

---

---

## **Dark Age of Camelot**

### **Version 1.65**

---

---

Comme indiqué sur le site officiel, ce patch changera votre expérience de Camelot en RvR.

- La disposition des forts de frontière a été modifiée pour ajouter plus de variété dans les prises de forts. Dans de nombreux cas, le combat pour prendre une porte sera remplacé par un combat dans la cour.
- Nous avons inclus une vérification de login pour empêcher les attaquants de "camper" dans un fort ou un sanctuaire avec des personnages différents.
- En réponse aux remarques des joueurs et des team leaders, nous avons effectué de nombreuses modifications dans les classes, les styles de combat et les compétences de Royaume en RvR.
- De nouveaux graphismes ont été mis en place pour toutes les machines de siège.
- Le système de résistance a été mis à jour pour réduire les effets des résistances extrêmement élevées et l'efficacité extrême des lanceurs de sorts utilisant l'affaiblissement de la résistance sur leurs propres dégâts.

De plus, de nombreux changements en PvE ont été inclus dans ce patch.

- Trois nouvelles zones sont désormais accessibles dans Shrouded Isles. Voir le paragraphe consacré à Shrouded Isles pour plus d'informations.
- De nouvelles quêtes d'artisanat ont été ajoutées pour aider les artisans.
- La fréquence d'abandon d'objets a été augmentée pour les monstres de faible niveau, afin de permettre aux joueurs de faible niveau de maintenir leur équipement au niveau adéquat.

Enfin, en réponse aux remarques des joueurs, nous avons ajouté des fonctions demandées depuis longtemps, comme la commande /hood (capuchon) et l'organisation de la liste de sorts pour les lanceurs de sorts 'hybrides' (non porteurs d'armures en tissu).

## **NOUVEAUTES ET CORRECTIONS DE BUGS**

- Dans certains cas, la résistance des monstres de quête (niveau 65 et plus) aux sorts de dégâts directs était trop élevée, ce bug a été corrigé.
- Tous les dragons de l'ancien monde résistent mieux aux attaques de groupes très réduits (moins de 3). Cela ne modifie en rien le comportement des dragons en combat, le seul changement étant le nombre minimum d'attaquants nécessaires pour pouvoir effectivement terrasser le dragon.
- Tous les titres de classe exclusifs de Midgard ont été corrigés.
- Les fautes de frappe dans les textes des sorts ont été corrigées.
- Si vous gagnez les points nécessaires pour plus d'un niveau de Royaume, vous recevez maintenant le nombre correct de points de compétences de Royaume.
- Les résistances aux sorts des compétences de Royaume sont affichées et appliquées indépendamment du personnage, ce qui devrait réduire les cas extrêmes de résistances très élevées.
- Auparavant, les affaiblissements de résistance comptaient pour le double des améliorations de résistance. Nous avons modifié ce paramètre pour qu'ils comptent normalement contre les objets, les améliorations et les résistances raciales.
- L'agressivité générée par les sorts d'amplification des dégâts ou de bouclier de dégâts a été réduite.
- Ligne de spécification 'Ire de Thor' ajoutée dans l'interface du Marché des Joueurs.
- Nous avons ajouté un nouveau canal dans la fenêtre système, les messages de "changement de résistances". Dès que vos résistances sont modifiées par un objet équipé ou un sort (y compris ceux des tourelles des Animistes), les messages sont affichés sur ce canal, qui peut maintenant être activé. Vous pouvez modifier la couleur et l'affichage de ces messages en cliquant avec le bouton droit dans la fenêtre système.
- Vous devriez maintenant voir un icône de "sprint" lorsque vous sprintez.
- Vous devriez maintenant pouvoir placer des instruments sur les murs de votre maison.

- Lorsque vous utilisez la touche F7 pour trouver l'objet le plus proche, elle sélectionnera les pièces de monnaie si le monstre a lâché plusieurs objets.
- Les permissions de guildes devraient maintenant s'étendre à toutes les zones avec une meilleure cohérence.
- Après avoir été assommés, les monstres ne devraient plus tourner avec votre personnage.
- Une ligne indiquant les sommes d'argent s'affiche maintenant dans la fenêtre de discussion lorsqu'un marché est conclu.
- Le service clientèle Mythic peut maintenant afficher un "Message serveur du jour" sur chaque serveur.
- De nombreux objets des Abysses ont été révisés, ils n'avaient pas le niveau approprié. Pour corriger ce problème, de nouveaux objets ont été créés d'après les originaux, mais leurs bonus magiques sont mieux appropriés à leur niveau. Ces nouveaux objets peuvent être achetés avec des sceaux ou lâchés par les monstres les plus importants du donjon. Les anciens objets ne seront plus en vente et n'apparaîtront plus à la mort des monstres. Avec les nouveaux objets, les stocks des marchands des Abysses sont maintenant réorganisés. Suite à cette réorganisation, le diabolon Daro, marchand d'Albion, n'avait plus aucune utilité. Il a donc été supprimé.
- Tous les téléporteurs déclenchés par les PNJ devraient maintenant téléporter les joueurs avec le bon angle d'arrivée. Ceci devrait être surtout visible avec les gardiens de portes.
- Le bouton d'informations dans la fenêtre de l'entraîneur ne fonctionnait pas correctement. Il affichait tous les styles et compétences comme étant attribués à un niveau de plus que prévu. Les styles de niveau 50 revenaient ainsi au niveau 1. Ce bug a été corrigé.

## MODIFICATIONS DE L'INTERFACE ET CORRECTION DE BUGS

- La commande /hood a été intégrée. Les joueurs portant des pèlerines pourront maintenant mettre ou ôter leur capuche avec cette commande. Par défaut, la capuche n'est pas relevée lorsqu'on porte une pèlerine.
- Les lanceurs de sorts 'hybrides' (ne portant pas d'armure en tissu) verront maintenant leurs sorts affichés par ligne de spécialisation et par niveau de sort, comme les purs lanceurs de sorts (portant des armures en tissu).
- Les victoires en RvR sont maintenant affichées dans la couleur du royaume qui tue l'ennemi.  
Exemple :  
(texte vert) Bob vient d'être tué par (joueur d'Hibernia) !  
(texte bleu) Bob vient d'être tué par (joueur de Midgard) !  
(texte rouge) Bob vient d'être tué par un seigneur de fort d'Albion !
- Un chronomètre graphique vous indique le délai nécessaire pour qu'un personnage se désincarne après sa mort.
- Les objets ne pouvant être lâchés, vendus ou détruits seront affichés comme tels dans les informations.
- Les incantations rapides seront affichées en grisé (comme les autres sorts/compétences à délai de réutilisation).
- De nouvelles touches pouvant être assignées, ont été ajoutées pour l'emplacement de l'arme de main droite, de l'arme à deux mains et de l'arme à distance. Appuyer sur ces touches fonctionne revient à faire glisser l'icône sur la barre raccourci avant de cliquer dessus.
- L'écran /realm contient maintenant la liste des forts revendiqués par une guildes.
- Vous pouvez maintenant saisir la commande /afk pour définir un message de réponse automatique lorsque quelqu'un vous appelle. La commande "/afk" sans paramètres efface le message.
- Parfois, certaines touches maintenues enfoncées (ciblage au sol, etc.) ne fonctionnaient pas si le nombre d'images/seconde était très élevé. Ce bug a été corrigé.
- Si une touche était utilisée avec 'Maj' dans certaines situations, l'appui seul sur la touche 'Maj' déclenchait un tir. Ce bug a été corrigé.
- Ajout des nouvelles commandes /rpfilteron et /rpfilteroff pour activer et désactiver le RpFilter. Ce statut sauvegarde lors des changements de zone et des connexions.
- Les styles qui dépendent de la compétence Furtivité sont indiqués comme tels dans la fenêtre d'informations.
- Les informations des sorts de dégâts directs devraient maintenant s'afficher correctement.

- Toutes les classes SI sont maintenant indiquées dans les bonnes catégories, dans les fenêtres Recherche groupe.

## **ROYAUME CONTRE ROYAUME**

- Nous avons modifié le plan de tous les forts de frontière, à l'exception de ceux de Dun Crimthainn, de Caer Erasleigh et de Nottmoor Faste, qui restent inchangés. Une porte intérieure a été rajoutée à la tour du seigneur, et l'une des portes du corps de garde a été supprimée. De plus, de nouvelles portes ont été ajoutées sur chaque rempart de la tour du seigneur. Ces nouvelles portes permettent uniquement aux joueurs du Royaume qui sont propriétaires du fort d'entrer et de sortir de la tour.
- La disposition des forts des Vaux a été modifiée comme celle des forts de frontière.
- Un chef de groupe peut maintenant revendiquer un fort pour sa guilde avec un groupe complet de 8 joueurs. La revendication nécessite la confirmation et l'accord de tous les autres joueurs.
- Les bonus d'expérience près des forts de frontière sont maintenant identiques à celui des forts.
- Si un fort de frontière est revendiqué par votre guilde, vous recevrez, en plus des bonus de guilde et de nouveaux bonus de frontière, le plus fort bonus d'expérience du jeu lorsque vous chasserez autour de ce fort.
- Si un joueur tente de se connecter près d'un fort de frontière ou d'un sanctuaire de relique "en cours d'attaque" ou qui est occupé par un Royaume ennemi, il sera déplacé vers une "zone sécurisée". "En cours d'attaque" signifie que les portes subissent des dégâts ou ont déjà été enfoncées. La zone sécurisée pour les attaquants est le fort de portail de la frontière qu'ils envahissent, celle des défenseurs étant le fort de frontière abritant le portail qu'ils défendent.
- Remarque : les joueurs dont la liaison est coupée près d'une frontière disposent d'une fenêtre de 10 minutes pendant laquelle ils peuvent se reconnecter sans revenir à la zone sécurisée.
- Certains gardes des sanctuaires du contingent normal ont été associés à des forts de frontière. Lorsqu'un fort est contrôlé par l'ennemi, le garde associé à ce fort ne sera plus disponible pour protéger la relique.
- Les joueurs n'ont plus accès à deux des voies d'escalade de Dun Crimthainn. Nous les avons bloquées pour que Crimthainn dispose de 4 voies d'escalade, comme tous les autres forts de frontière.

## **MODIFICATIONS DES CLASSES**

- Suite aux modifications ci-dessous, des spécialisations partielles sont maintenant ouvertes aux Sauvages, Cabalistes, Enchanteurs, Prêtres d'Odin et Prêtres de Hel.
- Toutes les améliorations personnelles durant 15 minutes ont été rallongées à 20 minutes.
- Le temps d'incantation des lignes de sorts à zone d'effet/dégâts directs suivants a été réduit de 4 à 3 secondes :
  - Géomancie : Mare de Roches
  - Liquéfaction : Rafale de Braises
  - Pyromancie : Tempête de Flammes & de Braise
  - Runes de Destruction : Sowul-Mannaz
  - Illusions : Flot d'Illusion
  - Voie du Néant : Dispersion énergétique mineure
  - Annihilation : Zone de Vide mineure

### **Thanes**

- Le coût en mana de tous les sorts des Thanes de haut niveau a été réduit.
- Les valeurs de la Vigueur de Thor ont été augmentées pour plus de cohérence avec les autres améliorations personnelles.
- Le rayon des Cris de Tonnerre a été étendu à 300 et les dégâts augmentés.
- Le rayon des Appels de Mjollnir a été étendu à 350 et les dégâts augmentés.

### **Skalds**

- Portée des chants de la ligne des Saga des Dieux (commençant par Saga de Loki) augmentée à 1500.
- Délai de réutilisation de Parole de Guerre et Cri de Victoire réduit à 15 secondes.

- Un nouveau cri a été ajouté aux lignes de sorts Parole de Guerre et Cri de Victoire. Deux nouveaux cris sont disponibles : la Clameur de Guerre au niveau 43 et le Rugissement de Guerre au niveau 50.
- Les points de vie de départ des Skalds ont été augmentés.

### **Ménéstrels**

- Un nouveau cri a été ajouté aux lignes de sorts Note Discordante et Cacophonie Mineure. Deux nouveaux cris sont disponibles : le Hurlement Discordant au niveau 43 et la Cacophonie Assourdissante au niveau 50.

### **Sauvages**

- Un bug a été corrigé dans le calcul des chances de tripler ou de quadrupler pour les Sauvages. Ils auront désormais plus de chances de tripler, mais moins de chances de quadrupler. Ceci entraîne une diminution des dégâts globaux infligés par les Sauvages.
- La durée des améliorations des Sauvages a été réduite de moitié, ainsi que leur coût en points de vie.
- La ligne de sorts "Enervement de la Proie" a été modifiée, le cri a été remplacé par un temps d'incantation de 2 secondes.
- Les améliorations des Sauvages coûtent maintenant un pourcentage du nombre de points de vie maximum et non du nombre de points de vie estimé. L'estimation étant toujours inférieure, il y a donc une augmentation.
- Nous avons réduit les dégâts infligés par les Sauvages brandissant une arme autre qu'une arme de mêlée.

### **Sorciers et Cabalistes**

- Ajout d'une ligne de drain de vie (niveau 50) à la liste Altération: Souffle de Mort.
- Légère augmentation des dégâts de la ligne de sorts Souffle de Malaise dans la liste Altération des Sorciers et Cabalistes.

### **Cabalistes, Enchanteurs et Prêtres d'Odin**

- La durée de la ligne de sorts Oeil de Manticore (Dextérité des Abysses, Cabalistes), Baugi Hagal Mannaz (Runes de Destruction, Prêtres d'Odin) et Chaleur Augmentée (Don de Puissance, Enchanteurs) a été réduite de 15 à 8 secondes. Ces trois lignes affaiblissent les types de dégâts pouvant être infligés par le lanceur, ce qui rend inutile la durée rallongée "en équipe" des autres lignes d'affaiblissement des résistances.

### **Cabalistes, Enchanteurs et Prêtres de Hel**

- Les sorts type "bouclier de dégâts" des listes des Cabalistes, des Prêtres de Hel et des Enchanteurs ont été modifiés : leur effet est moindre s'ils sont lancés sur des monstres ou des joueurs de plus haut niveau que le lanceur du sort. Ces sorts étaient utilisés de manière à rendre certaines rencontres beaucoup plus faciles que prévu. Les joueurs devront maintenant faire appel à des tactiques plus conventionnelles pour survivre dans les zones de rencontres de haut niveau.

### **Sentinelles**

- La ligne de sorts Revanche Mineure de la Nature a vu sa portée augmentée à 1500.

### **Clercs**

- La ligne de sorts Etincelle Etourdissante a vu sa portée augmentée à 1500.

### **Nécromanciens**

- Les bonus en Constitution des objets confèrent désormais des points de vie supplémentaires aux familiers des nécromanciens lorsqu'ils sont invoqués.
- Les bonus en Vivacité des objets confèrent désormais une plus grande vitesse d'attaque aux familiers.
- Les bonus en Dextérité des objets confèrent désormais une plus grande vitesse d'incantation aux familiers.
- Les bonus de résistance en mêlée des objets portés par le nécromancien seront désormais transmis à son familier.

- Les objets magiques augmentant les points de vie et portés par le nécromancien confèrent maintenant les points de vie corrects aux familiers lorsqu'ils sont invoqués.
- Les objets conférant un bonus en CON, DEX, VIV et PV et transmis aux familiers des nécromanciens tiendront compte du niveau de ces derniers pour déterminer les limites en fonction du niveau.

### **Théurgistes**

- La ligne de sorts Orbe de Rafales/Tonnerre/Tempête a vu sa portée augmentée à 1500 pour corriger un bug.
- De nouveaux sorts d'invocation de la Terre ont été ajoutés à la ligne de sorts Esprits de la Terre, aux niveaux 40 et 48.
- De nouveaux sorts d'invocation de la Glace ont été ajoutés à la ligne de sorts Esprits de la Glace, aux niveaux 32 et 48.
- Les points de vie des golems de Terre ont été réduits, mais leur durée d'invocation est passée de 30 à 60 secondes. Leurs bonus d'attaque et leur vitesse en course augmentent avec les spécialisations avancées.
- Les sorts lancés par les élémentaux de glace des Théurgistes sont désormais lancés plus rapidement, infligent plus de dégâts et correspondent au niveau pour mieux gérer les résistances.

### **COMPETENCES DE ROYAUME**

- La compétence de Royaume "Vide de l'Esprit" ne fonctionnait pas correctement. Ce problème a été corrigé et ses effets et son coût ont été réduits. Le Vide de l'Esprit confère désormais 5 % de résistance par niveau pour un coût respectif de 3, 6 et 10 pour les niveaux 1, 2 et 3. Pour tous les joueurs ayant déjà acquis cette compétence, elle a été supprimée et son coût remboursé.
- Les résistances aux sorts des compétences de Royaume sont affichées et appliquées indépendamment du personnage, ce qui devrait réduire les cas extrêmes de résistances très élevées. Suite à ces modifications, les compétences de Royaume "Aura Brillante de Déflection" et/ou "Résistance à la Magie" ont été supprimées et les joueurs les ayant déjà acquises ont été remboursés.
- Le rayon du Pilier Volcanique a été réduit de 700 à 500 pour que la compétence soit plus adaptée à sa fonction. Pour tous les joueurs ayant déjà acquis cette compétence de Royaume, elle a été supprimée et son coût remboursé.
- Remarque : les joueurs peuvent à nouveau acheter les compétences supprimées ci-dessus. Elles existent toujours, mais avec les modifications indiquées.
- La compétence "Science du Cristal Mystique" a été ajoutée à la liste des compétences de Royaume pouvant être achetées par les Thanés.

### **STYLES DE COMBAT**

#### **Armes d'hast d'Albion**

- Le style de combat Handicap a été modifié : il dispose maintenant d'un bonus de toucher moyen et s'enchaîne désormais avec Croix du Défenseur.
- Le style de combat Hache d'armes a été modifié pour s'enchaîner avec Rage du Défenseur et dispose maintenant d'un bonus au toucher élevé et d'une vitesse de préparation plus importante.
- Le style de combat Revanche du Défenseur entraîne maintenant une fatigue moyenne et s'enchaîne avec Phalange. De plus, les dégâts infligés ont été diminués.

#### **Armes à deux mains d'Albion**

- Le style de combat Doubleur a été modifié en style de ralentissement (position arrière) et inflige désormais des dégâts moyens.
- Le style de combat Lune et Soleil a été modifié en style d'étourdissement de 7s à hauts dégâts s'enchaînant avec Doubleur.
- Le style de combat Brise-Os a été modifié en hémorragie et s'enchaîne avec Fragmentes-Os.

#### **Armes contondantes d'Albion**

- Le style de combat Commotion a été modifié en ouverture de parade.
- Le style de combat Ecrase-Os a été modifié pour s'enchaîner avec Commotion.

- Le style de combat Ebranlement est maintenant utilisable n'importe quand.

### **Lames d'Hibernia**

- Le style de combat Lame Boomerang a été modifié en ouverture de parade.

### **Armes perforantes d'Hibernia**

- Le style de combat Sombre Revanche s'enchaîne maintenant avec Tarentule.
- Le style de combat Ame d'Arawn s'enchaîne maintenant avec Tête de Cuivre.
- La vitesse de préparation du Crochet Cinglant a été ajustée au niveau correct.

### **Faux d'Hibernia**

- Le style de combat Bouclier Epineux s'enchaîne maintenant avec Bourrasque d'Automne.

### **Haches senestres de Midgard**

- Le style de combat Aurore Boréale des Berserkers dispose maintenant d'une vitesse de préparation plus rapide et d'un effet à déclenchement infligeant plus de dégâts.

### **Haches de Midgard**

- Le style de combat Pillard est maintenant un style de parade. La vitesse de préparation a été améliorée et toutes les pénalités ou bonus ont été supprimés.
- Le bref étourdissement du style de combat Force de Thrym a été supprimé.

### **Marteaux de Midgard**

- Le style de combat Furie de Mjolnir s'enchaîne maintenant avec Cloches Divines et confère un bonus d'attaque moyen sans pénalité de défense.
- Le style de combat Démolition s'enchaîne maintenant avec Marteau de Froid et confère un bonus d'attaque moyen pour un coût en fatigue moyen.

### **Epées de Midgard**

- Le style de combat Tempête de Glace dispose maintenant d'une ouverture d'esquive et sa vitesse de préparation a été accélérée.
- Le style de combat Revanche de Sif s'enchaîne maintenant avec Tempête de Glace.
- Le style de combat Dégainer dispose maintenant d'un bonus au toucher élevé.

## **MONDE DE CAMELOT**

### **Monstres d'Hibernia**

- Certains entraîneurs armuriers d'Hibernia n'entraînaient pas correctement. Les PNJ suivants ont été modifiés : Dunstan, Monaghan, Gonvan, Navar, Ormor et Glodry.

### **Quêtes : généralités**

- Nous sommes impatients de vous annoncer quelques nouvelles récompenses de quête pour les joueurs désirant développer leurs compétences en artisanat. Ces récompenses sont obtenues en achevant des quêtes qui sont confiées par les maîtres artisans des capitales de chaque Royaume. Les joueurs doivent avoir un niveau de compétence de 500 et être de niveau 5. Pour l'instant, les joueurs pourront recommencer les quêtes de niveau 500 jusqu'à ce qu'ils aient obtenu les différents types de récompenses. Dans les prochaines versions, nous ajouterons d'autres quêtes de plus haut niveau. Ces quêtes seront accessibles aux joueurs de niveau 10 et offriront un niveau d'artisanat plus élevé. Nous espérons que vous apprécierez les avantages de ces récompenses en progressant de rang.

### **Quêtes d'Hibernia**

- La quête "Piaras et Lhia" est maintenant une quête de niveau 49 et non de niveau 50.

### **Quêtes de Midgard**

- Les Noirs Secrets de l'Ame : cette quête a toujours été prévue uniquement pour Midgard. Les joueurs ne pourront plus obtenir cette quête sans avoir tous les acquis nécessaires. La quête sera

toujours accessible à tous les joueurs de Midgard de niveau 49 ou plus qui ont achevé la quête Rare Ickerius.

## **SHROUDED ISLES**

Nous sommes fiers de vous annoncer la création d'une nouvelle zone libre pour nos clients ayant acheté Shrouded Isles. Chaque Royaume dispose d'une nouvelle zone accessible à tous les joueurs ayant installé Shrouded Isles. Ces zones sont destinées aux joueurs de niveau 35 ou plus. Ces nouvelles zones sont accessibles par la nage ou par l'un des nouveaux itinéraires de vol des créatures en contactant le dresseur de créatures de faction le plus proche.

### **Albion : Ile d'Inishail**

- Les marécages embrumés de l'Ile d'Inishail se trouvent directement à l'ouest de Gwyddneau. L'île est fortement peuplée d'Orques qui ont fui les incessantes attaques des Ogres, mais ont eu le malheur de se retrouver face à des lammias venues éradiquer sur Inishail toute créature vivante. Ces deux factions luttent désormais pour le contrôle de l'île tout en évitant les marécages truffés de trous d'eau et grouillant de limons prêts à tuer tous ceux qui s'y aventurent. Les aventuriers qui souhaitent explorer l'île peuvent nager depuis la côte ou, s'ils sont appréciés des lammias, aller voir Nimea à Clifton pour arriver plus vite au camp des lammias sur l'île d'Inishail.

### **Midgard : Modernagrav**

- La paroi rocheuse Est de Faraheim a été détruite par les morvalts qui croyaient aux rumeurs prétendant que la Matriarche se trouvait sur l'île, à l'est de la barrière rocheuse. Ils n'ont hélas découvert qu'un immense squelette à moitié enterré et protégé par de nombreux mort-vivants. Pensant que le squelette est celui de la Matriarche, les morvalts ont dressé un camp pour tenter d'entrer en contact avec son esprit. Les Nains de Iarn ont entendu parler de la nouvelle île et ont envoyé des explorateurs sur place. Les amis des Nains de Iarn seront heureux de découvrir qu'ils peuvent parler à Minerva, au nouveau camp des Nains de Iarn sur Inisheim, pour accomplir un voyage inhabituel vers leurs frères de Modernagrav.

### **Hibernia : Allta Fearann**

- Depuis des générations, une légende des mantides parle d'une terre inexplorée. Les mantides pensent que cette légende est en train de devenir réalité. Elles ont découvert une grande île inconnue des mortels, qu'elles ont baptisée Allta Fearann. Ce secret est bien gardé par les mantides, mais on sait maintenant que cette terre nouvelle est au large du Bout du Monde. Les mantides réalisent qu'elles ne sont pas assez fortes pour achever seules l'exploration de cette île. Elles permettent à ceux qui leur ont témoigné de l'amitié d'emprunter un passage rapide vers Allta Fearann, depuis leur base du Bout du Monde, car elles ont besoin d'aide pour explorer ces terres sauvages. Tous ceux qui souhaitent utiliser ce passage doivent contacter Dalniver.

Deux nouvelles routes sont disponibles pour les factions. Ces nouveaux itinéraires ne sont accessibles que si vous êtes de la bonne faction (la même que le point de destination) pour éviter qu'un joueur arrive par erreur dans une région hostile. Les nouveaux marchands se trouvent dans les zones suivantes :

Albion : Vilmalin est devant Caer Diogel et vend des tickets de voyage pour Clifton.

Midgard : Korlis est près de Hagall et vend aux joueurs un ticket de voyage pour le camp des Nains de Iarn, sur l'île de Faraheim.

Hibernia : Zrrazk est près de Necht et vend aux joueurs un ticket de voyage pour le fort de Krrzck au Bout du Monde.

### **Quêtes : généralités**

- Nous avons ajouté des quêtes dans les nouvelles zones SI pour les joueurs de niveau 36 à 49. Les quêtes de niveau 36 doivent être achevées avant d'entreprendre celles de niveau 49. Elles sont données par les PNJ suivants : Hibernia : Xaxnxi, Midgard : Shiake, Albion : Veena.
- Des rumeurs se propagent dans les Royaumes, elles font état d'étranges visions d'une terre lointaine aux créatures incroyables et aux immenses trésors. Nombre de jeunes aventuriers ont entendu ces rumeurs et décidé de vérifier par eux-mêmes si elles étaient bien fondées. Certains cherchent de l'aide pour commencer leur voyage ou pour aider quelqu'un qui est déjà parti là-bas. Les aiderez-vous dans leur voyage vers l'inconnu ?

Les aventuriers d'Albion doivent se rendre au port de Gothwaite pour parler à l'écuyer Wellings.  
Les explorateurs de Midgard doivent se rendre aux rivages d'Aegir pour offrir leur aide à Kauko.  
Les joueurs venant d'Hibernia doivent rencontrer Aillionora Para au bosquet de Domnann.

### **Monstres d'Albion**

- Les semeurs mort-vivants, les pousses de pommier hantées et les pommiers hantés ne peuvent plus être charmés.
- La difficulté de la rencontre finale de l'Apocalypse à Caer Sidi a été légèrement réduite pour correspondre au niveau des autres rencontres finales dans les donjons de quête.
- Vallons de Devwy : un aventurier ensanglanté du nom de Syhtric est arrivé jusqu'au Fort Gwyntell avec une sombre histoire à raconter. Il commandait un groupe de mercenaires qui a disparu dans les Vallons il y a quelques jours. Il est gravement blessé et risque de ne pas vivre longtemps. Il serait sage que les voyageurs passant par les Vallons écoutent son histoire et tiennent compte de ses avertissements.

### **Monstres de Midgard**

- Les monstres devraient maintenant se tenir davantage éloignés de l'entrée extérieure de Trollheim.

### **Monstres d'Hibernia**

- Une nouvelle espèce de vrilleurs plus résistants a été repérée près de la cité des Fomoriens.
- Certains monstres de la cité des Fomoriens ont été déplacés pour faciliter légèrement le passage de l'entrée du donjon.

## **FONDATIONS**

- Le Trophée Mural de Balor (Fondations : Hibernia) est maintenant d'une taille beaucoup plus impressionnante.
- Le Trophée Mural de Nosdoden (Fondations : Midgard) est maintenant d'une taille beaucoup plus impressionnante.
- Le marchand Ingrédients : Ether, Teinture et Pigment devrait maintenant proposer le catalyseur stable érodant et le catalyseur réactif érodant.
- Vous ne pouvez plus utiliser d'Acte de Démolition Porche si vous avez un Marchand Revendeur.
- Vous pouvez maintenant acheter et placer un Fournisseur de Teintures dans votre maison pour obtenir toutes vos teintures.
- La méthode de téléportation dans les zones d'habitation a été modifiée. Tous les téléporteurs, ceux qui peuvent être achetés et ceux des marchés de Camlann, ont été transformés pour fonctionner avec la méthode du parchemin de téléportation. Les joueurs pourront acheter un parchemin au marchand et le lui donner pour être téléportés à l'endroit désiré.

## **REMARQUES SUR LES RESISTANCES**

Avant la version 1.65, les résistances s'ajoutaient les unes aux autres pour calculer un seul pourcentage, dont les dégâts infligés par le type de combat étaient soustraits.  
Par exemple :

Avec 26 % de résistance au froid (objets), 14 % d'amélioration de résistance au froid, Résistance à la Magie (9 %) et Aura Brillante de Réflexion (36 %), votre résistance totale aux dégâts du froid serait de :  $26+14+9+36 = 85$  %.

Donc, si vous étiez frappé par un sort infligeant 500 points de dégâts du froid, les dégâts réels calculés, en déduisant les résistances, seraient de  $500*(1 - 0,85)$ , soit 75 points. Le lanceur du sort verrait les dégâts suivants indiqués : 75 (-425). C'est ainsi que le système FONCTIONNAIT.

Avec le NOUVEAU système, les résistances sont ajoutées en deux catégories séparées qui sont appliquées consécutivement et non ensemble. Les compétences d'objets, d'amélioration et raciales sont utilisées pour le premier calcul des résistances, les compétences de Royaume affectant les résistances étant calculées ensuite.



Avec le même exemple cité plus haut :

Les 26 % de résistance au froid (objets) et les 14 % d'amélioration de résistance au froid sont calculés d'abord, soit :  $26 + 14 = 40$  %.

Donc, toujours avec un sort infligeant 500 points de dégâts du froid, le calcul sera :  $500 * (1 - 0,40)$ , soit 300 points de dégâts.

Ces 300 points sont ensuite calculés en incluant la Résistance à la Magie (9 %) et l'Aura Brillante de Réflexion (36 %) :  $300 * (1 - 0,45) = 165$ . Le lanceur du sort verra les dégâts suivants indiqués : 165 (-335).

Dans notre cas, le sort n'infligeait que 75 points de dégâts avant la version 1.65, il en infligera désormais 165.

Cette modification a été effectuée pour les rares cas constatés de résistances extrêmes (65 % et plus) et sans pénaliser ceux dont les résistances sont inférieures (20 à 40 %).

Cependant, je tiens à vous rappeler que l'exemple ci-dessus n'est précisément qu'un exemple. Les calculs dans le jeu seront différents, car ils tiendront compte de l'armure portée, des améliorations éventuelles, etc. Cependant, pour vous expliquer comment nous avons modifié le système, nous avons besoin d'un exemple très simple.