de temps à l'Antre de Xanxicar (Cavernes de Cristal) pour se remplir d'éclairs.

Monstres d'Hibernia

- Aroon l'Uramhai à Galladoria ne devrait plus pouvoir attaquer à travers les murs.

- L'attaque spéciale sonore utilisée par la plupart des vrilleurs devraient désormais fonctionner correctement.
- Les écailleux mineurs ne devraient plus vous attaquer lorsqu'ils sont invisibles.
- La difficulté du dernier affrontement à Galladoria a été légèrement réduite.

Monstres de Midgard

- L'Antre de Iarnvidiur : Hurjavelen ne devrait plus appeler à l'aide les autres monstres de sa zone.
- Les Rivages d'Aegir : les Morvalts qui se joignent à Gormor et ses lieutenants dans leur attaque sur Dyrfjell ne devraient plus errer en dehors de la ville après le départ ou la mort de leurs chefs.

Donjon

- Trollheim : le bug dans la rencontre avec la Fissure à Trollheim, qui empêchait la Fissure de donner de l'expérience ou d'abandonner un butin, a été réglé.
- Trollheim : certains monstres venant à la rescousse de leurs confrères attaquaient par en dessous ou par-dessus. Ce bug a été corrigé.
- Le Glacier Tuscaran : de nombreux bugs se produisant pendant les affrontements contre les Seigneurs de Glace Skuf et Steinvor ont été réglés. Les suivants de Steinvor devraient mieux fonctionner et les compétences magiques de Skuf et de Steinvor devraient être plus efficaces.

Objets

- Le Défenseur Dansant Tourbillonnant (Albion) devrait augmenter la résistance tranchante au lieu d'avoir deux bonus de résistance perforante.
- La Solide Hache et la Hache Furieuse de Steinvor, ainsi que l'Ecraseur des Cavernes de Skuf (Midgard) peuvent désormais être teintés avec les teintures d'armes du Glacier Tuscaran.
- Le Défenseur Entouré de Vignes (Hibernia) dispose désormais d'un nouveau modèle graphique.
- L'Ancienne Lance en Os de Cerf (Hibernia) n'offre plus deux bonus de résistance Esprit, l'un des deux a été remplacé par une résistance Tranchantes.
- Le Dard d'Easmarach (Hibernia) peut désormais être teint avec les teintures d'arme de Galladoria.
- La Peau de Chat Aquatique (Midgard) devrait pouvoir être empilée correctement.
- Le Pourpoint de la Lame Maudite (Albion) devrait désormais ressembler à une armure de cuir, comme prévu.
- Les Capes du Sarasin, de l'Highlander, de l'Avalonien et du Breton en Peau Tannée (Albion) peuvent désormais être teintés et ornées d'un emblème.
- Le Vieux Maillet Gravé (Midgard) devrait désormais ressembler à un marteau à deux mains comme prévu.
- Le niveau du Collier d'Ecailles Drakoran (Albion) est désormais correct.
- Les Chaînes Symbiotique et d'Arcane Symbiotique (Albion) devraient désormais avoir le bon icône comme prévu.
- Les chafouins voleurs (Albion) ne devraient plus abandonner de bijoux de niveau 8.
- La Ceinture de Marteau de Soxulfr (Midgard) devrait pouvoir être installée à la taille comme prévu.
- La Rapière à Lame de Cristal (Hibernia) augmente désormais l'Intelligence plutôt que la Vaillance.
- Devmer en Albion ne devrait plus abandonner de bijoux dotés de bonus de concentration.
- L'Épée Morvalt d'Obsidienne, butin de quête, ne peut plus être équipée.
- Le sort déclenchable du Défenseur de Bronze (Albion) a été remplacé par un sort différent qui ne devrait plus rentrer en conflit avec les améliorations de moines.
- L'effet de particules sur la Hache Furieuse de Steinvor (Midgard) a été corrigé.
- La Hache Militaire de Shambler (Midgard) devrait désormais augmenter la compétence Hache plutôt que Tranchantes.
- La Ceinture des Fourbes (Albion) devrait désormais avoir le bon icône.
- Le Poignard de Vie Assombrie (Hibernia) peut désormais être teint avec les émaux d'armes de Galladoria.
- Les chafouins d'Albion devraient désormais abandonner du matériel d'un niveau approprié.
- A Caer Sidi, deux objets abandonnés s'appelaient Anneau Incrusté de Diamants. L'un des deux pouvait être installé à la taille, et son nom a été, comme il se doit rétabli, en Ceinture Incrustée de Diamants.

- Le Bâton Ferré en Laiton Antique (Albion) est désormais doté d'un délai de réutilisation et peut être rechargé.
- La Peau Régénératrice de l'Hôte (Albion) peut désormais être teinte.
- Yrjo à Aegirhamn vend désormais des lances de faible niveau et Niklaas des haches à deux mains, des marteaux et des épées.
- Le butin fait-main de l'Emissaire de Logi (Midgard) a été légèrement modifié. L'Anneau de l'Emissaire augmente désormais la compétence Parade plutôt que Tranchantes. En outre, l'Anneau de l'Emissaire, le Gemme de Logi et la Ceinture de Glands d'Emissaire n'avaient pas le bon nombre de points destinés aux bonus magiques. Ils ont été augmentés jusqu'au niveau adéquat sur les trois objets.
- La Griffes de Griffon (Midgard) ne peut plus être utilisée de la main gauche.
- Le modèle du Croc gelé Maléfique a été modifié pour être plus représentatif de sa région d'origine.
- L'Anneau de Rubis Majeur (Midgard) peut désormais être placé sur l'emplacement d'anneau.
- La Trancheuse du Griffon, la Veste Tissée Sombre et les Braies Tissées Sombres (Midgard) ont désormais une chance de lancer un sort déclenchable.
- La Faux Couverte de Vigne et la Faux Verdoyante de Galladoria ont de nouveaux modèles et des effets à particules.
- L'Arc Verdoyant Recourbé et l'Arc du Marcheur des Vents primaires de Galladoria disposent de nouveaux modèles d'arc.
- Le Croc gelé Maléfique (Midgard) est désormais doté d'un effet de particules.
- Les possesseurs de versions sans effet visuel du Vénérable Bâton d'Aroon et du Verdoyant Bâton d'Aroon (Hibernia) remarqueront que des effets à particules ont été ajoutés.
- La Masse et le Fouet de l'Essence Bouleversée (Albion) devraient avoir leur vrai nom utilisé pendant les combats (par exemple, vous frappez xxxx avec votre fléau, vous frappez xxxx avec votre fouet). Auparavant, le fléau était appelé masse et le fouet, fléau.
- Le Croc Silencieux de l'Azure et le Croc Livide de l'Azure (Albion) peuvent désormais être teints avec les émaux d'armes de Caer Sidi. Veuillez noter que l'utilisation de teinture sur ces armes ne modifiera que la couleur de leur garde.
- Le sort déclenchable de la Funeste Lance d'Obsidienne (Midgard) a été corrigé et le bonus de parade a été remplacé par un bonus de furtivité.
- La Veste Renforcée de Quillan (Hibernia) doit désormais être teinte avec de la teinture émaillée plutôt que de la teinture pour cuir.
- La réparation de la Masse de Sombre Aubépine (Hibernia) devrait désormais coûter le prix correct.
- Le Médaillon d'Albion (l'une des récompenses de la quête de l'Ordre Secret) a été modifié. Il n'y a plus besoin de trouver un PNJ dans cette quête d'Albion. N'en cherchez pas. Votre objet sera automatiquement mis à jour.
- Palifan ne devrait plus abandonner d'arbalètes augmentant la compétence Arcs long.
- Les Gantelets du Désincarné (Albion) devraient augmenter la compétence Tranchantes plutôt qu'Epées.
- Le Bâton d'Amitié de Gazsi (Midgard) peut désormais être recyclé.
- La Tunique de Pouvoir d'Herboriste (Midgard) peut désormais être recyclée.
- Le Trident de l'Ame Misérable (Midgard) peut désormais être teint avec les émaux d'armes du Glacier Tuscaran.
- L'icone de l'Anneau de Ténèbres (Albion) devrait représenter un anneau et non plus une gemme.
- L'Anneau de Marche Forcée Morvalt (Midgard) pourra être installé dans l'emplacement Anneau comme prévu.
- L'Anneau de Vignes Enchevêtrées (Hibernia) dispose désormais d'un délai d'utilisation et peut être rechargé.
- Les objets du Glacier Tuscaran suivants peuvent désormais être teints : les Bâtons de Marcheur des Runes Tuscaran, d'Ame Liée Tuscaran, de Nifl Tuscaran, Brise-Ame Tuscaran, Taille-Os Tuscaran, des Os Mouvants Tuscaran et d'Ombre Liée Tuscaran.