
Dark Age of Camelot
Version 1.68A
24 février 2004

NOUVEAUTES ET CORRECTIONS DE BUGS

- Ce patch comprend de nombreuses optimisations de performances pour les clients Shrouded Isles et Trials of Atlantis, suite aux tests menés sur Pendragon. Ces améliorations permettent d'augmenter le nombre d'images par seconde lorsque vous êtes à proximité de nombreux personnages (Batailles RvR, attaque PvE et villes à forte population) et optimisent les performances du programme lors des premières rencontres et du chargement de nouveaux personnages.
- Nous avons effectué des modifications de connexion qui devraient régler la plupart, sinon l'intégralité, des problèmes que certains utilisateurs utilisant une liaison câblée avaient avec leur login client.
- Les nécromanciens peuvent à nouveau lancer des sorts de drain de mana sur des cibles ayant 0 de mana. Ces sorts infligeront des dégâts à la cible avec un gain de mana pour le lanceur, comme dans la version 1.67.
- Nous avons corrigé un bug qui empêchait les joueurs de créer des trophées avec des dépouilles nécessitant la potion extraordinaire du béhémoth. (Golestandt, Xanxicar, Cuuldurach, Balor, Gjalpinulva et Nosdoden).
- Les sorts d'armure et de tempête lancés sur plusieurs alliés ne satureront plus le lanceur avec une multitude de messages d'erreur.
- Le montant des dégâts infligés par le sort Frappe de Pouvoir de certains objets uniques est désormais correct.

Changements du Scribe des Quêtes

- Le Puits de Connla (Hibernia) ne sera plus effacé de la liste des quêtes achevées par le Scribe des Quêtes.
- La quête "Il en faut si peu parfois..." (Albion) n'est plus limitée au niveau 21.
- La quête de la Cape de Fileuse (Hibernia) n'est plus limitée au niveau 20, car elle est un prérequis pour d'autres quêtes. De plus, le Scribe des Quêtes ne la supprimera plus de la liste des quêtes achevées.

Artefacts et chercheurs

- Oeuf de la Jeunesse (Hibernia) : nous avons corrigé un bug qui empêchait les bardes d'activer l'Oeuf de la Jeunesse.
- Cogneur (Midgard) : nous avons corrigé un bug qui empêchait les chamans et les guérisseurs d'activer Cogneur.
- L'aptitude de niveau 5 des Manches du Génie, Coup du Génie, doit maintenant afficher un icône d'affaiblissement plus approprié pour sa cible.
- Le Plongeon Final et les Manches du Génie doivent maintenant déclencher correctement leur sort de niveau 10 en combat PvP.
- Le Bouclier de Khaos, la Pierre Animée d'Etranges Ténèbres et l'Anneau de Larme de Crocodile affichent désormais les bonnes informations pour le niveau requis. De plus, l'Anneau de Larme de Crocodile fera gagner l'expérience correcte dans les donjons des zones frontières.
- Nous avons remplacé le sort déclenchable des Gants de la Folie Montante (Vengeance des Victimes) par un sort de bouclier de dégâts. Dans certains cas, le sort Vengeance des Victimes n'attribuait pas de points aux joueurs après une rencontre victorieuse. Nous ajusterons le sort dans un prochain patch pour conférer aux gants une aptitude plus appropriée.
- Nous avons remplacé la charge du Fouet, de la Grève et de la Faux du Charmeur de Serpents (Aura d'Argent) par un sort de bouclier de dégâts. Dans certains cas, le sort Aura d'Argent

n'attribuait pas de points aux joueurs après une rencontre victorieuse. Nous ajusterons le sort dans un prochain patch pour conférer à ces armes une aptitude plus appropriée.

TRIALS OF ATLANTIS

Rencontres d'Océania

- Nous avons corrigé un bug qui provoquait une disparition incorrecte du Gardien de l'Atlantide pendant la rencontre de la Tablette de l'Atlantide.

Objets

- Le second bonus des Jambières du Mutilateur n'affecte plus la dextérité, mais la vivacité.
- Les paramètres de charges incorrects du bouclier Défenseur Envoûté par le Magma ont été supprimés pour tous les royaumes.

Dark Age of Camelot
Version 1.68
19 février 2004

NOUVEAUTES ET CORRECTIONS DE BUGS

- Les monstres qui font gagner de l'expérience pour les Secrets des Anciens ne vérifient plus votre niveau actuel avant de vous attribuer des points. En conséquence, les joueurs recevront donc le maximum des points d'expérience autorisés pour les Secrets des Anciens après chaque victoire.
- Les joueurs ne pourront plus gagner des points d'expérience pour les Secrets des Anciens lors des combats RvR. Remarque : vous ne recevrez des points d'expérience pour les Secrets des Anciens que si le joueur du royaume ennemi que vous tuez permet aussi de gagner des points de royaume.
- Lorsqu'ils meurent, les seigneurs des forts attribuent désormais des points d'expérience pour les Secrets des Anciens.
- Les créatures qui sont tuées par des sorts de dégâts répétés lancés par des personnages morts seront désormais prises en compte pour les quêtes, les groupes de combat et les épreuves.
- (TOA uniquement) La fenêtre des Secrets des Anciens contient maintenant des boutons Précédent et Suivant pour vous permettre de voir les 9 épreuves des Secrets des Anciens et de savoir quelles étapes sont achevées ou non. De plus, la commande '/master #' vous permet de passer directement à une épreuve (ex : /master 5).
- Les PNJ guérisseurs essaient désormais de restaurer tous les points de constitution d'un joueur si celui-ci a suffisamment d'argent. Si le joueur n'a pas assez d'argent pour récupérer toute sa constitution, le PNJ guérisseur lui proposera de restaurer un nombre de points correspondant à ses finances.
- Un indicateur (Niveau ##) a été ajouté à la fin des fenêtres de confirmation de quêtes afin d'indiquer le niveau minimum requis pour chaque quête.
- Pour faciliter la sélection et la prise de votre butin, nous avons ajouté une nouvelle touche pour cibler le butin le plus proche. Cette touche ne ciblera que les objets que vous pouvez prendre (butin personnel et de groupe, reliques, etc.)
- Pour faciliter la recherche des butins lors des attaques, vous pouvez maintenant utiliser les commandes /stick, /follow et /face avec les objets/butins.
- Pour faciliter la lecture des informations des guildes, nous avons scindé la commande /gc en plusieurs autres pour afficher divers types d'informations avec /gc info, /gc ranks et /gc alliance.
- La commande /bg groups indique maintenant le niveau, la classe et la zone des joueurs seuls dans le groupe de combat.
- La commande /bg who indique maintenant, le niveau, la classe et la zone.
- Nous avons ajouté une nouvelle commande /bg groupclass pour connaître les classes composant chaque groupe du groupe de combat.
- Le dps et la taille des boucliers sont maintenant indiqués dans la fenêtre d'informations.
- Dans la plupart des cas, les messages "Vous encaissez xxx points de dégâts." ont été changés en "(Attaquant) vous inflige...."
- Lors des partages automatiques, le nom de l'objet sera désormais indiqué dans le message "Le butin va à...".
- Les bateaux personnels arborent désormais l'emblème de la guilde du propriétaire sur leur voile.
- Les joueurs peuvent maintenant échanger les esquifs, les voiliers elfes et bretons et les longskips vikings.
- Les sorts ont désormais une chance d'interrompre l'incantation d'une cible pendant 2 secondes après avoir touché cette cible. Nous avons ainsi corrigé un bug qui interrompait parfois les lanceurs pendant une durée incorrecte lorsqu'ils étaient touchés par des sorts.
- Si un sort de dégâts répétés est lancé à partir d'un objet par un lanceur de sort (par exemple une rune), il est considéré comme un sort lancé par l'objet du lanceur, lorsque son effet s'applique à la victime.

- Les effets graphiques des sorts à effet de zone ne seront plus affichés pour tous les autres joueurs dès qu'ils sont plus de 40 dans la zone. Ceci permet de réduire la quantité générale de "pollution" graphique dans la zone. Cependant, le lanceur et la cible d'un sort verront toujours les effets graphiques.
- Les sorts à effet de zone qui sont lancés au-dessus de l'eau n'affecteront pas les cibles sous la surface, et inversement.
- Nous avons corrigé un bug dans les informations des listes de sorts (lorsqu'une ligne de sorts était sélectionnée avec le bouton "Info" chez un instructeur). La liste de sorts indique désormais le niveau de sort correct et les sorts de niveau 50, s'ils existent (le niveau affiché précédemment était 1 niveau au-dessus).
- Les informations affichées sont maintenant correctes pour tous les sorts DD de ralentissement et d'affaiblissement.
- Nous avons corrigé les informations affichées pour les améliorations des résistances corporelle/spirituelle/énergie et chaleur/matière/froid.
- Si l'arme avec laquelle vous tentez un style de combat entraîne systématiquement une perte de fatigue supérieure à vos capacités (avec l'Escrime Précise), vous verrez le message suivant apparaître : Votre arme est trop lente pour effectuer le style xxx !.
- Les messages de mort des gardes ne contiendront plus un retour chariot superflu.
- Les objets qui augmentent la limite d'acuité affectent désormais correctement les objets qui améliorent les capacités individuelles (+ Intelligence, + Empathie, etc.). Auparavant, ces objets n'affectaient que ceux qui conféraient un bonus en acuité.
- Les objets dotés de résistances en mêlée globales n'indiquent plus deux fois la valeur de résistance.
- Les anneaux à délai d'utilisation fonctionnent désormais correctement
- Les cibles au sol apparaissent maintenant au niveau du joueur lorsqu'il est sous l'eau, et non au fond de l'océan.
- Nous avons corrigé un bug qui entraînait une interruption trop fréquente des commandes /stick et /follow lors de l'ascension ou de la descente d'une colline.
- Vous pouvez maintenant affecter des actions aux boutons latéraux des nouveaux modèles de souris (Souris4 et Souris5).
- (TOA uniquement) Le menu des options contient maintenant une liste des résolutions disponibles pour votre moniteur/carte graphique afin d'être compatible avec les nouveaux moniteurs de type écran large.
- Nous avons optimisé le franchissement des limites des zones pour réduire les ralentissements et les saccades lors du passage d'une zone à l'autre.
- Les personnages adoptent désormais la position d'attaque correcte pour les armes d'hast lorsqu'ils utilisent l'arme légendaire Marteau de Lucerne.
- Si vous essayez d'acheter un objet à un marchand revendeur et qu'il refuse parce que vous n'avez pas assez d'argent, l'objet ne sera plus effacé dans les recherches de l'Annonceur Public. Nous conseillons vivement à tous les joueurs ayant un marchand revendeur d'aller le voir et d'utiliser la commande /listmerchant pour rafraîchir leurs listes dans le marché.
- La commande /ignore fonctionne désormais dans les groupes de combat.

AFFICHAGE DES STATISTIQUES DES OBJETS

- Pour faciliter la distribution des butins, vous pouvez maintenant afficher les statistiques des objets directement dans les canaux de discussion de guilde, de groupe, de groupe de discussion ou de groupe de combat.
- Pour ce faire, faites glisser un objet de votre sac à dos vers la fenêtre de discussion. Les informations concernant cet objet seront affichées sur le canal de discussion ouvert.
- Vous pouvez utiliser cette fonction avec les clients Trials of Atlantis, Shrouded Isles et Classique.

REMARQUES SUR LES LIMITES DE BONUS AUX STATISTIQUES

- Comme vous le savez certainement déjà, Trials of Atlantis propose de nombreux objets et artefacts très puissants qui confèrent des bonus élevés dans de nouvelles résistances créées spécialement pour cette extension. Ces résistances sont : Vitesse Sorts /Mêlée/Archerie, Dégâts Sorts/Mêlée/Archerie, Dégâts Style de Combat et Portée Archerie/Incantation. Depuis la sortie de

l'extension, nous avons constaté que la combinaison de différents objets disponibles dans Trials of Atlantis augmentait ces résistances démesurément, les joueurs devenant ainsi beaucoup trop puissants. C'est pourquoi nous effectuons des modifications sur les limites des bonus de statistiques et de résistances dans ToA, ainsi que sur certains objets.

- En nous penchant sur ce problème, nous avons constaté qu'un personnage de niveau 50 pouvait recevoir jusqu'à 50 points de bonus de statistiques (niveau du personnage divisé par 1) avec des objets, améliorations, etc. Nous avons prévu une limite de statistiques définie ainsi : niveau du personnage / 2 (+ 1), et nous avons même donné cette réponse dans les discussions. Les utilisateurs nous ont prouvé qu'il y avait une différence. Nous avons corrigé ce problème et la limite des statistiques de tous les joueurs sera réduite pour correspondre à la nouvelle formule. Désormais, un personnage de niveau 50 voit ses bonus de statistiques limités à 26 (au lieu de 50, ce qui était nettement exagéré).
- Une nouvelle limite a été définie pour les bonus des objets de ToA et la quantité de nouvelles résistances ToA qu'un personnage peut recevoir. Auparavant, les personnages recevaient le bonus entier. Ils sont maintenant limités au niveau divisé par 5, au total, pour chacune de ces trois résistances. Ainsi, un personnage de niveau 50 ayant 3 objets conférant chacun un bonus de + 5% en vitesse de mêlée recevra un bonus de 10% (en cumulant les objets), au lieu de 15% auparavant.
- De plus, nous avons modifié tous les artefacts ainsi que de nombreux objets trouvés comme butin dans ToA pour réduire les bonus aux résistances spécifiques à ToA. Vous trouverez une liste de certains de ces objets dans le paragraphe qui leur est consacré, plus loin dans ce document.

MODIFICATIONS ET CORRECTIONS DE CLASSE

Généralités

- Les lanceurs de sorts sans armure de tissu dotés de la compétence de royaume Surcharge de pouvoir ont désormais une chance de porter un coup critique avec les sorts de dégâts directs. Remarque : les lanceurs de sorts sans armure de tissu ne bénéficient pas des chances supplémentaires de base des lanceurs de sorts en tissu.

Classes à familiers.

- Pour les sorts de dégâts directs (y compris les sort à bout portant à aire d'effet, sorts à zone d'effet au contact) lancés par un familier, le résultat du sort (réussite ou résistance de la cible) et les dégâts infligés sont maintenant indiqués.
- Pour les sorts à durée définie (ex. : affaiblissements) lancés par les lanceurs de sorts, les familiers des nécromanciens ou les familiers projectiles des animistes et au-delà de la portée de la voix (commande /say, 512 unités), les effets sont également indiqués directement au lanceur du sort.
- Si un familier lance un sort et que sa cible y résiste, son propriétaire est informé de la résistance au sort.
- Les familiers des Théurgistes et Animistes ne provoquent plus l'affichage d'un effet graphique sur la cible en cours du lanceur.

Animistes

- Les sorts de tourelles Volute de Résistance Élémentaire et Volute de Résistance Physique des animistes n'encombreront plus la zone de messages quand les sorts sont lancés ou qu'ils expirent. De plus, les tourelles relancent désormais ces sorts avant leur expiration.
- Les tourelles des animistes qui lancent des sorts d'amélioration sur les membres du groupe commencent maintenant par un membre du groupe choisi au hasard au lieu de commencer par le premier.
- La ligne de sorts à bout portant à aire d'effet Champs de Verdure lancés par les familiers des animistes prend maintenant en compte la spécialisation des animistes et leur niveau d'acuité (intelligence).
- Les familiers projectiles des animistes bénéficient maintenant des bonus des objets de ToA pour les dégâts des sorts et l'archimanie.
- Les familiers projectiles des animistes bénéficient maintenant de la compétence de royaume Volonté Grandiose de leur maître.

- La zone d'effet des familiers projectiles paralysant des animistes affecte désormais correctement les monstres qui sont déjà paralysés ou ceux qui l'étaient moins d'une minute avant le lancement du bomber.
- Les tourelles paralysantes des animistes, ainsi que leurs familiers projectiles paralysant, affectent désormais correctement les monstres qui sont déjà paralysés ou ceux qui l'étaient moins d'une minute avant le lancement du bomber.
- Les familiers de la ligne de sorts Ronces Agrippantes des animistes tentent maintenant de paralyser les cibles dans la zone, même si elles le sont déjà.
- Le sort Ame de la Forêt de la ligne de base Voie Sylvestre des animistes n'est plus un sort instantané, mais nécessite un temps d'incantation de 3 secondes.
- Le sort Vénérable Disperseur de la ligne de spécialisation Maîtrise Sylvestre des animistes frappe désormais correctement sa cible.
- Le sort Lumière Dansante de la ligne de spécialisation Maîtrise Sylvestre des animistes tire désormais correctement sur sa cible, même si celle-ci est déjà affectée.
- Les tourelles des animistes n'essaient plus de viser les monstres invisibles.
- Lors de l'invocation de tourelles d'animistes, le sort place maintenant la tourelle correctement sur le sol si celle-ci est invoquée dans un endroit inapproprié.
- Les icônes de la ligne de sorts Ronces Agrippantes des animistes ont été corrigés.

Prêtres de Bogdar

- (Classique) Le gardien fossilisé (ligne de sorts Minstr Spakrbein) dispose maintenant d'un bouclier, visible avec le client classique.

Druides

- Nous avons remplacé l'arbre familier des druides par un ours noir. Cette modification devrait éliminer les problèmes de nombreux druides avec leurs familiers, qui gênaient la visibilité et le ciblage.

Mercenaires

- Les informations erronées affichées lors de l'utilisation des Coups Bas ont été supprimées.

Nécromanciens

- Lorsque les nécromanciens lancent des sorts de familiers, c'est la ligne de mire qui est désormais vérifiée au lieu de leur champ de vision. Cela devrait résoudre la plupart des problèmes rencontrés par les nécromanciens avec leurs familiers.
- Les nécromanciens sous forme d'ombre doivent être à moins de 100 u de leur familier pour lancer des tempêtes.
- Les objets créés par les nécromanciens sous forme d'ombre (y compris les armes de siège et les Sphères de Prescience) ne sont plus indestructibles.

Prêtres de Hel

- Les sorts d'esprit champion des familiers des prêtres de Hel disposent maintenant des icônes et animations d'incantation appropriées.

Thanes

- Les dégâts infligés ont été augmentés pour les sorts DD des thanes, de l'Eclair de Thor Mineur au Grand Eclair de Thor Ultime.

SECRETS DES ANCIENS

- Le Cristal du Titan invoque désormais un titan de cristal qui inflige beaucoup plus de dégâts, avec plus de points de vie et d'un niveau plus élevé.
- Plan de Bataille et Chef de Guerre ont désormais le même délai d'incantation.
- Secret des Anciens 10, Agent de l'Ombre : nous avons corrigé un bug pour le Camouflage, qui permettait parfois à des membres du groupe de se déplacer quand ils étaient camouflés.
- Simulacre Enchaîné : invoque désormais un monstre qui touche toujours deux fois. De plus, le Simulacre Enchaîné ne peut plus attaquer des monstres d'autres royaumes, même s'ils sont attaqués par de tels monstres.

- (PvP uniquement) Cri de Guerre, Stratèges : ne soigne désormais que les cibles alliées (groupe/gilde/groupe de combat) sur les serveurs PvP .
- Bois Mystique, Augures : n'invoque plus de planches d'orme. Le pourcentage de chances d'invoquer chaque type de bois a également été modifié. Les planches de chênes sont celles qui ont maintenant le plus de chances d'être invoquées, mais l'Augure a une chance d'obtenir un bois de meilleure qualité (jusqu'à l'arcania inclus).
- Le Globe de Gaz, qui crée un poison dans l'inventaire de l'utilisateur, a été modifié pour que le poison puisse être utilisé par n'importe quelle classe d'assassin ayant une compétence Empoisonner de 1 ou plus.
- Sphère d'Energie : génère maintenant une agression similaire aux récentes modifications de la Sphère de Soins.
- Les cibles agrippées ne peuvent plus être attaquées en mêlée (l'attaque avec des flèches reste possible). De plus, le sort Placage étourdit désormais le lanceur pendant 12 secondes. Nous avons ainsi corrigé le bug qui permettait à un lanceur tentant d'agripper un ennemi de lancer d'autres sorts en même temps.
- Les sorts de drain de mana (y compris le Siphon Onirique des Augures) n'envoient plus de messages de dégâts erronés aux joueurs qui ont 0 point de mana.
- Les Augures ne peuvent plus placer de Sphères de Prescience si l'endroit visé n'est pas directement dans leur ligne de mire.
- Nous avons corrigé un bug qui provoquait l'affichage de messages "Vous ne pouvez pas attaquer cette cible" avec certains glyphes, tempêtes et sphères.
- Mine Antisiège : ne fonctionne plus contre les portes.
- Vents Constants, Seigneurs des Orages : dispose maintenant d'informations.
- Lancer d'Arme : la ligne de mire entre le lanceur et la cible est vérifiée avant le lancer.
- Vague de Soins : les informations ont été corrigées pour indiquer que la cible doit se trouver dans la ligne de mire du lanceur pour pouvoir être soignée.
- Les secrets des Anciens suivants ne fonctionnent que sur des cibles de royaumes ennemis ou n'affectent que leurs attaques (joueurs ennemis ou familiers sous contrôle) : Chaos, Plan de Bataille, Transfert de Plan.
- Tous les secrets des Anciens des Augures ont maintenant des délais d'incantation séparés.
- Simulacre Martyr, Augures : le délai d'incantation est désormais de 5 minutes.
- Nuage Eblouissant, Nuées Fatigantes, Orage Etouffant, Siphon Mental, Ouragan Aveuglant et Tempête d'Energie : le même délai d'incantation est maintenant partagé.
- Sphère Dissonante : délai d'incantation corrigé à 5 minutes.
- Motivation des Troupes et Sacrifice : le même délai d'incantation est maintenant partagé.
- Chaîne de Soins et Vision de l'Ame : le même délai d'incantation est maintenant partagé.
- Fardeau, Chaos et Martyre : le même délai d'incantation est maintenant partagé.
- Agonie, Défaite et Discorde : le même délai d'incantation est maintenant partagé.
- Harangue, Appel aux Armes et Redonner le Moral : le même délai d'incantation est maintenant partagé.
- Sphère de Soins, Sphère d'Energie, Vision Résolue et Sphère Dissonante : le même délai d'incantation est maintenant partagé.
- Plan de Bataille et Chef de Guerre : le même délai d'incantation est maintenant partagé.
- Torpeur, Epuisement et Malaise : le même délai d'incantation est maintenant partagé.

COMPETENCES DE ROYAUME

- Les Bardes peuvent maintenant acquérir le niveau de compétence de royaume Maître en Concentration.
- Les Clercs peuvent maintenant acquérir la compétence de royaume Surcharge de Pouvoir.
- Les Thanés peuvent maintenant acquérir les compétences de royaume Maître Mage et Surcharge de Pouvoir.

OBJETS DE TRIALS OF ATLANTIS

- Les objets lâchés obtenus après cette version et qui sont créés par le générateur d'objets uniques ne confèrent plus de bonus de vitesse, de dégâts et de portée. Ces modifications concernent les

bonus suivants : vitesse en mêlée, archerie et sorts, dégâts en mêlée, archerie et sorts, dégâts de style de combat, portée en archerie et portée des sorts. Tous les objets uniques obtenus avant cette version seront modifiés pour réduire les bonus de vitesse, de dégâts et de portée.

- Les objets normaux obtenus après cette version (qui ne sont pas créés par le générateur d'objets uniques) confèrent maintenant des bonus réduits de vitesse, de dégâts et de portée. Ces modifications concernent les bonus suivants : vitesse en mêlée, archerie et sorts, dégâts en mêlée, archerie et sorts, dégâts de style de combat, portée en archerie et portée des sorts. De plus, les autres bonus de chaque objet ont été augmentés pour maintenir leur valeur. Ces modifications s'appliquent aux nouveaux objets lâchés et à tous ceux qui sont antérieurs à cette version.
- Remarque : les bonus des objets dont l'efficacité était limitée à certains types de monstres auront toujours les mêmes restrictions.
- Pour plus d'informations sur ces modifications, visitez l'adresse :
<http://www.camelotherald.com/more/1329.shtml>

ARTEFACTS

- Les joueurs peuvent désormais gagner de l'expérience en RvR pour chaque artefact. Les conditions requises en PvE fonctionnent toujours, ce qui permet aux joueurs de choisir s'ils veulent suivre les conditions PvE ou de s'engager en RvR. Les modifications entraînant l'addition de conditions RvR aux artefacts n'aura aucun effet sur les joueurs de Gaheris.
- Au lieu d'être concentrés sur des classes ou races spécifiques, les artefacts suivants ont également été modifiés pour gagner de l'expérience en RvR : Arc du Fou, Couronne de Zahur, Sceptre du Mérite, Présent de Tartaros, Batailleuse et Dérobeur. Il n'est plus nécessaire d'attendre une certaine heure pour gagner de l'expérience avec les Brassards Cérémoniaux et le Bracelet des Etoiles.
- La durée des Secrets de la Furtivité, des Secrets Majeurs de la Furtivité et des Secrets Ultimes de la Furtivité a été réduite à 30, 60 et 90 secondes, respectivement. De plus, le bonus en détection de furtivité conféré par ces compétences a été légèrement augmenté. Le but est de rendre ces bonus très utiles pour localiser des ennemis furtifs dans des situations spécifiques (par exemple si un ennemi furtif a tué plusieurs de vos compagnons de royaume dans une zone). Jusqu'à maintenant, le bonus accordé était trop faible, mais avec une telle durée qu'il était en pratique "toujours actif".
- Le sort Aura de Magie a été corrigé, ainsi que les informations de Poids Plume sur l'artefact Chantenuées.
- Les dégâts convertis par la compétence de niveau 6 de l'Anneau de Larme de Crocodile mettent désormais à jour les barres de mana et d'endurance du joueur.
- Les bonus fixes (portée et vitesse) fonctionnent désormais correctement avec les conditions requises (telles que les niveaux pour les artefacts).
- L'affichage de l'expérience restante a été corrigé pour les artefacts : le compteur revient toujours à 0% après chaque niveau au lieu d'afficher "50% points d'expérience gagnés vers niveau 2" immédiatement après le premier niveau.
- Les sorts Omni de drain de vie (compétences spéciales de certains artefacts drainant les points de vie, de mana et d'endurance) échouent désormais si le lanceur a tous ses points de vie, de mana et d'endurance (auparavant, ils n'échouaient que si le lanceur avait tous ses points de vie, ignorant le mana et l'endurance).

AFFECTATION RAPIDE DES TOUCHES

- Pour permettre aux joueurs d'affecter des touches aux compétences, nous avons introduit un système d'affectation rapide des touches (Quickbinding). Il vous permet d'affecter une touche libre du clavier à un emplacement spécifique de la barre raccourci.
- Les joueurs qui désirent libérer certaines touches pour ce système peuvent maintenant le faire sur l'écran de configuration du clavier avec l'option 'Sans touche'. Sélectionnez la touche et appuyez sur le bouton '[Effacer touche]' qui s'affiche. Auparavant, si vous aviez laissé une touche désaffectée, une touche libre par défaut était sélectionnée.
- Ces touches sont liées à un emplacement spécifique, donc si vous modifiez ce qu'il contient, vous changez aussi la fonction de la touche. Vous ne pouvez utiliser ce système qu'avec les touches qui ne sont pas déjà liées à une action sur l'écran de configuration normal du clavier. Ces affectations de touches sont sauvegardées pour chaque personnage.
 - o Pour affecter une nouvelle touche) /qbind bar# slot#

- (Pour désaffecter une touche) /qunbind bar# slot#
- (Pour voir les touches affectées à un emplacement) /qbind

Par exemple, si vous placez l'incantation rapide sur la barre 10, dans l'emplacement 5 et que vous voulez y affecter une touche, vous devez entrer : /qbind 10 5.

Vous devrez ensuite appuyer sur la touche de votre choix.

CARQUOIS

- (ToA uniquement) Nous avons ajouté une nouvelle fenêtre de carquois pour permettre aux classes d'archers de gérer plus facilement leurs flèches. Votre sac à dos comporte 4 emplacements supplémentaires pour y placer des flèches et vous pouvez choisir la prochaine flèche qui sera tirée. S'il n'y a pas de flèches dans votre carquois, elle sera prise dans votre sac à dos, comme d'habitude. Entrez /quiver pour afficher cette nouvelle fenêtre.
- Vous pouvez maintenant faire glisser les icônes des flèches (Maj + clic gauche) du carquois vers la barre raccourci pour changer de flèches avec les touches du clavier.

COMMANDE NOHELP

- Nous avons ajouté une nouvelle commande /nohelp. Vous pouvez utiliser cette commande pour empêcher les situations dans lesquelles un joueur n'appartenant pas à votre groupe prodigue des soins sans votre consentement, dans le but de gagner de l'expérience sur un monstre. Les joueurs peuvent aussi utiliser cette commande pour refuser l'aide des Sphères de Soins et d'Energie qui sont à proximité.
- Si la commande /nohelp est active, les sorts et compétences suivants n'affecteront pas le joueur, sauf si le lanceur est un membre de son groupe : tous les sorts de soins et de régénération, la compétence d'artefact Vague de Soins et les Sphères de Soins et d'Energie (secrets des Anciens).
- Si un joueur tente de soigner par magie un joueur non consentant, le sort sera lancé mais ne guérira pas le joueur visé et le lanceur recevra un message lui indiquant que le joueur n'a pas besoin d'aide dans la fenêtre de discussion supérieure.
- Les effets des sorts apparaîtront toujours sur les joueurs non consentants si des sorts de soins, des Sphères de Soins ou des Sphères d'Energie tentent de les soigner.

SUPPRESSION DES QUÊTES ACHEVÉES

- Nous avons fait deux choses pour les joueurs qui atteignent le maximum sur leur liste de quêtes achevées. Tout d'abord, les joueurs de niveau 26 et + peuvent supprimer des quêtes spécifiques de leur liste de quêtes achevées. Actuellement, les quêtes de niveau 1 à 15 sont effacées, à l'exception des quêtes annexes de niveau 7 à 50. Pour effacer une quête, parlez à l'un des Scribes des quêtes dans les royaumes, il examinera toutes vos quêtes achevées et supprimera celles qui correspondent à sa liste. Sur Gaheris et Mordred, les joueurs peuvent s'adresser à n'importe quel Scribe des quêtes et ne sont pas limités à celui de leur propre royaume.
- Ensuite, nous avons ajouté une limite de niveau aux quêtes de niveau 1 à 15 qui peuvent être effacées. Cette limite est de 10 niveaux de plus que le niveau de départ de la quête. Ainsi, si une quête peut être attribuée au niveau 15, seuls les joueurs de niveau 15 à 25 peuvent l'obtenir. Cela empêchera les joueurs de répéter des quêtes une fois qu'elles ont été effacées de leur liste. Seule exception à cette règle : les quêtes d'entraîneur de niveau 1 à 4, qui sont limitées au niveau 5. Ces quêtes n'affectent pas les joueurs qui commencent leurs quêtes de guildes au niveau 7. De plus, les quêtes de guildes n'ont pas de limite maximum.
- Remarque : ceci n'est valable que pour les quêtes que vous avez achevées. Une fois qu'elles ont été effacées, vous ne pourrez pas les recommencer. Les quêtes en cours dans votre journal ne peuvent pas être effacées par un Scribe des quêtes. Vous trouverez des Scribes des quêtes dans les lieux suivants :

Camelot

- Entrée de Cotswold vers Camelot (Albion)
- Entrée de Humberton vers Camelot (Albion)
- Entrée de Mularn vers Jordheim (Midgard)
- Entrée de Vasudheim vers Jordheim (Midgard)
- Entrée de Mag Mell vers Tir na Nog (Hibernia)
- Entrée de Connacht vers Tir na Nog (Hibernia)

Shrouded Isles

- Portail du Port de Gothwaite (Albion)
- Portail d'Aegirhamn (Midgard)
- Portail du Bosquet de Domnann (Hibernia)
- Trials of Atlantis (tous royaumes)
 - Hall des Héros
 - Portail d'Océania dans l'Hespéros d'Océania
 - Havre de la Stygie
 - Enclave de Volcania
 - Havre d'Aérus

COMPETENCES EN ARTISANAT

- Des formules ont été ajoutées en Métallurgie pour Hibernia, elles permettent de fabriquer des babioles avec des morceaux de matériaux.
- La poupée de chiffon, le traversin et l'écharpe ne seront plus cédés aux revendeurs pour 100% de leur valeur. Celle-ci sera alignée sur la valeur des autres objets (98%).
- Tissage : une nouvelle babiole, l'écharpe froissée, a été ajouté pour tous les niveaux de matériaux et utilise 10 fois la quantité de matériaux des objets précédents, avec un délai de formule rallongé.
- Maroquinerie : une nouvelle babiole, le sac de selle en cuir ouvragé, a été ajouté pour tous les niveaux de matériaux et utilise 10 fois la quantité de matériaux des objets précédents, avec un délai de formule rallongé.
- Métallurgie : une nouvelle babiole, la boîte à bijoux décorée de gemmes, a été ajouté pour tous les niveaux de matériaux et utilise 10 fois la quantité de matériaux des objets précédents, avec un délai de formule rallongé.
- Menuiserie : une nouvelle babiole, la boîte à souvenirs gravée, a été ajouté pour tous les niveaux de matériaux et utilise 10 fois la quantité de matériaux des objets précédents, avec un délai de formule rallongé.
- Métallurgie, Hibernia uniquement : une nouvelle babiole, la lampe décorée, a été ajouté pour tous les niveaux de matériaux et utilise 10 fois la quantité de matériaux des objets précédents, avec un délai de formule rallongé.
- Alchimie : des agents de suppression des teintures sur tissus, cuirs et émaux ont été ajoutés au niveau de compétence 108.
- Alchimie : les icônes des formules de toutes les teintures correspondent maintenant aux icônes des teintures de l'inventaire.
- Enchantement, Albion : les icônes des formules du Glyphe de Ferveur Vide et du Glyphe de Vide correspondent maintenant à l'icône du produit final dans l'inventaire.
- Enchantement, Midgard : les icônes des formules de la Rune Primale de Cendre et de la Rune de Cendre correspondent maintenant à l'icône du produit final dans l'inventaire.
- Enchantement, Hibernia : les icônes des formules du Rocher Magique de Guerre Lumineux, du Rocher Magique de Nature Vaporeux et du Rocher Magique Vaporeux correspondent maintenant à l'icône du produit final dans l'inventaire.

POTIONS ET POISONS

- Les potions et poisons disposent maintenant d'icônes d'inventaire et de formule codées selon leur couleur.
- Pour les potions d'alchimiste, le code de couleurs est le suivant : augmentation des statistiques : violet ; Soins et régénération santé : rouge ; Endurance et régénération de l'endurance : vert ; Mana et régénération de mana : jaune ; Bouclier de dégâts : orange ; Vitesse d'attaque/Hâte : bleu.
- Pour les poisons, le code de couleurs est le suivant : dégâts répétés : noir ; Réduction de force : bleu ; Ralentissement : orange ; Maladie : violet ; Divers (ralentissement vitesse d'attaque et autres) : incolore.

INTERFACE UTILISATEUR DE ToA

- Les fenêtres du style de combat, des spécialisations/compétences et de la banque/coffre ont été converties en fichiers XML.
- La boussole peut à nouveau être entièrement transparente (alpha 0).

MONDE DE CAMELOT

- Nous avons amélioré les sons d'ambiance dans les capitales de chaque royaume.

Quêtes de Midgard

- La Fin des Dagues : un bug empêchait l'un des gardes de Geyra de la suivre. Il a été corrigé.
- Les Noirs Secrets de l'Ame : les joueurs peuvent maintenant échanger la Tunique de Pouvoir d'Herboriste.

Monstres

- Les chamans géants de roc ont plus de chances de continuer à lancer des sorts lorsqu'ils sont attaqués.

Objets

- Des icônes de sort et d'amélioration sont désormais affichés pour les objets dotés de charges et de sorts ablatifs lorsque les sorts sont lancés.
- Le Heaume de Cath (Hibernia) confère désormais un bonus en Dextérité et non en Intelligence.
- Gantelets Défraîchis (Albion) : l'icône de l'inventaire est maintenant correcte.
- Plusieurs objets de butin courants trouvés à Keltoi Fogou sont maintenant empilables, suite à de nombreuses demandes.
- La valeur de recyclage de la Veste Aqueuse (Albion) a été augmentée pour correspondre aux autres vestes similaires.
- Dépouilles de Cuuldurach, de Golestandt et de Gjalpinulva : leur niveau est passé à 35 pour la répartition du butin au trésorier dans les groupe de combat.
- Le recyclage de la Robe de la Lumière Fantôme permet d'obtenir plus de carrés de cuir.
- Les Jambières Défraîchies (Albion) ont maintenant l'apparence d'une armure cloutée et non de cuir.
- L'Anneau de Fausse Bravade (Midgard) a été renommé Bracelet de Fausse Bravade pour correspondre à l'emplacement dans lequel il tient.
- Le recyclage de la Tiare Cendreuse (tous royaumes) permet d'obtenir plus de carrés de tissu.
- (Midgard) La valeur de recyclage du Haubert de Toile Nouée a été augmentée.
- Les vendos des neiges de Dodens Gruva n'abandonnent plus d'armes de faible niveau pour les joueurs d'Albion.

SHROUDED ISLES

Instructeurs

- Dame Eve propose maintenant aux nouveaux paladins une arme perforante à une main, en plus des armes tranchantes et contondantes à une main et de l'arme tranchante à deux mains.

Quêtes d'Hibernia

- La Tapisserie Manquante : les Perles de Bravoure de Lilerbad ont été renommées Perles de Parade de Lilerbad. Cet objet confère désormais +2 en Parade au lieu de +2 en Vaillance. Les Finelames qui ont reçu les Perles de Vitesse de Lilerbad et qui ont +2 en Furtivité peuvent les échanger à Lilerbad contre les Perles de Parade de Lilerbad.
- La Graine Perdue : nous avons corrigé un bug qui permettait aux lanceurs de sorts d'obtenir une deuxième récompense de Terod après avoir terminé la quête. Les joueurs ayant l'ancien Bâton Caorrann Calbh peuvent toujours parler à Terod pour obtenir le bâton de concentration qui le remplace.

Krondon

- La fréquence de réapparition de tous les gardes et patrouilles a été nettement réduite. La traversée des grottes de Krondon pour arriver jusqu'aux chefs sera ainsi plus facile.

TRIALS OF ATLANTIS

Arbitres

- Nous avons modifié la manière dont les arbitres proposent aux joueurs l'apprentissage des Secrets des Anciens. Auparavant, si un joueur cliquait sur le nom d'un Secret des Anciens, il recevait un message "Voulez-vous [vraiment] suivre cette voie ?" ou "C'est vraiment la [voie] que vous choisissez ?" Ces mots-clés posaient des problèmes aux joueurs qui avaient atteint le niveau 1, mais n'avaient pas encore choisi leur voie et prononçaient l'un de ces mots à proximité des arbitres.
- Nous avons supprimé ces deux mots-clés. Désormais, si un joueur clique sur le nom d'un Secret des Anciens (comme Cri de Guerre ou Maître des Batailles), une fenêtre s'affiche pour lui demander s'il veut choisir cette voie. Le joueur doit alors accepter ou refuser. Si le joueur accepte, un message s'affiche pour lui indiquer qu'il a reçu la quête Choisissez votre Voie et qu'il l'a terminée. Elle sera ensuite effacée de la liste des quêtes achevées. Cela permettra aux joueurs de choisir leur voie de manière réfléchie et non accidentellement.

Zone restante d'Hibernia

- Shaiee n'apparaîtra plus au sommet de sa tente ou au milieu de l'océan. Elle a abandonné l'aventure et a accepté de reprendre son travail normal à l'intérieur de sa tente.

Quêtes : généralités

- Fruth, dans les tentes près du Hall des Héros, a besoin de quelqu'un pour l'aider.
- Verica, dans les ruines de l'Atlantide, cherche de l'aide afin de trouver un objet qui l'aidera à explorer l'Atlantide à la recherche de son père.
- Oktava, aux vestiges de l'Atlantide, cherche de l'aide pour trouver un objet qui l'aidera à explorer l'Atlantide à la recherche de son père.
- Oktava, à Scrios, cherche de l'aide pour trouver un objet qui l'aidera à explorer l'Atlantide à la recherche de son père.

Quêtes d'Océania

- Les joueurs peuvent maintenant utiliser la Poudre de Janni pour combiner leurs objets dans la quête de l'Association des Naxos.
- L'Histoire Volée : les champions peuvent maintenant s'équiper du Collier Mélos de Perles Brodées. Les paladins et champions ayant reçu un Collier Mélos de Perles Nouées peuvent le rapporter à Actanei dans le territoire des Mélos, à Mésothalassa, pour l'échanger contre le Collier Mélos de Perles Brodées.
- L'Histoire Brisée : Koryna et Oleta n'apparaîtront plus l'une au-dessus de l'autre.
- Alaeth parlera maintenant d'un Tas de Plumes de Harpies et pas simplement de plumes de harpie, pour éviter toute confusion chez les joueurs.

Quêtes de Stygie

- Les Bandits en Maraude : les Berserkers peuvent maintenant choisir une épée à une main ou à deux mains comme récompense.

Quêtes de Volcania

- La Grande Forge : il est désormais impossible de charmer Sanura.

Quêtes de butins

- Des quêtes de butins ont été ajoutées aux épreuves de l'Atlantide pour les niveaux 35 à 50 des trois royaumes. Parlez aux habitants des Havres pour en savoir plus sur ces quêtes.

Monstres d'Océania

- Il est maintenant possible de charmer les Mélos du varech noir.

Monstres de Stygie

- Les séthiens vigies du désert tenteront maintenant de passer au combat de mêlée s'ils sont interrompus.

Rencontres d'Océania

- Suite aux remarques des joueurs, la rencontre de la Corne Argenté dispose d'une nouvelle fonction. Elle permet aux groupes de ne pas attendre jusqu'à la fin du délai entre les groupes de combattants, s'ils ne le désirent pas. Les joueurs peuvent maintenant avancer vers le Héraut des Tritons et saisir la commande /say ready. Le prochain groupe de combattants arrive alors quelques secondes plus tard.
- Le sort Poids de l'Atlantide dispose maintenant d'une faible composante de dégâts. Les joueurs qui soulèveront le Coffre Renforcé subiront des dégâts et passeront en mode combat, perdant les bénéfices, entre autres, de la furtivité et des chants de hâte.
- Le requin Vilnageoire, dans la rencontre des Jambières d'Alvarus, réapparaît maintenant plus souvent.
- Les joueurs qui ont la Clef de la Ceinture du Soleil ou celle de la Ceinture de la Lune et qui n'ont pas pris la ceinture sur le piédestal peuvent retourner sur les îles où ils ont obtenu la clef. Tant que la Ceinture du Soleil ou celle de la Lune n'apparaît pas, vous pourrez UTILISER votre clef et recevoir la Ceinture du Soleil ou celle de la Lune, selon la rencontre.
- Les groupes de combat recevront des points pour la mort du Seigneur Naxos des Marées.
- La rencontre de la Harpe de Phoebus sera maintenant validé par l'ensemble du groupe ou du groupe de combat.
- Il y avait un léger problème avec la vitesse de développement de la Tornade Déchaînée. Il a été corrigé et tout va bien désormais.
- Dans l'épreuve 1.1, Heureux Survivant, Sunkaio infligeait parfois des coups mortels à certains joueurs participant à la rencontre. Ce problème a été réglé.
- Il n'est plus possible de charmer les tritons des trésors engloutis.
- Les tritons des mortes eaux et Moughart attribuent maintenant de l'expérience pour les Secrets des Anciens lorsqu'ils meurent.

Rencontre de Stygie

- Le niveau de difficulté a été réduit dans la Forteresse des Tempêtes. Nous avons réduit le nombre de monstres qu'il fallait vaincre pour achever cette rencontre.
- Etreinte Guérisseuse : Mesedsubastet a désormais beaucoup moins de chances d'être attaqué par un monstre victime de confusion.
- La Veste du Scarabée Doré : les joueurs doivent maintenant être de niveau 46 pour parler à Tey et créer les Gants du Scarabée Magique.
- Les joueurs ne doivent plus être de niveau 50 pour valider avec succès la rencontre avec Colossal.
- La Lance Dorée : un rayon d'agression a été défini pour les chefs Landrine, Hounthro et Jomnaer. Cela empêche tout entraînement dans les Havres.
- Désormais, Jamaluddin le Dao lâchera bien la Gemme d'Absorption en mourant.
- Certains laculus des zones de Stygie étaient mal paramétrés et n'avaient aucune agressivité, nous avons corrigé ce point.
- Les paramètres de faction sont désormais corrects pour les gardes séthiens.

Rencontres de Volcania

- La population de taurains a été légèrement réduite dans l'Antre de Typhon et les Iles de Cendre, notamment près des ponts et de l'entrée de Volcania. Cela devrait laisser à un groupe isolé une chance d'atteindre Volcania.
- Le rayon d'agression des taurains a été réduit.
- Le Charme d'Erinys : une fois que Samut se mêlera au combat, vous aurez beaucoup plus de temps pour le combattre. L'effet du Charme de Samut disparaîtra immédiatement après sa mort. De plus, le charme restera sur Samut jusqu'à sa mort une fois le combat commencé.
- Le niveau de difficulté de la rencontre de la Flasque a été réduit. Le rayon d'agression des taurains cherchant le porteur de la flasque a été réduit. Nous avons également réduit le nombre de monstres dans la zone de la rencontre.
- Le sort d'hypnotisme lancé par les guerriers taurains d'élite a été modifié et fonctionne maintenant avec un délai d'immunité.
- Batailleuse ne se bloquera plus lors de la poursuite de joueurs battant en retraite dans la lave des Iles de Cendre.

- La rencontre 6.1 a reçu un nouveau nom de quête. Au lieu d'achever la quête du Serpent Rare, vous devez maintenant partir à la Chasse du Haje-Uraei
- La rencontre de l'Ombre Brumeuse n'était pas réinitialisée dans certaines situations. Ce problème a été réglé.

Rencontres d'Aérus

- L'autre fin possible de la rencontre de l'Oeil du Cyclope a été légèrement modifiée. Alors qu'un groupe entier de cyclopes chargeait auparavant Kertom dans certaines conditions, seuls les plus braves l'attaqueront désormais.
- La zone dans laquelle rôdait Kratos a été nettement réduite. Il ne rôde plus que dans la zone où il apparaît.
- L'Oeil du Cyclope : un bug empêchait les joueurs de valider la quête après une victoire sur Kleps ou Klops pour obtenir le Bouclier de l'Oeil du Cyclope. Il a été corrigé.
- Tous les joueurs associés au groupe de combat recevront des points lors de la remise des objets à Kratos.
- En tuant Ghita, chaque joueur associé au groupe de combat recevra désormais un jeton au lieu d'un nombre de jetons équivalent au nombre de joueurs du groupe.
- Ibn ne restera plus bloqué sous forme de tourbillon. De plus, nous avons corrigé le bug qui rendait Ibn invulnérable et agressif avant même la découverte de l'Epée d'Agne.

Temple Eternel Sobekite

- Le Cavalier de Chaths et le Cavalier du joueur ont été légèrement modifiés pour offrir un style de provocation (Persiflage) au lieu d'un style de retrait (Rage des Profondeurs).
- Lors du choix de la rencontre de l'Horreur, Djedkare indique maintenant aux joueurs que seules 16 personnes seront récompensées en cas de victoire.

Temple du Crépuscule

- Les monstres non liés aux épreuves dans le Temple du Crépuscule réapparaîtront plus lentement, permettant ainsi aux joueurs de se déplacer plus facilement dans le donjon.
- Suite à de nombreuses remarques des joueurs, le délai de réapparition de la majorité des monstres à l'extérieur des temples des gorgones a été nettement rallongé.
- Les joueurs devraient maintenant atteindre plus facilement la zone du cobra femelle dans le donjon. Le nombre de monstres devant être tués pour atteindre cette zone a été réduit.
- Le délai de réapparition des cobras femelles a été raccourci.
- L'Estomac d'Anguille Gremna devrait maintenant être plus facile à obtenir. Les anguilles gremna apparaîtront plus fréquemment et vous aurez plus de chances d'obtenir leur estomac.
- Les statues moulées et les statues vigies ont été modifiées et sont toujours actives. Cela règle les problèmes de visée et l'impossibilité d'infliger des dégâts à ces monstres.
- Antioos ne confiera qu'une seule fois aux joueurs la quête des Tâches pour Antioos. Si les joueurs ont reçu plusieurs fois cette quête, elle sera supprimée de leur liste de quêtes en cours lorsqu'ils recevront des points pour la mort de la Médusa.
- La porte du temple de la Médusa ne se déverrouillait pas correctement une fois que la rencontre était terminée. Ce problème a été réglé.
- Sinovia dispose maintenant d'une attaque de dégâts répétés à distance pour combattre les cibles hors de portée du combat en mêlée.

Volcania

- Les corps des joueurs qui sont morts à la fin de l'une des épreuves des quatre Ambassadeurs seront ramenés à l'Ambassadeur auquel ils ont parlé au début de la rencontre. Cela laisse aux joueurs une chance d'être ressuscités au lieu d'utiliser la commande /release pour revenir à leur Pierre des Ames.
- Epreuve 7.2, Connais tes Ennemis : nous avons modifié le système de gain de réputation. Désormais, chaque membre du groupe recevra la même chose. Cela évitera à certaines classes d'être ignorées dans un groupe.
- Les armes contondantes infligent maintenant plus de dégâts à Typhon.
- Epreuve 7, Rencontre 9 : nous avons abaissé le niveau des monstres qui abattent les barrières mystiques dans la chambre de Typhon.

- Les défenses de Typhon ont été réduites.
- La rencontre avec Katorii restait parfois bloquée si un groupe entier mourait ou quittait le donjon avant de la tuer. Ce problème a été réglé.

Rencontres de la Cité d'Aérus

- Les Opérateurs du Générateur devraient être légèrement plus faciles à vaincre avant d'atteindre leur destination.
- L'épreuve 9.2, Vaincre Lachlen, attribue maintenant des points aux groupes de combat et aux groupes isolés.
- Un bug rendait Katri invulnérable si son garde personnel était tué avant l'arrivée des renforts, nous l'avons corrigé.

Célestius

- Après une tentative échouée de la rencontre finale, les Laquais de Ladon seront correctement réinitialisés.
- Nous avons modifié Draco pour qu'il ne disparaisse plus pendant un combat.

Artefacts et chercheurs

- Un bug empêchait les Eclaireurs de recevoir le Garde de Bravoure activé auprès des Erudits.
- Un bug empêchait les Moines de recevoir le Bouclier d'Aten activé auprès des Erudits.
- Un bug a été corrigé pour les Mercenaires, qui recevaient le grand Bouclier d'Aten au lieu du modèle moyen. Les mercenaires en possession d'un grand bouclier doivent le rapporter aux Erudits Ailigean ou Leron pour obtenir le modèle moyen.
- A cause d'un bug précédent avec le maubastet Tey, certains joueurs de niveau inférieur à 46 ont pu recevoir (sans pouvoir l'activer) la Veste du Scarabée Doré. Aucun point n'étant attribué pour la rencontre au-dessous du niveau 46 et Tey ne donnant à chaque joueur qu'une seule paire de Gants du Scarabée Magique, ceux-ci sont maintenant bloqués. Nous avons corrigé le problème pour que ces joueurs puissent activer la Veste du Scarabée Doré. Les joueurs bloqués peuvent achever la quête de la Veste du Scarabée Doré en parlant à Rey, si les conditions suivantes sont remplies : la quête des Gants du Scarabée Magique confiée par Tey doit être achevée, il faut être de niveau 46 au moins, de faction neutre avec les maubastet, avoir la Veste du Scarabée Doré dans l'inventaire et ne pas avoir reçu de points pour la Veste du Scarabée Doré ou sa rencontre.
- Anneau de Larme de Crocodile
 - o Jusqu'à maintenant, l'Anneau de Larme de Crocodile a été donné par inadvertance aux classes de guérisseurs : le PNJ qui crée l'artefact ne parle pas de ces classes dans ses dialogues, mais accepte tout de même les morceaux de l'artefact. Les classes qui entrent dans cette catégorie sont les clercs, les moines, les guérisseurs, les chamans, les sentinelles et les druides. Cela a entraîné des problèmes d'équilibre avec les sorts de certaines classes combinés à la compétence de niveau 10 de cet artefact. Au lieu de supprimer définitivement l'Anneau de Larme de Crocodile pour ces classes, nous leur donnons une chance de le conserver, mais la compétence de niveau 10 ne sera plus active.
 - o Si vous êtes clerc, moine, guérisseur, chaman, sentinelle ou druide, que vous avez déjà activé l'Anneau de Larme de Crocodile et que vous n'en voulez plus, rapportez-le aux Erudits Shamira ou Khaliial (Albion), Margit ou Vendela (Midgard) ou aux sages Linyive ou Narvla (Hibernia). Ils vous donneront une version bridée de l'Anneau de Larme de Crocodile ainsi qu'une copie du Poème Epique de Tyrus que vous pouvez vendre ou échanger. Les joueurs ne peuvent effectuer cet échange qu'une seule fois.
- Dague du Traître et Dent de Crocodile (Midgard)
 - o (Midgard) Nous avons ajouté des versions "hache" de la Dague du Traître et de la Dent de Crocodile. Les joueurs de Midgard pourront maintenant activer ces artefacts en choisissant l'épée ou la hache comme arme. Les joueurs ayant déjà activé l'un de ces artefacts peuvent échanger leur version 'épée' contre la version 'hache'. Remarque : les niveaux/expérience gagnés par l'artefact seront perdus lors de l'échange.
 - o Les Erudits Tyraa et Torolf feront l'échange pour la Dague du Traître.
 - o Les Erudits Trygve et Joakim feront l'échange pour la Dent de Crocodile.
- Gants de la Folie Montante (Midgard)
 - o Nous savons que certains Berserkers et Sauvages ont reçu des gants 0 con/70 dur en échangeant leurs Gants de la Folie Montante en maille contre la version cloutée. Pour les

aider à résoudre ce problème, nous avons défini un nouvel échange pour ces deux classes. Les berserkers et les sauvages ayant les Gants de la Folie Montante défectueux doivent retourner auprès des Erudits Hetha ou Marga pour les échanger. Cet échange ne pourra avoir lieu qu'une seule fois et les niveaux/expérience gagnés par l'artefact seront perdus. Les joueurs qui activeront leurs gants avec ce patch ne pourront plus les échanger plus tard.

- Brassard de Zo'arkat (tous royaumes)
 - o Nous avons corrigé un bug qui permettait à toutes les classes d'obtenir cet objet, destiné à l'origine uniquement aux lanceurs de sorts et aux guérisseurs. Une condition a été ajoutée au bracelet pour qu'il ne puisse être équipé que par les lanceurs de sorts et les guérisseurs. De plus, cet artefact ne pourra dorénavant être activé que par ces deux catégories de classes. Les classes qui ont activé le Brassard de Zo'arkat et qui ne peuvent plus l'utiliser doivent le rapporter à l'un des chercheurs de la liste suivante pour récupérer l'artefact bloqué et le livre (qu'ils pourront vendre ou échanger) :
Albion : Erudites Margoria ou Colene
Midgard : Erudits Tyraa ou Torolf
Hibernia : Sages Darragh ou Kelleigh
- Oracle de Traldor (tous royaumes)
 - o Nous avons corrigé un bug qui permettait à toutes les classes d'obtenir cet objet, destiné à l'origine uniquement aux lanceurs de sorts et aux moines. Les classes qui ont activé l'Oracle de Traldor et qui ne peuvent plus l'utiliser doivent le rapporter à l'un des chercheurs de la liste suivante pour récupérer l'artefact verrouillé et le livre (qu'ils pourront vendre ou échanger). De plus, cet artefact ne pourra dorénavant être activé que par les lanceurs de sorts et les moines.
Albion : Erudites Margoria ou Colene
Midgard : Erudits Tyraa ou Torolf
Hibernia : Sages Darragh ou Kelleigh
- Bouclier d'Aten (tous royaumes)
 - o Nous avons remplacé le sort à déclenchement "Flammes d'Or" du Bouclier d'Aten par un sort de bouclier de dégâts. Dans certains cas, le sort Flammes d'Or n'attribuait pas de points aux joueurs après une rencontre victorieuse. Nous ajusterons le sort dans un prochain patch pour conférer à ce bouclier une aptitude plus appropriée.

Artefacts

- Trials of Atlantis a introduit de nombreux artefacts à effets de zone et compétences pulsantes qui touchent les joueurs dans une certaine région. Malheureusement, si tous les joueurs à portée sont affectés, cela déséquilibre et gêne considérablement le jeu. Dans la version 1.68, nous introduisons des limites au nombre maximum de joueurs pouvant être affecté par ces artefacts et compétences, ce qui nous permet d'atteindre un point d'équilibre pour ces compétences.
- Le nombre maximum de joueurs affectés par les sorts d'Aura Rayonnante est maintenant limité à 20.
- Les sorts Fontaine de Santé et Fontaine de Pouvoir de l'Echarpe de Jacina affectent maintenant 40 joueurs au maximum.
- Les sorts Champs de Soins et Etreinte de Guérison de l'Etreinte Guérisseuse affectent maintenant 40 joueurs au maximum.
- Le sort Aura du Roi de la Lance des Rois affecte maintenant 20 joueurs au maximum.
- Le sort Aura Magique de Zahur de la Couronne de Zahur affecte maintenant 20 joueurs au maximum.
- Le sort Aura de Chantenuées de la cape Chantenuées affecte maintenant 20 joueurs au maximum.
- Les joueurs métamorphosés par le Bracelet des Etoiles ne pourront plus cliquer sur le bouton droit pour supprimer son effet.
- Le Bracelet des Etoiles lance désormais correctement les composantes de métamorphose, de projectile et d'affaiblissement du sort niveau 10.
- Le bonus de précision du sort Dextérité des Gladiateurs de Batailleuse a été réduit.
- Les armes invoquées par la Ceinture de la Lune seront maintenant perdues si le joueur se déconnecte ou meurt pendant la journée. Elles resteront si le joueur meurt pendant la nuit ou change de zone.
- Les armes invoquées par la Ceinture du Soleil seront maintenant perdues si le joueur se déconnecte ou meurt pendant la nuit. Elles resteront si le joueur meurt pendant la journée ou change de zone.

- Les bonus de résistances de la Couronne de Zahur en tissu (Albion) ont été augmentés de 5% pour correspondre aux autres versions.
- La Couronne de Zahur en mailles (Albion) confère désormais un bonus d'acuité et non de piété.
- La Sphère du Rêve (les 3 royaumes) a été modifiée pour correspondre au niveau de tout monstre tué la nuit dans n'importe quelle zone de Shrouded Isles.
- Le sort de métamorphose (uniquement personnel) de la Sphère du Rêve ne sera plus 'écrasé' par le même sort de groupe.
- Le sort Inversion d'Eirene du Haubert d'Eirene a été modifié. Il convertit maintenant en soins la moitié des dégâts du sort. Il s'agit maintenant d'un sort déclenchable en réaction qui cesse de fonctionner après avoir converti un sort de dégâts.
- Le sort déclenchable du Haubert d'Ereine est maintenant lancé correctement dans les combats RvR et PvE.
- La Harpe de Phoebus Ethérée peut maintenant être équipée dans l'emplacement Distance.
- La Harpe de Phoebus Ethérée (Hibernia) peut maintenant être équipée par les Bardes, qui ne recevront plus le message "Vous ne savez pas utiliser ce type d'arme !".
- Le sort Eaux de la Vie de la Flasque n'empêchera plus les joueurs de faire appel à la furtivité.
- Le Collier de la Déesse (tous royaumes) ne peut plus être placé dans l'emplacement d'une arme.
- Les Javelins de Flammes invoqués par la Lance Dorée fonctionnent maintenant comme un objet chargé et n'utiliseront plus le ciblage au sol.
- L'Echarpe de Jacine gagne maintenant de l'expérience en tuant les cyclopes atlantes, en plus des sphinx atlantes et des ennemis des autres royaumes.
- Le statut de faction des aventuriers épuisés est maintenant correct et permet au Collier de Kalare de gagner de l'expérience en les pourchassant. De plus, le Collier de Kalare peut gagner de l'expérience avec les monstres suivants : Lethos l'Unificateur, Timanthes le Conseiller, Zarlanthus le Conseiller, Gyges le Conseiller et Anzelm le Conseiller.
- Les Gants de la Folie Montante gagnent maintenant de l'expérience dans les donjons des zones frontières.
- Le sort déclenchable Malveillance de la Hache de Malveillance a été modifié et affaiblit désormais un pourcentage des statistiques de la cible.
- Les Gants en Peau de Requin de Mariasha lancent maintenant correctement le sort de dégâts répétés et de maladie.
- Sebak a maintenant plus de chances de lâcher la Robe de Nailah.
- L'Aura Rayonnante (compétence de niveau 10 de l'Anneau de Larme de Crocodile) n'affecte plus que les joueurs et les monstres sous contrôle (familiers et créatures charmées). Les gardes et compagnons de royaume n'en subiront plus les effets.
- L'Aura Rayonnante affecte maintenant les monstres sous contrôle après la première pulsation (auparavant, les familiers n'étaient pas affectés par le chant de vitesse de l'Aura Rayonnante).
- La Bénédiction du Sceptre du Sceptre du Mérite ne peut plus être annulée lorsque des sorts à effet pulsant sont lancés. De plus, elle ne sera plus affichée dans la fenêtre des bonus.
- La durée du Sceptre du Mérite est maintenant correcte et l'effet pulsant a été supprimé.
- La Dague du Traître a maintenant plus de chances de déclencher le sort de niveau 5. De plus, la brume vampirique invoquée a maintenant plus de chances de drainer des points de vie.
- Oracle de Traldor : dans la version de cet artefact destinée aux moines, les bonus en vitesse de mêlée et en dégâts de style de combat ont été réduits de 1%. Le bonus en Piété a été augmenté de 3 points.
- Cape de Plumes de Harpie : le bonus en vitesse de mêlée a été réduit de 5%. Le bonus en parade a été augmenté de 1 point.
- Gants en Peau de Requin de Mariasha : les bonus de vitesse et de portée en archerie ont été réduits de 2%. Les bonus de résistance aux dégâts tranchants, contondants, perforants, à la chaleur, au froid et à l'énergie ont été augmentés de 1%.
- Sceptre du Mérite : le bonus en dégâts de mêlée du sceptre a été réduit de 3%. Les bonus de force et de dextérité ont été augmentés de 2 points.
- Arc du Fou : les bonus de vitesse et de portée et de dégâts en archerie ont été réduits de 2%. Les bonus de dextérité et de vivacité ont été augmentés de 2 points et le bonus en archerie de 1 point.
- Bouclier d'Aten : le bonus en vitesse de mêlée du trident de flammes invoqué a été réduit de 2%. Le bonus de points de vie a été augmenté de 8 points et le bonus de force de 4 points.

- **Plastron d'Eirene** : pour toutes les versions du plastron conférant un bonus de dégâts de style de combat et de dégâts de mêlée, ils ont été réduits de 1%. Les bonus de résistance aux armes contondantes et perforantes ont été augmentés de 1%.
Pour chaque version du plastron conférant des bonus de portée et de dégâts des sorts, ces bonus ont été réduits de 1%.
Les bonus de résistance aux armes contondantes et tranchantes ont été augmentés de 1%.
- **Queue du Scorpion** : le bonus en vitesse des sorts de l'anneau a été réduit de 2%. Le bonus de pourcentage de mana a été augmenté de 1%, le bonus d'armure a été augmenté de 2 points.
- **Lance Dorée** : le bonus de vitesse en mêlée a été réduit de 1%, le bonus de dégâts du style de combat de 4%. Le bonus de force, le bonus de dextérité et les bonus de résistance aux dégâts tranchants, contondants et perforants ont été augmentés de 2%.
- **Robe/Veste de Nailah** : les bonus de portée et de dégâts des sorts ont été réduits de 1%. Les bonus de résistance aux armes contondantes et perforantes ont été augmentés de 1%.
- **Dent de Crocodile** : le bonus de vitesse en mêlée a été réduit de 3%, le bonus de style de combat de 2% et le bonus de dégâts de mêlée de 1%. Les bonus de force et de dextérité ont été augmentés de 6 points.
- **Fouet du Charmeur de Serpent** : le bonus de vitesse en mêlée a été réduit de 2%, le bonus de dégâts de mêlée de 1%. Les bonus de résistance à la chaleur, au froid, à l'énergie, corporelle et spirituelle ont été augmentés de 1%.
- **Grève du Charmeur de Serpent** : le bonus de vitesse en mêlée a été réduit de 2%, le bonus de dégâts de mêlée de 1%. Les bonus de résistance à la chaleur, au froid, à l'énergie, corporelle et spirituelle ont été augmentés de 1%.
- **Faux du Charmeur de Serpent** : le bonus de vitesse en mêlée a été réduit de 2%, le bonus de dégâts de mêlée de 1%. Les bonus de résistance à la chaleur, au froid, à l'énergie, corporelle et spirituelle ont été augmentés de 1%.
- **Veste du Scarabée Doré** : pour chaque version de la veste conférant des bonus de portée et de dégâts en archerie, ces bonus ont été réduits de 1%. Les bonus de résistance aux armes contondantes et perforantes ont été augmentés de 1%. Pour chaque version de la veste conférant des bonus de dégâts de style de combat et de mêlée, ces bonus ont été réduits de 1%. Les bonus de résistance aux armes contondantes et tranchantes ont été augmentés de 1%.
- **Batailleuse & Batailleuse du Magma** : pour chaque version de Batailleuse, le bonus de vitesse en mêlée a été réduit de 2%, le bonus de dégâts en mêlée de 1%. Les bonus de résistance aux armes tranchantes, contondantes et perforantes ont été augmentés de 1%.
- **Cogneur & Cogneur du Magma** : pour les versions de Cogneur conférant un bonus de vitesse en mêlée et de dégâts de style de combat, ces bonus ont été réduits de 1%. Les bonus de résistance spirituelle et à l'énergie ont été augmentés de 1%. Les autres versions de Cogneur et Cogneur du Magma n'ont pas été modifiées.
- **Echarpe de Jacina** : le bonus perforant des sorts a été réduit de 1%. La durée du sort de l'écharpe a été augmentée de 1%.
- **Arc de Braggart** : le bonus de vitesse en archerie a été réduit de 3%, le bonus de dégâts en archerie de 2% et le bonus de portée en archerie de 1%. Un bonus de 3 points dans le maniement de l'arc a été ajouté.
- **Garde de Bravoure** : les bonus de dégâts, de portée et de vitesse ont été réduits de 4%. Deux des limites de bonus ont été relevées de 1 point.
- **Ceinture du Soleil** : les bonus d'armes de mêlée et de dégâts de style de combat ont été réduits de 1%. Le bonus de vitesse de l'arme solaire a été réduit de 5%. Le bonus de compétence a été augmenté de 1 point et le bonus de force de 6 points.
- **Ceinture de la Lune** : le bonus de vitesse des sorts des armes lunaires a été réduit de 2%. Le bonus de pourcentage de mana a été augmenté de 1%.
- **Collier de la Harpe de Phoebus** : le bonus de vitesse des sorts de la harpe invoquée a été réduit de 3%. Un bonus de 2% de résistance à la matière, corporelle et spirituelle a été ajouté.
- **Bracelet de Zo'arkat** : le bonus de portée des sorts a été augmenté de 2%. Les bonus de résistance à la matière, corporelle et spirituelle ont été augmentés de 1%.

FONDTATIONS

- De nouveaux bonus Trials of Atlantis sont maintenant disponibles pour vos recherches avec l'Annonneur Public.

- Nous avons ajouté des sons d'ambiance dans les secteurs du marché, les étables et les forges.
- Esbeth, Maître Tailleur du marché d'Arothi, promouvra désormais correctement les joueurs au niveau d'artisanat supérieur.
- Les marchands Ingrédients : Poisons et Pigments & Ingrédients : Ether, Teinture et Poisons ne parleront pas systématiquement aux joueurs.

Trophées de Trials of Atlantis

- Les joueurs peuvent désormais créer des trophées à partir de 9 monstres des épreuves finales, ainsi qu'avec les barracudas des eaux de l'Atlantide. De nouveaux taxidermistes et apprentis taxidermistes ont été ajoutés dans les zones d'habitation de chaque royaume afin de créer ces trophées. Parlez aux PNJ suivants dans les zones d'habitation pour créer ces trophées : Cetus, Runihura, la Médusa, Martikhoras, Ammut, la Chimère, Typhon, Talos et le Phénix. Les apprentis taxidermistes peuvent fabriquer les trophées de barracudas.

Albion : Ectant Dinailaine, Ilphrae Dinailaine, Jhanva Dinailaine, Airyn Dinailaine, Ybaedric Dinailaine

Midgard ; Frolder, Warmir, Hudi, Thieya, Aenda

Hibernia : Sannan, Sabrea, Sionyn, Sadoc, Sioned

Serveur PvP

Artefacts et chercheurs

- Un bug permettait aux joueurs dans Camlann de donner certains artefacts verrouillés à des chercheurs d'autres royaumes. Les chercheurs n'étant programmés que pour traiter avec les joueurs de leur royaume, ils n'acceptaient pas le livre complet des joueurs venant d'autres royaumes. Ces joueurs avaient l'impression d'être bloqués en ayant perdu leur artefact et sans pouvoir achever cette quête. Si vous êtes dans cette situation, apportez votre livre complet au chercheur de votre royaume et remettez-le-lui pour obtenir l'artefact activé. A partir de maintenant, les joueurs dans Camlann ne pourront remettre l'artefact verrouillé qu'aux chercheurs de leur propre royaume.