



Terrae Universalis Novo Vade Mecum Index

La version électronique de ce document comporte des signets permettant d'accéder directement au contenu des différentes rubriques. Pour les utiliser, cliquez sur l'onglet « Bookmarks » ou « Signets ».

Remerciements à la Communauté DAoC

L'auteur souhaite exprimer ici toute sa gratitude envers celles et ceux qui l'ont un jour aidé dans sa quête de savoir, qui l'ont divertie, qui l'ont aidé ou sauvé, qui ont dressé de formidables cartes du Royaume, ou encore qui l'ont amicalement accueilli parmi leurs rangs pour combattre l'ennemi. Qu'ils en soient ici remerciés.

Acyc ; Aladora ; Anselme ; Anthraxia Kaldor ; Arthog ; Bdodaoc ; Beauromir ; Bharthaba ; Bibounet ; Bigweep ; Binouz ; Cadiniel ; Calagan pour m'avoir « emprunté » une platine ; Camelot-seer ; la guilde Caste de la Lune Noire ; Ciewen ; Coquette ; Cyrce ; Daatlas ; Dalotel ; Dansedevandale ; Daocdata ; Darbury Laine ; Daruan ; Dunaar ; Ededry ; Eideon ; Elysea ; Emilie ; la guilde Ense Vincemus ; Epic Courage ; Ethaan ; Finnithnel ; Flech ; Fra ; Freierbun ; Gama ; Gauthier ; Ginet ; Grigold ; Hullke ; Ijd Dhalia ; Illia ; Innatention ; Jango ; Jeuxonline ; Joreitapo ; Kabuki ; Kesta Mc Ilwraith ; Kenoine ; Kimuji ; Kiroyl ; Kirstena ; Kjsandra ; Kodean ; Kriyanna ; Lady Winchell ; Laisrean ; Leborchobnemara ; Legerindra ; la guilde Legio Lothianis ; Leladia ; les inconnus qui m'ont donné 35 pièces d'or lorsque j'ai débuté ; la guilde Liber Mortis ; Lionric ; Loben ; Lothia ; Lukiel ; Lurikuny ; Lysea ; Mad Cow ; Madfreak ; Mados ; Mando ; Manolo ; Medridd ; Meily ; Miladri ; Milona ; MSS pour avoir bien fait marrer toute la galaxie ; Norwood Black ; Occilocoxinum ; Orhazur ; Oxycoupeur ; Pacfya ; Pacfya ; Pahboog ; Paulus ; Planetjava ; Pouh ; Prissy ; Qiramond ; Rohwus ; Sairgon ; Salaris Lightblade ; Santorion ; Scrouik ; Seramus ; Sheanu ; Shindara ; Shivalogin ; Sid ; Sidonie ; Smite ; Soleilmoon ; Sowen ; Spectra ; Stigmat ; Swify ; Sypher ; Texas ; Til ; Timp ; Trim ; Uribe ; Uribelesoigneur ; Urielanor ; Valdelterne ; Vav ; Vodoc ; Zhul ; et tous ceux qui se reconnaîtront ! ☺

Note : L'estampe figurant en page de couverture illustre un coucher de soleil sur la cité perdue de Lyonesse, près des remarquables falaises de la province de Cornouailles, à l'extrême ouest du Royaume d'Albion.

Sommaire

Terrae Universalis Novo Vade Mecum Index	1
Remerciements à la Communauté DAoC ; Sommaire ; Errata de dernière minute	2
Adresse aux Voyageurs, par le Père Phos	4
Informations diverses	5
Conseils généraux d'orientation	8
Tourisme en Albion	9
Zones de départ des nouveaux combattants d'Albion	11
Le grand guide des Monstres épiques d'Albion	12
Management des Masses albionnaises*	29
Habitations albionnaises*	31
Points d'expérience*	40
Rangs de Royaume et Titres*	41
Contrôle des forts dans les Zones Frontières et des Reliques	42
Portes de forts et reliquaires	48
Compétences de Royaume	51
Précis d'Enchantement des Arcanes	63
Éléments d'Alchimie*	69
Publicité*	74
Le grand catalogue des Artisanats d'Albion*	75
Races albionnaises	87
Bonus et malus des armures	89
Les 15 races*	90
Résistances	92
Charte des emblèmes de guildes	94
Logiciels utiles	96
Liste des commandes	98
Notes de version	104
Not so RolePlay !	144
Vue générale de la ZF Albion : zones, topographie, forts, reliquaires, chemins	145
Vue générale de la ZF Hibernia : zones, topographie, forts, reliquaires, chemins	146
Vue générale de la ZF Midgard : zones, topographie, forts, reliquaires, chemins	147
Trajets à cheval en Albion : carte et itinéraires chronométrés	148
Trajets à cheval en l'Île d'Avalon : carte et itinéraires chronométrés	150
Le Royaume d'Albion : zones, villes, donjons, créatures, routes, chevaux	152
Forêt Sauvage	ZF Albion : frontière et portail 156
Monts de Pennine	ZF Albion : forts centraux 158

Snowdonia	ZF Albion : frontière	160
Mur d'Hadrien	ZF Albion : portails d'entrée	162
Emain Macha	ZF Hibernia : portails d'entrée	164
Briefine	ZF Hibernia : forts centraux	166
Gorges de Cruachan	ZF Hibernia : frontière et portail	168
Mont Collory	ZF Hibernia : frontière	170
Portes d'Odin	ZF Midgard : portails d'entrée	172
Montagnes de Jamtland	ZF Midgard : forts centraux	174
Uppland	ZF Midgard : frontière et portail	176
Forêts d'Yggdra	ZF Midgard : frontière	178
Llyn Barfog	Roy. d'Albion : monstres épiques (15-65)	180
Monts Ténébreux Nord	Roy. d'Albion : limite septentrionale et frontière (4-19)	182
Monts Ténébreux Sud	Roy. d'Albion : sortie Nord de Camelot (0-11)	184
Collines de Camelot	Roy. d'Albion : sortie Est de Camelot et frontière (0-12)	186
Plaines de Salisbury	Roy. d'Albion : vastes plaines hantées (5-24, 40)	188
Forêt de Campacorentin	Roy. d'Albion : forêt dense et sauvage (0-21, 30)	190
Marais d'Avalon	Roy. d'Albion : dernière zone civilisée, TP Avalon (0-22)	192
Cornouailles	Roy. d'Albion : dernier relais (12-34, 40-44)	194
Lyonesse	Roy. d'Albion : limite australe (30-60)	196
Dartmoor	Roy. d'Albion : zone épique (34-65, 80)	198
Publicité		200
Topographie d'Avalon : schéma des six zones, rapports d'éclaireurs		201
Créatures peuplant Avalon : emplacements, niveaux des créatures, entrées des donjons		202
Île de Verre	Avalon : frontière avec les Drakoran et TP Marais d'Aval.	204
Île d'Avalon	Avalon : de Vert à Bleu au dernier niveau	206
Vallons de Devwy	Avalon : de Gris à Orange au dernier niveau	208
Caldey	Avalon : de Orange à Violet au dernier niveau	210
Plaines de Gwyddneau	Avalon : de Orange à Violet au dernier niveau	212
Aldland	Avalon : de Vert à Violet au dernier niveau	214
Camelot	Capitale du Royaume d'Albion	216
Faubourgs de Camelot*	Foundations : deux zones de peuplement	220
Principaux lieux gardés du Royaume	Forts intérieurs, villages, relais	222
Recensement complet des Habitants en âge de combattre		231
Tombe de Mithra	Donjon d'Albion : nécropole romaine (7-17)	235
Mine de Tepok	Donjon d'Albion : mine hantée (16-43)	236
Keltoi Fogou	Donjon d'Albion : fief druidique (19-28)	237
Catacombes de Cardova	Donjon d'Albion : nécropole impériale (29-35)	238
Stonehenge Barrows	Donjon d'Albion : tombeau des Rois (36-51)	239
Avalon*	Donjon d'Avalon : ancienne capitale de l'île (45+)	240
Cavernes de Cristal*	Donjon d'Avalon : tanière de Xanxicar (50+)	243
Krondon*	Donjon d'Avalon : citadelle des ogres (50+)	244
Caer Sidi*	Donjon d'Avalon : donjon épique, demeure d'Apocalypse (50+)	246
Les Vaux	Zones d'entraînement inter-royaumes	255
Les Abysses*	Donjon inter-royaume : enfer souterrain (18-74, 83)	256
Vue générale des quatre donjons accessibles en ZF		268
Antre des Corrompus (Albion)*	Donjon inter-royaume : entrée en ZF Albion	270
Chambre des Invokeurs	Donjon inter-royaume : partie centrale	272
Cavernes de Marfach (Hibernia)	Donjon inter-royaume : entrée en ZF Hibernia	274
Gruva av Dod (Midgard)	Donjon inter-royaume : entrée en ZF Midgard	276
Lexique*		278
Troisième édition : projets de l'auteur		282

Un astérisque () signalé les nouvelles rubriques de cette édition, ou celles qui ont été modifiées par rapport à la première édition.*

Errata de dernière minute

Informations de dernière minute sur quelques erreurs qui seront corrigées dans la prochaine édition :

1. Page 11, le tableau des zones de départ des nouveaux personnages n'est pas à jour.
2. Page 65, je n'ai pas indiqué de formule de cap pour les focus, par manque d'informations.
3. Pages 74 et 200, il s'agit bien évidemment de fausses publicités !
4. Pages 149 et 151, par manque de temps, seuls trois trajets à cheval ont pu être chronométrés avec précision.
5. Pages 268 à 277, de nombreuses données sur les donjons RvR manquent toujours.
6. Des fautes d'orthographe et/ou de frappe subsistent encore, merci de me les signaler...

Adresse aux Voyageurs, par le Père Phos

Stonehenge Barrows, le 471eme jour de la lutte contre l'envahisseur

Courageux Albionnais qui parcourez les chemins de notre bon Royaume en ces temps troublés, je vous présente la nouvelle édition du Terrae Universalis Vade Mecum Index. Vous y trouverez la somme de toutes les informations existant sur les différentes provinces de la grande Albion, y compris celles qui furent annexées l'an passé par les barbares venus de Midgard et les hérétiques Hiberniens, ainsi que les zones des royaumes ennemis dans lesquelles nous sommes parvenus à établir un avant-poste.

Quelle que puisse être la raison de votre périple, avant de prendre la route, que vous soyez seul ou accompagné de vos domestiques, ayez une prière pour tous ceux qui ont contribué à l'établissement du présent Index. Le volumineux ouvrage que vous tenez entre vos mains n'a pas uniquement coûté les 15 pièces d'or que vous avez offertes à l'Eglise d'Albion pour vous le procurer. De courageux patriotes ont en effet donné jusqu'à leur vie, afin de pouvoir établir les relevés topographiques, les plans et schémas qui ont servi de base aux cartes que vous trouverez ci-après. Citer tous leurs noms ici serait douloureux et interminable, mais qu'ils soient à jamais remerciés de leurs actes de dévouement pour le Royaume.

Circuler de province en province n'est hélas plus aussi simple que du temps de nos glorieux aïeux et compagnons d'Arthur. Les routes sont en mauvais état, les relais fort distants les uns des autres, et pire que tout, des hordes de monstres tous plus terribles les uns que les autres ont profité de la trahison de nos brutaux ennemis pour envahir nos bois, nos champs, nos forêts.

L'ensemble des forces vives d'Albion se sont mobilisées, et chaque jour, de nombreux braves périssent les armes à la main pour délivrer notre terre natale des impies qui la souillent. Où que vous alliez hors de notre bonne ville de Camelot, si vous ne disposez point d'escorte personnelle, vous trouverez certainement des aventuriers prêts à vous escorter jusqu'au prochain relais gardé. Que vous soyez riche marchand, noble seigneur, ou simple paysan, n'oubliez pas de prier pour ces intrépides personnes, qui veillent sur votre vie.

L'Eglise d'Albion a également déployé ses meilleurs éléments dans les provinces du Royaume, avec mission de conjurer les envahisseurs par la force ou par la foi, et de porter assistance aux faibles et aux démunis. En tout lieu vous trouverez toujours l'un de nos clercs ou de nos paladins, et même dans de nombreux relais, des frères passés maîtres dans l'art de guérison qui se tiennent à votre disposition pour une petite aumône. Que vous soyez riche marchand, noble seigneur, ou simple paysan, n'oubliez pas d'abandonner vos richesses et biens matériels à l'Eglise d'Albion, qui veille sur votre âme.

Enfin, n'oubliez point que ces nombreux mois de guerre ont causé de nombreuses pertes parmi nos rangs, et que l'Eglise d'Albion souhaite, plus que jamais, accueillir en son sein protecteur, de nouveaux jeunes gens volontaires, pieux, courageux et robustes. Nous en ferons de vaillants paladins et de valeureux clercs, ils auront l'honneur de servir la Lumière de Camelot, et la félicité de mourir à la fois pour leur Royaume et pour leur Eglise. Tous les Acolytes et Recrues volontaires sont invités à se rendre au plus tôt à l'Eglise d'Albion, située à Camelot ; ou à défaut à s'adresser à l'un de nos nombreux instructeurs disséminés de par les provinces.

Puisse la Lumière de Camelot vous illuminer tout au long de votre périple.

Père Phos, de l'Eglise d'Albion

Informations diverses

I) De la dédicace du présent ouvrage.

Cette seconde édition du Terrae Universalis Novo Vade Mecum Index est dédiée au sieur Calagan, courageux thaumaturge du quarante-cinquième cercle, mon frère de sang et frère d'armes.

II) Des informations que l'on trouvera dans le présent ouvrage.

Le Terrae Universalis Novo Vade Mecum Index se compose de plusieurs parties, afin de s'approcher autant que faire se peut de l'exhaustivité. En guise de prélude, on trouvera tout d'abord quelques conseils pour s'orienter efficacement, ainsi qu'un guide touristique permettant à tout un chacun de découvrir son Royaume sous un nouveau jour. Cette partie à vocation encyclopédique est notamment complétée par un grand guide des Monstres épiques d'Albion, le tableau des rangs de Royaume, et par des explications complètes sur les bonus des forts réclamés et des reliques. On trouvera ensuite quelques éclaircissements sur les portes forts et de reliquaires, ainsi que la liste exhaustive des compétences de Royaume. Viennent ensuite un Précis d'Enchantement des Arcanes, quelques Eléments d'Alchimie, et une sythèse des résistances de corps-à-corps et à la magie. La partie encyclopédique du Terrae Universalis Novo Vade Mecum Index se poursuit avec le tableau des emblèmes de guilde des trois Royaumes, et un test de quelques logiciels créés par des passionnés. Enfin, sont également présentes la liste des commandes utilisables, ainsi que l'intégralité des notes de version concernant de près ou de loin notre bonne Albion.

Suivent ensuite diverses vues d'ensemble des Zones Frontières, ainsi que trois cartes générales du Royaume d'Albion. Une page indique également la durée exacte des trajets effectués à cheval en notre bon pays, mesurée par nos soins.

Ensuite, le lecteur pourra compulser les cartes détaillées des 12 Z.F. Les ZF ont été classées par Royaume (dans l'ordre Albion/Hibernia/Midgard), puis dans l'ordre de progression que serait susceptible de suivre nos troupes. Ainsi, pour Albion, on trouvera en premier Forêt Sauvage ; pour Hibernia, Emain Macha ; et pour Midgard, Portes d'Odin, qui correspondent aux points d'entrée traditionnels de nos troupes pour combattre l'ennemi. Pour chaque zone, on trouvera en page de gauche un relevé topographique brut des lieux, sans aucune annotation ni remarque. En vis-à-vis, sur la page de droite, figure une vue schématique de la zone, comprenant les noms des forts, les repères géographiques, ainsi que les créatures s'y trouvant et leur niveau. Néanmoins, nos sources d'information ont parfois fait défaut, si bien que quelques lieux n'ont pas encore de vue schématique.

Le même principe a ensuite été adopté pour les 10 zones intérieures du Royaume d'Albion : chaque province comporte une « vue aérienne » brute, en regard avec un schéma extrêmement détaillé de la zone, indiquant l'emplacement des villages, marchands, monstres, et autres entraîneurs. Les zones ont été classées du Nord (en partant de Llyn Barfog) au Sud (jusqu'à Lyonesse) ; pour finir par la zone épique de Dartmoor.

Puis, l'on trouvera 15 pages consacrées aux zones albionnaises introduites par Shrouded Islands. Malheureusement, les informations dont nous disposons à l'heure actuelle sont parcellaires, l'Index ne comporte donc pour le moment que des « vues aériennes » des 6 nouvelles provinces, avec peu d'indications (exceptés les noms des villages, forts et donjons). Ceci permettra toutefois de se rendre compte de la physionomie générale des lieux, ainsi que de localiser d'éventuels repères géographiques.

Plusieurs pages sont ensuite consacrées à la cité de Camelot, avec un plan des lieux décrivant l'emplacement de plus de 130 PNJ présents dans la ville (soit la quasi-totalité). 9 pages relèvent ensuite tous les PNJ présents dans plusieurs lieux gardés du Royaume, ainsi que leur emplacement précis dans les villages, châteaux et autres relais d'Albion. Enfin, nous publions un extrait du dernier recensement du Royaume, qui comporte le nom de près de 440 PNJ vivant dans nos provinces, classés par ordre alphabétique.

La partie suivante du *Terrae Universalis Novo Vade Mecum Index* comporte des plans détaillés des cinq donjons des terres intérieures albionnaises, avec presque toujours des indications extrêmement précises des niveaux des différents monstres qui ont élu domicile en ces lieux maudits. Suivent ensuite quelques cartes plus ou moins rudimentaires des quatre nouveaux donjons introduits par *Shrouded Islands*.

Une page présente également la topographie générale des quatre Vaux, avec quelques informations pouvant intéresser les jeunes Aventuriers désireux de s'y entraîner à l'art de la guerre.

Enfin, les dernières pages de l'ouvrage sont consacrées aux donjons inter-royaumes, avec notamment des schémas explicatifs très détaillés des Abysses, exposant les monstres et marchands que l'on y trouve, ainsi que leurs emplacements. L'Index s'achève par une dizaine de pages consacrées aux quatre nouveaux donjons récemment découverts en Zone Frontière.

III) De l'objet et des sources du présent ouvrage.

La Lumière de Camelot n'ayant pas cru bon de me doter du sens de l'orientation, il m'arrivait souvent de me perdre dans les vastes provinces de notre beau Royaume, voire de m'égarer en pleine Z.F. Je décidai donc rapidement d'utiliser des cartes afin d'être (enfin) capable de voyager sans risquer de me retrouver au relais de Cornouailles en croyant aller à la forteresse de Snowdonia...

De retour dans notre bonne ville de Camelot, je me mis alors à rechercher dans la bibliothèque de l'Eglise des plans des routes et chemins, mais n'en vit point. J'appris alors que les Défenseurs d'Albion étaient tout aussi démunis que nous, de même que l'Académie et les autres institutions du Royaume. En désespoir de cause, je consultai donc le Scribe Véral, près de la Table Ronde, qui m'affirma que toutes les cartes du Royaume avaient été détruites ou perdues.

Je ressortais dépité du Palais lorsque sieur Google, de passage à Camelot, me dit que plusieurs compatriotes avaient, chacun de leur côté, établi des cartes ou schémas, parfois assez complets, de la plupart des lieux du Royaume. Je me mis alors en quête de retrouver chacun de ces cartographies, ou du moins l'héritage qu'ils avaient laissé, et de rassembler tous les meilleurs schémas et relevés topographiques que la Lumière de Camelot me permettrait de retrouver.

Ainsi, mon seul mérite est d'avoir compulsé d'abondantes sources d'informations, parfois contradictoires, d'avoir vérifié autant que possible la véracité de ces données sur le terrain, et d'avoir conservé les meilleures cartes que je trouvais.

En effectuant un tel recueil, je ne prétends à rien d'autre que de mettre à disposition de mes compatriotes et frères d'armes Albionnais un outil efficace et complet qui, si la Lumière de Camelot le veut bien, nous permettra à tous de mieux connaître notre Royaume, et donc de le défendre avec plus d'efficacité.

IV) Des améliorations et corrections à apporter au présent ouvrage.

Cette nouvelle édition est la première que je diffuse à un large public (je ne partageais en effet les éditions précédentes qu'avec un cercle proche d'amis et de connaissances). De nombreuses erreurs et insuffisances subsistent encore hélas. Sans doute existe-t-il même de meilleures sources d'informations que celles que j'ai utilisées. Par ailleurs, comme vous le constaterez, certaines rubriques ne sont pas achevées, notamment le guide touristique (qui n'est qu'à l'état d'ébauche) et la fin de l'Index, consacrée aux nouveaux donjons, pour laquelle il manque encore beaucoup d'informations...

L'aide que vous, lecteurs, pouvez apporter à ce projet de créer un atlas exhaustif, est donc indispensable afin de rendre cet outil encore plus efficace et pratique. Si vous avez des cartes de meilleure qualité à votre disposition, que vous avez repéré des erreurs ou omissions, ou encore que vous souhaiteriez que d'autres éléments figurent dans le Terrae Universalis Novo Vade Mecum Index, n'hésitez pas à m'en faire part, en envoyant au nom de Phos une missive à l'adresse planetejava@yahoo.fr, ou encore en me contactant directement IG, si vous résidez sur Ys.

V) De quelques considérations techniques et hors-RP sur le présent ouvrage.

Le présent ouvrage a été composé et mis en page sous Word. Le résultat obtenu étant un fichier très volumineux, j'ai donc sauvagement compressé toutes les vues aériennes en JPEG, qui avaient pour la plupart une très haute définition. Je n'ai en revanche pas touché aux schémas GIF car ils ont la fâcheuse tendance à devenir illisibles une fois compressés (si quelqu'un a une solution pour remédier à ceci, je suis preneur ☺). J'ai ensuite utilisé Adobe Acrobat pour convertir mon fichier original .doc au format PDF, qui est bien plus universel, afin qu'un maximum de personnes puissent avoir accès au fichier. Pour finir, le fichier obtenu a été compressé au format RAR, et doté d'un module auto-extractible. Il n'en reste pas moins que ce fichier s'avère très volumineux, aussi si vous avez une idée pour réduire la taille globale du fichier, n'hésitez pas à m'en parler ! Je suis loin d'être un spécialiste de l'informatique, j'ai donc procédé avec les moyens du bord, mais il y a certainement moyen de beaucoup mieux faire...

Cela dit, j'ai avant tout conçu le Terrae Universalis Novo Vade Mecum Index pour une utilisation quotidienne sur support imprimé, et plus que le poids du fichier informatique, j'ai avant tout cherché à minimiser la quantité d'encre nécessaire à son impression. J'ai effectué de nombreux tests au boulot, et mes conclusions sont les suivantes :

- 1. N'essayez surtout pas d'imprimer l'Index en noir et blanc ! Que ce soit sur une imprimante à jet d'encre ou laser professionnelle, le résultat est horrible... Les cartes passent très mal, et les schémas des donjons ne ressemblent à rien. C'est absolument illisible. Bref, à éviter à tout prix.*
- 2. Évitez également d'imprimer l'Index en couleurs en qualité supérieure, surtout si vous n'avez pas de papier spécial. L'impression en qualité supérieure est en effet extrêmement longue et coûteuse en encre.*
- 3. Je vous conseille d'imprimer l'Index sur du papier standard (recto uniquement), en couleurs, en choisissant une qualité normale voire réduite. Vous obtiendrez ainsi le meilleur rapport qualité/prix/temps d'impression.*

VI) Du titre du présent ouvrage.

Une dernière chose encore : bien que très érudit, le sieur Google n'a pas su me donner avec exactitude la traduction de la phrase « Nouvel index portatif universel des Terres » dans la langue de nos ancêtres les Romains ; alors, si vous avez une piste, contactez-moi. Merci et vive Albion ! ☺

Père Phos, de l'Eglise d'Albion

Conseils généraux d'orientation

Notre Royaume est fort grand, et il est aisé de s'y perdre. Même les grands voyageurs ont parfois du mal à retrouver leur chemin, notamment lorsqu'ils quittent les sentiers battus pour partir à l'exploration des bois, broussailles et ruines qui parsèment nos provinces. Savoir se repérer et retrouver rapidement son chemin est donc indispensable. C'est même une question de survie, car nos terres sont infestées de créatures hostiles, promptes à faire disparaître à jamais tout aventurier imprudent.

Outre les recueils de cartes tels que le *Terrae Universalis Novo Vade Mecum Index*, deux outils sont là pour aider les voyageurs à ne point se perdre. Utilisés conjointement, ils vous donnent une longueur d'avance sur tout ennemi qui connaîtrait mal la zone où vous vous trouvez. Premier outil, commencez par utiliser systématiquement votre boussole. Elle vous permettra de vous orienter d'un seul coup d'œil, et vous servira en toutes circonstances.

Second outil, faites vous une macro /loc afin de pouvoir déterminer instantanément là où vous vous trouvez. En utilisant cette commande, vous obtenez quatre informations : (i) la zone où vous vous trouvez (ex. : Collines de Camelot) ; (ii) un nombre compris entre 0 et 65536 donnant votre emplacement sur un axe Ouest-Est (ex. : 12765) ; (iii) un autre nombre compris entre 0 et 65536 pour l'axe Nord-Sud (ex. : 48093) ; (iv) un nombre pour l'altitude à laquelle vous vous trouvez (ex. : 2151) ; et (v) un nombre indiquant la direction vers laquelle vous regardez (ex. : 126). Par souci de simplification, on ne s'intéresse jamais à la hauteur ni à la direction. Quant aux deux nombres figurant votre position sur les axes O-E et N-S, on tronque systématiquement les trois derniers chiffres, qui ne sont pas significatifs, et on arrondit le second. Ainsi, si quelqu'un vous demandait votre localisation, que vous tapiez /loc et que vous obteniez les chiffres indiqués ci-dessus, vous ne diriez que « Collines de Camelot, en 13 48 ».



Les deux nombres qui nous intéressent sont déterminés par rapport à la zone dans laquelle vous êtes (que ce soit Camelot, un donjon, ou une ZF par exemple), et par rapport à votre emplacement dans cette zone. Ainsi, si vous vous situez à l'extrême Ouest dans une zone donnée, votre position sur l'axe O-E sera proche de 0. À l'inverse, si vous êtes à l'extrême Est, votre position sera autour de 65500 ; et si vous n'êtes ni à l'Ouest, ni à l'Est, c'est-à-dire pile au milieu de l'axe, votre localisation sur l'axe O-E sera égale à 32768. De même pour le nombre correspondant à l'axe N-S, qui sera proche de 0 si vous êtes au Nord de la zone et proche de 65536 si vous êtes au Sud.

Ce qui nous donne le schéma ci-dessus, si l'on sépare une zone donnée en quatre parts égales. Comme vous le constaterez, toutes les cartes de zones et donjons présentes dans l'Index comportent l'échelle des localisations sur les deux axes O-E et N-S. Ainsi, en connaissant votre localisation, vous pourrez à tout moment savoir où vous vous trouvez en consultant les cartes, savoir ce qu'il y a dans votre entourage proche grâce aux schémas, et enfin retrouver votre route en suivant les indications de votre boussole...

En conclusion, pensez aussi aux bornes indicatrices qui sont implantées aux carrefours dans certaines provinces proches de Camelot, ainsi qu'aux NPC qui donnent des itinéraires pour se rendre de village en village (ex. : Pompin le Crieur au village de Cotswold). Vous pouvez également consulter d'autres joueurs, notamment grâce à la commande /advice qui vous mettra en relation avec des personnages chevronnés pouvant souvent vous aider à vous repérer à distance.

Tourisme en Albion

Ah, qu'il est bon de se promener en Albion ! Notre Royaume est le plus beau du monde connu, cela vous le savez déjà. Nos terres sont les seules à disposer d'une si vaste diversité de paysages, des montagnes enneigées de Snowdonia aux falaises côtières de Lyonesse, en passant par les plaines fertiles des Collines de Camelot, arrosées par de paisibles cours d'eau. Albion, qui fut il y a de nombreuses générations habitée la terre des glorieux Romains, possède en outre d'incomparables ruines de toute beauté : maisons, villas anciennes, forts abandonnés parsèment nos provinces.

Nous vous proposons de visiter certains des lieux les plus insolites et inconnus de tout notre Royaume, en effectuant un voyage touristique qui vous laissera des souvenirs impérissables, dont vous parlerez à vos enfants, qui eux-mêmes en parleront à leurs petits-enfants... Mais avant que vous vous mettiez en route, laissez-moi vous mettre en garde : le voyage que vous faire sera long, et vous visiterez certains lieux parmi les plus dangereux qui soient en ce bas monde. Ne vous aventurez donc pas trop loin si vous n'êtes pas un aventurier aguerri, ou si vous ne disposez pas d'une escorte personnelle. Bien évidemment, au cas où vous viendriez à mourir, l'Eglise d'Albion se verrait contrainte à dégager toute responsabilité. Avant de partir, pensez d'ailleurs à vous munir de vos armes, potions et munitions, ainsi qu'à emporter quelques pièces d'or afin de vous payer le gîte et le couvert. Et au petit matin, dès que la luminosité est suffisante, le moment est venu de débiter ce long voyage...



1) De Camelot Nord au Relais de Snowdonia.

Comme vous le pouvez le constater sur la carte ci-dessus¹, notre périple débute aux portes Nord de notre bonne cité de Camelot, dans la province des Monts Ténébreux Sud. Avant de quitter ce havre de paix et de civilisation, retournez-vous une dernière fois et admirez les fortifications qui se dressent fièrement vers

¹ Ce guide touristique comprend de nombreuses cartes détaillant l'itinéraire des visites. Une croix bleue indique le lieu où commence la visite. Les traits rouges montrent les promenades à pieds, et les traits roses les trajets à cheval. Ainsi, lorsque le trait passe du rouge au rose, c'est que vous devez vous rendre chez un palefrenier et y louer un cheval ; tandis que lorsque le trait passe du rose au rouge, cela signifie que vous devez descendre de votre monture. Les points bleus correspondent aux curiosités dont il est fait mention dans ce guide.

l'horizon. Camelot est la ville la mieux défendue du monde connu (sa construction s'est étalée sur plusieurs décennies), et elle n'est encore jamais tombée face à l'ennemi.

En vous retournant de nouveau, sans même avancer d'un pas, vous pouvez admirer la perspective créée sur plusieurs centaines de mètres par l'alignement des colonnes de pierres. C'est entre ces pierres qu'Arthur défilait à chaque fois qu'il rentrait à Camelot célébrer une victoire, et c'est entre ces pierres que ses compagnons ont ramené sa dépouille après la terrible bataille de Camlann. Vous vous trouvez au point de départ de la route principale allant vers les Monts Ténébreux Nord, puis vers Snowdonia. Nous allons cependant la quitter temporairement, afin de visiter les faubourgs de Camelot.



Traversez la muraille, et obliquez vers l'Ouest immédiatement après l'enceinte de Camelot, en direction du bosquet que vous pouvez apercevoir à proximité. Traversez-le sans crainte, et après quelques instants, vous devriez distinguer, légèrement encaissés, les bâtiments de l'Abbaye de Vetusta (25 60)², où vivent encore de nos jours quelques membres de l'Eglise d'Albion, ainsi que des marchands qui n'ont pu acheter de commerce dans la capitale. Le premier bâtiment sert habituellement aux cérémonies de mariage et aux célébrations joyeuses.



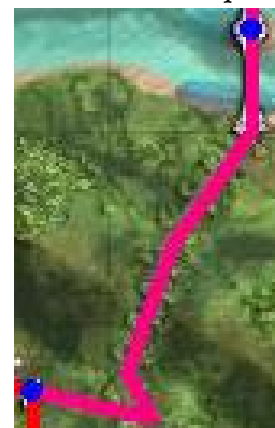
Ressortez du complexe, et suivez le chemin situé à l'Est du champ. Tout en gravissant la colline, remarquez le caractère inhabituel du revêtement : vous foulez le chemin le plus gris du Royaume ! Descendez maintenant l'élévation, et dirigez-vous vers les habitations du village de Humberton. Ce lieu est la patrie de naissance des recrues Highlanders ; n'hésitez pas à leur donner l'aumône car ces jeunes combattants sont bien souvent démunis. Vous trouverez également à Humberton de nombreux commerçants offrant tous types de services.

Tout près de là, vers le Nord-Ouest (22 42), se trouve le fort de Humberton, qui verrouille l'accès de toute la région en cas d'invasion ennemie. Ouvrez les deux doubles portes, et prenez l'escalier sur votre gauche pour jeter un coup d'œil à la Salle du Conseil, dans laquelle vous pourrez peut-être entrapercevoir quelques dignitaires du Royaume. Ne vous attardez cependant pas, afin d'éviter de les déranger en pleine joute oratoire, et ressortez du château après avoir fait le tour des marchands.



Mais saviez-vous qu'à quelques centaines de mètres d'ici se trouve un véritable village gobelin ? Quasiment aux portes de Camelot ? Pour rendre une visite à ces bêtes, contournez le château, et prenez plein Nord, à travers bois. Dans la descente, arrêtez-vous donc un instant pour admirer le panorama saisissant créé par les reliefs et la large rivière sablonneuse. Dirigez-vous vers la maison commune des gobelins (18 32), et jetez un coup d'œil à l'habitation que se sont construites ces bêtes, ainsi qu'au matériel qu'elles y entreposent. Ces gobelins n'apprécient guère les visites, mais ils sont faibles et couards, et ne risquent donc pas de vous attaquer. Ils subsistent en pêchant sur les rives du fleuve, et cultivent également la terre depuis peu. D'après certains spécialistes, cette implantation ne serait rien moins qu'une colonie, rattachée aux gobelins qui se sont installés de l'autre côté de la rivière.

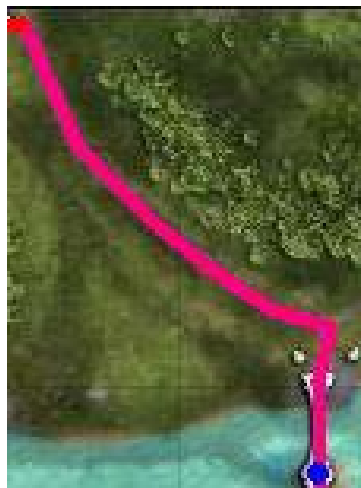
Rebroussez chemin, et retournez à Humberton. Adressez-vous au palefrenier qui se trouve sur la place du village, et achetez-lui un ticket pour Snowdonia. Vous avez assez marché pour aujourd'hui, un peu de repos ne vous fera aucun mal ! Une fois à cheval, profitez-en pour admirer les arbres centenaires qui bordent la route de part et d'autre – ce lieu est un des plus



² Les nombres indiqués entre parenthèses correspondent aux coordonnées des curiosités dont ce guide propose la visite.

paisibles du Royaume -, jusqu'au pont qui enjambe le fleuve.

L'ouvrage d'art, que vous allez traverser à cheval, est le plus long et sans doute le plus ancien de tout le Royaume, car il ne comporte pas de pierres taillées. Pour le construire, nos lointains aïeux se sont aidés d'un petit îlot de sable situé au milieu du fleuve, et on ensuite bâti deux ponts, qui se rejoignent sur l'îlot, et permettent donc de traverser la rivière à pied sec.



Durant la traversée, ne manquez pas d'observer les deux tours de garde jumelles qui ont été édifiées sur la rive Nord du fleuve. Ces édifices sont censés protéger le pont, car dans l'hypothèse où nos ennemis auraient accès à cette large passerelle, il leur serait fort aisé d'assiéger notre capitale, dont les premières portes ne sont qu'à quelques kilomètres du fleuve.

Juste après les deux tours, votre cheval obliquera vers la gauche afin de vous conduire toujours plus au Nord. Mais peut-être vous demandez-vous où mène le chemin de droite ? Eh bien, ami voyageur, il s'agit là de la seule route du Royaume qui ne mène nul part ! En effet, après quelques centaines de mètres, le chemin devient un vague sentier, puis un simple remblai, jusqu'à tout bonnement disparaître dans l'herbe. Sans doute dans les temps anciens se trouvait-il là quelque village ou quelque monument païen, mais nos savants dépêchés sur place n'ont rien retrouvé en fouillant la terre.

Sur votre droite, vous devriez voir un bosquet, peu avant que la route que suit votre cheval ne vire légèrement vers le Nord. Sur le bord gauche de la voie se trouve une tour de surveillance, juste à la limite administrative entre la province des Monts Ténébreux Sud, et celle des Monts Ténébreux Nord. Sautez de votre monture lorsque vous serez arrivé à la hauteur des soldats en faction (21 1).



Après avoir dûment salué les gardes, prenez plein Ouest durant quelques instants, en direction du bosquet situé sur le haut de la colline. Une fois au sommet, continuez vers l'Ouest en direction des bâtiments qui se trouvent en contrebas (5 3). De la plus petite structure part un chemin, qui rejoignait autrefois la route principale vers Snowdonia. Cette ruine des plus intéressantes a été envahie par de nombreux gobelins, dont le fief se trouve dans les Monts Ténébreux Nord.

La suite de ce guide touristique sera publiée dans la prochaine édition...

Zones de départ des nouveaux combattants d'Albion

	Breton	Highlander	Avalonien	Sarrasin	Totaux
Recrue	Château de Prydwen	Village de Humberton	Retraite d'Adribard	Relais de Campacorentin	4
Rogue	Village de Cotswold	Village de Ludlow		Relais de Campacorentin	3
Mage	Retraite d'Adribard		Association de Lethantis	Village de Ludlow	3
Élémentaliste	Village de Cotswold		Association de Lethantis		2
Acolyte	Château de Prydwen	Château de Humberton	Retraite d'Adribard		3
Totaux	5	3	4	3	15

Le grand guide des Monstres épiques d'Albion

Les pages qui suivent comportent des informations très détaillées sur la plupart des « monstres épiques » d'Albion. Par « monstre épique », on entend les créatures les plus puissantes du jeu, qui disposent de leur propre « background », et qui ne peuvent être vaincues qu'en combinant les techniques propres à plusieurs classes. De fait, parmi toutes les monstruosité qui vont être décrites et illustrées dans les pages suivantes, la plus faible a un niveau supérieur à 62 ! Inutile donc d'envisager d'aller rendre visite en solo à ces monstres épiques, même au niveau 50, d'autant plus que la plupart d'entre eux disposent d'une garde rapprochée de mobs et/ou auront une attitude agressive à votre égard.

Ce guide a été en grande partie écrit par Salaris Lightblade, testeur des monstres épiques sur Pendragon aux USA. Il a été traduit et adapté le troisième mois de l'an de grâce 591 par Phos, cardinal de l'Eglise d'Albion, fier membre de Ense Vincemus. A chaque fois qu'il m'a semblé utile ou nécessaire d'apporter des informations supplémentaires, je l'ai fait à travers des notes de bas de page, ou en modifiant le texte original lui-même. J'attire votre attention sur le fait qu'il s'agit d'un guide hors-RP, contenant de nombreuses informations « spoilers » sur les Monstres épiques du royaume. Les images illustrant ce guide ont été rassemblées par mes soins, après avoir consulté le sieur Google...

« Premièrement, ce qui suit est un travail inachevé, veuillez m'en excuser. Deuxièmement, des erreurs mineures peuvent être présentes dans ce document (même les TL n'ont pas un accès total à toutes les informations). Enfin, certains d'entre vous pourront être en désaccord avec moi quant au nombre de joueurs recommandé pour abattre un monstre épique (et aussi quant à d'autres sujets, tels que les tactiques à employer) : tant mieux. Des serveurs différents ont des tactiques différentes, les joueurs n'y sont pas équipés de la même manière, etc. et le nombre de joueurs requis pour un monstre donné ne peut donc pas être exactement prédit.

Certaines zones sont absentes de ce rapport, soit parce que je les trouve peu intéressantes comparées à d'autres zones du jeu, soit parce que je ne les connais pas suffisamment pour me sentir prêt à faire des commentaires sur leurs monstres épiques. Toutes les remarques à propos de ce document, ainsi que des informations sur des zones que je n'ai pas explorées (ou sur des monstres que je n'ai pas mentionnés ici mais qui devraient l'être) seront les bienvenues. J'évite d'utiliser des techniques faisant appel aux « bug exploits », et celles-ci ne seront donc pas envisagées dans le présent document.

Je vais surtout me concentrer sur les monstres épiques d'Albion, néanmoins j'envisagerai également certains monstres accessibles en RvR du moment que les Albionnais peuvent les combattre.

Ce document contient de nombreux « spoilers ». Si vous souhaitez découvrir par vous-même les techniques permettant de combattre certains monstres épiques, je ne peux que vous recommander fortement de ne pas lire ce qui suit, et notamment la partie consacrée aux nouvelles zones de SI. **Les noms de monstres en gras indiquent que je considère le monstre épique en question comme difficile à abattre (c'est-à-dire au moins aussi dur que Legion).**

1) Quelques techniques générales.

Ces techniques m'ont bien servi dans le passé, et certaines d'entre elles sont susceptibles d'être mises en œuvre par les trois royaumes.

La technique du « relog pulling » : Cette technique est très importante dans les nouveaux donjons épiques de SI. Je me suis rendu compte de son efficacité lorsque j'ai attaqué pour la première fois Callead Urarag (avant l'implémentation des quêtes épiques sur ce mob). Si certaines personnes utilisaient probablement cette méthode avant que je ne le fasse, je l'utilise beaucoup depuis que je l'ai découverte lorsque je mène des raids. L'idée est la suivante : si une personne disband et fait une déco/reco juste avant de puller, elle n'attirera presque toujours qu'un seul mob à la fois en pullant (même si ce sont des BAF, Bring A Friend). Mais si quelqu'un d'autre lance un soin sur le puller, le réinvite dans le groupe, ou attaque immédiatement le mob, ce dernier est susceptible d'appeler aussitôt à l'aide et/ou de linker. Notez également que si le puller est tué, cela produira le même effet que

s'il faisait une déco/reco, du moment que le pulleur n'est pas soigné après avoir été rez. C'est pourquoi il est souvent intéressant d'avoir un soigneur dédié au pulleur disposant du rez 100%.

La technique des « focus damage shields » : Les cabalistes (et les casteurs à focus des autres royaumes) sont très efficaces contre les monstres épiques s'ils parviennent à faire que le mob décide d'aggro leur pet. En ayant une forte spécialisation dans le bouclier de dégâts, les points de dégâts infligés à chaque toucher peuvent être fort impressionnants. Avoir un ou plusieurs buffeurs/soigneurs dédiés au pet est souvent nécessaire lorsque cette technique est employée.

La technique du « zerging » : Croyez-le ou non, le zerging comporte une dimension tactique importante. Pourquoi ? Parce que chaque attaquant, quelles que soient ses caractéristiques (niveau, classe, etc.) est pris en compte pour évaluer le nombre de personnes frappant le monstre, qui lui-même détermine quelle est la difficulté pour toucher le monstre à un moment donné. Par exemple, en attaquant Legion, un full groupe serait dans la m**** et ne toucherait pratiquement jamais le monstre, tandis qu'un raid de 50 personnes permettrait à chacun de toucher plus souvent, et que les participants d'un raid de 100 personnes pourraient toucher avec facilité Legion. Il existe souvent un « seuil » du nombre de personnes virtuellement requises pour toucher un monstre épique, qui se base généralement sur le niveau du mob plus que sur toute autre chose. C'est pourquoi il fallait un grand nombre de personnes pour toucher Belialhan (« le ver des Abysses »), mais qu'une fois ce nombre atteint, le ver devenait assez vulnérable, et somme toute facile à abattre. Le niveau du ver était en effet bien plus élevé que sa difficulté intrinsèque, et c'est pourquoi n'importe quelle masse de joueurs pouvait en venir à bout facilement, alors que les groupes plus petits de joueurs le décrivaient comme « invincible ».

La technique du « theurgist pet spam » : Pour les raisons soulignées au paragraphe précédent, les théurgistes ont un rôle très important à jouer lors de raids contre des monstres épiques. Leur capacité d'invoquer rapidement un grand nombre d'attaquants supplémentaires peut ainsi transformer un combat considéré comme perdu d'avance en une formalité moins douloureuse, dans la mesure où quelques théurgistes peuvent ajouter 15 à 20 attaquants supplémentaires pour une durée limitée.

La technique des « resurrection groups » : Pour les raids de grande envergure, avoir un ou des groupes de rezzeurs peut s'avérer extrêmement pratique. Ces groupes ne combattent pas, ils se contentent de rez les joueurs tués par le monstre épique, pendant et/ou après le déroulement de la bataille. Dans certaines situations, ces groupes ne sont là que pour faire les rez consécutifs à un gros wipe, et dans d'autres cas ils doivent rez les joueurs le plus rapidement possible en plein combat. Ces groupes doivent être principalement composés de clercs ayant une très forte spécialisation en soins (pour des raisons évidentes...), ainsi que d'un ménestrel pour récupérer la mana (ou d'un sorcier avec la 1.60). Les prêtres d'Arawn peuvent également être très utiles dans l'optique de transférer de la mana. Pour cela, un tank provoquera de temps à autres en duel un prêtre d'Arawn, afin que ce dernier puisse faire ses drains de mana et transfère ensuite la mana ainsi gagnée.

La technique des « debuffs » : Tous les debuffs, s'ils ne sont pas résistés, donnent un avantage majeur lors des combats contre des monstres épiques. Ceci est notamment le cas du debuff d'AF des prêtres d'Arawn, dans la mesure où il est difficile de toucher et d'infliger des dégâts importants aux monstres épiques.

La technique du « avoiding parry » : De nombreux monstres épiques, dont Bellum (le second chevalier de Caer Sidi), Mordred (dans Llyn Barfog) et le Grand Invocateur (dans Summoner's Hall, le donjon RvR), ont un taux de parade extrêmement élevé. Il faut tout simplement se tenir derrière eux, afin d'annuler cet avantage qu'ils ont.

La technique de l'« Aggro management » et des « Aggro groups » : La plupart des combats sont facilités si vous pouvez conserver l'aggro du monstre épique sur un joueur donné. Le meilleur candidat en la matière tend à être un paladin défensif, mais des maîtres d'armes défensifs et même des paladins spé deux mains peuvent aussi tenir ce rôle. Vous pouvez même créer un groupe qui sera chargé de conserver l'aggro, avec : un paladin défensif, deux théurgistes spé terre (pour empiler les bulles automatiques), un ménestrel (« Ablative / Power »), un maître d'armes défensif (pour garder le paladin) et trois clercs spé soins. Cette composition peut néanmoins varier. Les buffs d'absorption des prêtres d'Arawn sont également utiles en la matière. Dans la plupart des cas, il peut être bon de faire attaquer ce groupe chargé de garder l'aggro plusieurs secondes avant le reste de la masse, afin de s'assurer que le paladin ou le maître d'armes se sera fait aggro.

2) Les monstres épiques des zones albionnaises d'origine.

a) Dartmoor.

Cette zone était considérée comme l'une des trois « épiques » à la sortie du jeu, mais désormais la difficulté y est moindre comparée à certaines autres zones du jeu. Les loots n'étaient pas très intéressants jusqu'à la 1.60, qui a augmenté les pourcentages de bonus des objets lootés dans les zones originales. Si vous recherchez des objets niveau 50 avec 35% de bonus, vous devriez désormais en

trouver à Dartmoor. Toutefois, la qualité de la plupart de ces objets n'est que de 90%, et donc cette zone n'est pas véritablement « rentable » pour les bandes de plusieurs groupes.



Moran the Mighty: Moran n'est pas particulièrement difficile, et pourtant il n'est que rarement tué en dehors des raids dragon. Ce monstre épique drop assez fréquemment de 0 à 2 objets. Un à deux groupes de niveaux 50 sont probablement tout à fait suffisants pour le tuer. Cela est encore plus facile en utilisant la technique des « relog pullers » et en s'occupant des adds en premier, pour se concentrer ensuite sur Moran.

Les Named de Dartmoor ayant les caractéristiques de mobs standards : Ces monstres sont souvent sensiblement plus difficiles à abattre que les mobs sans nom du même type. Ils droppent un seul objet de Dartmoor, tiré au hasard. Mis à part ceci, ils ne semblent avoir aucunes capacités particulières.

Golestandt : Ceci est le boss de fin de Dartmoor, et le dragon des zones anciennes d'Albion. J'ai rencontré plus d'échecs que de succès contre Golestandt, néanmoins, la plupart de mes raids ne sont pas très récents (la plupart se sont passés avant l'apparition des RA et des armures épiques). Mes succès contre lui (j'en ai eu 4) ont été obtenus en menant des raids avec 125 à 160 joueurs. Et dans le cas du raid réussi que j'ai mené avec 125 personnes, nous possédions presque toutes les reliques... Je n'ai pas mené de raids depuis que les résistances des monstres épiques ont récemment été diminuées, mais Golestandt m'a semblé sensiblement plus facile à atteindre lors des raids auxquels j'ai été invité depuis lors.

Techniques générales à utiliser : groupes de rezzeurs, debuffs, zerging, pet spam.



Techniques spécifiques à utiliser : Golestandt effectue une patrouille environ une fois par heure (ce n'est qu'une approximation, je ne me suis pas assis pour chronométrer). Durant sa patrouille, le dragon va à chacune des entrées de son antre, assurez-vous donc de bien éviter ces zones. Vous pouvez profiter de l'absence de Golestandt pour tuer les géants se trouvant à l'intérieur de l'antre (il y en a normalement 4, un à chaque coin). Les quatre entrées de l'antre se situent au centre de chaque point cardinal, et elles ne sont donc pas difficiles à trouver. Je place habituellement un groupe à l'entrée nord, et je répartit ensuite équitablement mes forces entre les trois autres entrées. Lorsque les géants ont été tués, je fais charger en premier le côté nord.

Le côté nord est une simple diversion destinée à attirer l'aggro du dragon, et éventuellement à encaisser le souffle du dragon. Golestandt

semble utiliser fréquemment son souffle mortel lors de l'approche initiale, dans la mesure où il tend à utiliser ce souffle dévastateur lorsque ses cibles se trouvent à distance. Balena a observé ceci sur le serveur Guinevere, et cela semble vrai. Tous les joueurs devraient alors charger afin de se trouver au corps à corps avec le dragon (mais cela ne signifie pas que tout le monde devra se battre au corps à corps). Les personnages peuvent accomplir toutes les actions qu'ils souhaitent : les rumeurs selon lesquelles lancer un sort ou tirer des flèches déclenche le souffle du dragon sont fausses. Cette rumeur a pour origine le fait que Golestandt semble utiliser plus souvent son souffle lorsqu'il cible des personnes se trouvant à distance ; or, les casteurs et les archers attaquent le plus souvent à distance. Pour les mêmes raisons, il n'est pas nécessaire d'interdire aux joueurs d'utiliser des armes à procs ou à charges. Enfin, pour tordre le cou à une dernière rumeur : j'ai vérifié, les dégâts de feu ne soignent en aucun cas Golestandt, mais il est vrai qu'ils ne sont pas très efficaces.

Dans la mesure du possible, l'essentiel du combat devrait se dérouler sous le dragon, ou derrière lui et à corps à corps. La technique du « pet spam » est très utile pour accroître le nombre de coups portés au dragon, ainsi que le nombre de cibles potentielles au corps à corps. Vue la manière dont l'AI du dragon a été programmée, je suis certain que Golestandt continuera à utiliser son souffle directement au corps à corps, mais il le fera moins souvent. Se déplacer constamment semble réduire les dégâts infligés par le souffle, car vous serez constamment en train de quitter



/ rentrer dans l'aire d'effet du souffle. Golestandt possède également d'autres capacités spéciales. Il peut tout d'abord projeter des joueurs dans les airs, leur faisant ainsi subir des dégâts de chute (cette capacité est généralement la moins meurtrière que le dragon possède). Golestandt téléporte désormais assez fréquemment des joueurs aux alentours de son antre : ceci occasionne bien évidemment une gêne pour le raid, mais aussi une menace potentielle si Golestandt réaggre les joueurs qui reviennent au corps à corps et qu'il lance son souffle.

Lorsqu'il n'a plus beaucoup de vie, le dragon utilise fréquemment un PBAOE de stun, qui paralyse tous les joueurs se trouvant au corps à

corps durant environ 30 secondes ! La purge, pour ceux qui la possèdent, est alors une réponse adaptée. Golestandt appelle également à l'aide. Je suggère fortement, lorsqu'il appelle des géants à l'aide, de tuer ces derniers en priorité, car ils infligent des dégâts importants et seront tués bien plus rapidement que le dragon lui-même.

Récompenses : 4 objets du dragon de qualité 100%, 12 objets normaux de Dartmoor et 50 pierres de respecialisation (25 respecialisations de carrière, et 25 respecialisations des compétences de Royaume).

6) Lyonesse.

Une autre zone ancienne d'Albion, qui bénéficie de la même amélioration des loots que Dartmoor, ainsi que de nouveaux monstres « ordinaires ». Les spots d'arbres et de gobelins pygmées de cette zone sont extrêmement populaires auprès des niveaux 40+ pour faire de l'expérience. Les loots de la zone sont de qualité comparable avec Dartmoor, dans la mesure où ces deux régions ont été « itemisées » en même temps. Globalement, du fait de la bonne répartition des spots et de la facilité de prévoir et de contrôler les links / appels à l'aide des mobs, Lyonesse peut constituer une très bonne zone pour faire de l'expérience.



Calleach Urarraig : Je la considère comme un monstre épique plutôt « fun ». Elle est désormais utilisée pour une des quêtes épiques, et sa fréquence de drop semble s'être réduite depuis lors. Il s'agit d'un monstre épique qui peut être abattu avec un ou deux groupes, moins de joueurs étant nécessaires si la technique du « relog pulling » est mise en œuvre. Généralement, elle peut être pullée toute seule si un côté de la zone où elle se trouve a été nettoyé préalablement. Néanmoins, elle appelle à l'aide lorsqu'il ne lui reste plus beaucoup de vie, ce qui peut s'avérer extrêmement douloureux pour un petit groupe de joueurs. Notez qu'en outre, les sommets des quatre piliers qui entourent Calleach Urarraig tirent des boules de feu. Ces projectiles infligent peu de dégâts, et sont censés provenir de Mithra, son père, afin de la protéger.

Récompenses : l'armure céleste Cailiondar (« Celestial Cailiondar armor »), qui, avant l'apparition des armures épiques, était l'une des meilleures du jeu. Il s'agit d'une armure AF 100, de qualité 94%, qui possède d'excellentes statistiques, mais malheureusement, Calleach Urarraig ne drop que des plastrons. Avant les armures épiques, ce plastron était dropé environ une fois sur deux. Le pourcentage de bonus sur ces objets est certainement passé de 25% à 35% désormais, mais je ne peux pas le confirmer pour l'instant.

Sister Blythe : Rien de bien étonnant au sujet de ce monstre épique. Soyez juste conscient qu'elle frappe comme un vrai camion (700+ par coup, si je me souviens bien). A l'époque où je l'ai chassée, elle ne donnait pas de loots uniques, mais il se peut qu'elle ait été itemisée depuis. Sister Blythe fait elle aussi partie d'une quête épique.

c) Llyn Barfog.

Il y a 6 monstres épiques dans cette zone, qui sont tous faciles si l'on se réfère aux standards actuels. Il existe également plusieurs spots destinés aux personnages ayant un haut niveau désormais, qui permettent de se procurer des objets comparables à Dartmoor et à Lyonesse, à l'exception que les armes comportent ici des charges.

Mouth : Un des monstres épiques les plus faciles, mais il semble qu'il repop à des niveaux assez différents, ce qui peut affecter sa difficulté.



King of Barfog Hills : Généralement considéré comme le plus simple des monstres épiques de Llyn Barfog.

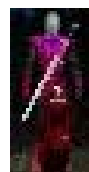
Fester : Ce monstre épique frappe très souvent, mais il a peu de points de vie. Il drop généralement des objets pour mages, tels que du tissu et des bâtons avec des focus.

Teazandwc : Il frappe fort et a beaucoup de points de vie, mais il tape lentement. Difficulté générale moyenne.



Legendary Afanc : Il s'agit du deuxième monstre épique le plus dur de Llyn Barfog. Tandis qu'un duo ou un trio comportant un cabaliste avec un bouclier de dégâts peut abattre la plupart des autres monstres épiques, un full groupe est recommandé pour Afanc. Ses dégâts de mêlée sont en effet très élevés (1000+), ce qui met souvent à mal les techniques consistant à soigner un pet doté d'un bouclier de dégâts.

Wrath of Mordred : Ceci est le plus difficile des monstres épiques de la zone. Il pare, inflige souvent des doubles coups, et son arme a un proc DD d'environ 800 points de dégâts ! Ceci fait que la technique du bouclier de dégâts du cabaliste est inefficace contre ce monstre épique. Selon le niveau du repop de Mordred, un full groupe (voire plus) est recommandé.



Récompenses : Il semble que la probabilité de dropper un objet est d'un peu plus de 50% sur les quatre premiers monstres épiques, et est sensiblement plus élevée sur Afanc et Mordred (ces derniers pouvant même dropper deux voire trois objets). Les loots d'Afanc semblent être tirés au hasard sur les tables de loots des autres monstres épiques de la zone, tandis que quelques drops lui sont propres (notamment des capes). Mordred drop quant à lui de la plate, de la maille, et des armes à deux mains. Notez toutefois que les armes de Llyn Barfog n'ont pas d'effets à particules, ce qui les rend moins attractives que celles de Dartmoor ou des Abysses. Tous les objets épiques de la zone ont une qualité de 93%, et avant la 1.60 leur pourcentage de bonus était de 30%. On peut supposer qu'il est de 35% désormais.

d) Antre des Corrompus.

Ce donjon RvR comporte des objets créés aléatoirement par le Random Object Generator (ROG). De fait, les pourcentages de qualité et de bonus ne sont pas très fiables, mais des objets très puissants peuvent être générés par ce système. Néanmoins, les statistiques de ces objets peuvent ne pas être optimales, car un objet donné peut avoir des bonus destinés à des classes différentes. La difficulté de ce donjon est modérée, et il s'agit là avant tout d'une zone de passage permettant de se rendre dans les donjons RvR des autres royaumes, et surtout dans la zone centrale, « Summoner's Hall ».

Aidon the Archwizard : Un boss assez difficile, faisable à deux groupes d'après mon expérience de ce donjon. Durant le combat, il se dédouble et crée des clones plus faibles de lui. Toutefois, seul le magicien « réel » drop des objets.

Récompenses : Médiocres pour la difficulté du monstre. Je ne me souviens d'avoir vu que des objets aléatoires, et pas d'objets propres à ce boss³.

e) Chambre des Invokeurs⁴.



Grand Summoner : Un monstre difficile, dont le niveau a été fixé à 80, proposant un bon challenge pour au moins 4 à 5 full groupes. Dans la mesure où il est aisé de conserver l'aggro du Grand Summoner sur une cible unique, il est possible de tuer ce monstre avec moins de joueurs, mais il faudra alors plus de temps. A titre d'exemple, il a fallu une demi-heure à un raid de 43 joueurs pour abattre ce monstre épic. Au début du combat, le Grand Summoner possède l'apparence d'un elfe mage, puis lorsqu'il commence à subir des dégâts importants, il grandit de taille, et enfin il change de forme et révèle sa nature démoniaque lorsqu'il ne lui reste plus que 35% de vie, mais ceci semble n'affecter que son apparence, et rien d'autre. Ce monstre pare régulièrement, il est donc bon de placer la plupart des attaquants dans son dos. Il est également capable de s'auto-soigner, et possède quelques autres sorts mineurs.

Récompenses : Les items dropés par le Grand Summoner n'ont qu'une qualité de 93%, ce qui est selon moi insuffisant comparé à sa difficulté. Toutefois, le « Grand Summoner's Silken Mantel » (Somptrueux manteau d'invocateur en soie), sa pèlerine, a une qualité de 95% et est l'une des meilleures du jeu (+48 points de vie ; +10% dans les trois résistances de corps à corps⁵). Cet objet fait donc du Grand Summoner un monstre rentable à tuer dans bien des cas.

f) Monts de Pennine.

Une bonne zone de chasse dans la zone frontière albionnaise. La qualité des drops n'est que de 89%, ce qui est médiocre pour les personnes ayant atteint un haut niveau, mais l'expérience que l'on peut y faire est bonne, et on y trouve quelques monstres

³ Certains affirment toutefois que Aidon l'Archi-thaumaturge peut dropper un objet non-unique nommé « Royal Arcane Staff of Matter ».

⁴ L'apparence générale de ce donjon peut faire penser aux Abysses. Le seul moyen d'y accéder est de passer par l'un des trois donjons RvR (par exemple l'Antre des Corrompus). Les trois passages menant à la pièce centrale de la Chambre des Invokeurs, là où se trouve Govannon, sont chacun gardés par un invocateur nommé assez puissant (un peu comme les princes aux Abysses). L'invocatrice albionnaise a la particularité d'invoquer de 6 à 8 arcs à son secours dès qu'on l'attaque. Il suffit généralement de deux groupes pour taper l'invocatrice et d'un groupe pour gérer les adds. L'invocateur midgardien, lui, envoie balader au plafond les personnages qu'il tape, qui subissent alors des dégâts de chute.

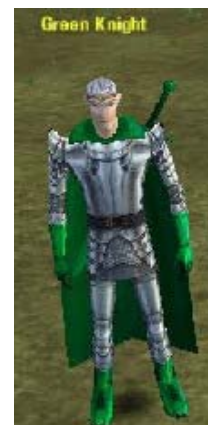
⁵ Selon Salaris Lightblade, ces résistances sont de 8%, mais j'ai pu examiner en personne une version de cette pèlerine donnant 10%. Sans remettre en cause les affirmations de Salaris, il se peut qu'il s'agisse tout simplement d'un bug ou d'une conséquence de la réévaluation des objets magiques introduite par la 1.60...

intéressants. En résumé, cette zone est variée, et permet d'aller défendre rapidement les forts, mais il ne s'agit pas de la meilleure zone de chasse de toute Albion. De même pour Mur d'Hadrien.

Elfyl Lord : Ceci est un monstre de quête épique, qui ne semble pas avoir d'autre utilité ni d'autre récompense. Toutefois, les Elfylys droppent occasionnellement une épée longue avec un effet à particules, ainsi que quelques autres objets. Ce named est recommandé pour au moins un full groupe, car le Lord peut appeler de nombreux mobs à l'aide aux alentours. La technique du « relog pulling » peut être utilisée, mais cela est difficile du fait du taux de repop élevé de la zone.

Green Knight : Bien qu'il se trouve techniquement dans la Forêt Sauvage, ce monstre épique se situe à la frontière avec les Monts de Pennine, et change de zone au cours du combat. De difficulté équivalente au Glacier Giant de Midgard et à Evern sur Hibernia, ce monstre est assez difficile, et requiert certainement autant de personnes que le Grand Summoner. A cause de ses dégâts élevés au corps à corps, de sa vitesse et de ses tyles, le nombre de morts sera toutefois certainement plus élevé. Le Green Knight se téléporte en outre fréquemment, rendant le combat encore plus confus. Il invoque également des arbres, qui sont jaunes au niveau 50, et lance un DD AOE chaleur de faible puissance. Il est enfin capable de se soigner, et pare les coups assez souvent. Globalement, il s'agit là d'un monstre épique vraiment difficile, mais il est isolé, sans mobs aggro aux alentours, ce qui le rend facilement accessible. Cela fait qu'il est bien plus pratique de rassembler des gens en vue d'un assaut autour de lui, qu'avec la plupart des autres monstres épiques.

Récompenses : Le Green Knight drop des objets de qualité 93%, avec des effets à particules sur les armes. Ceci n'est pas nécessairement suffisant eu égard à la difficulté de ce monstre, mais cela contrebalance probablement sa facilité d'accès.



3) Les monstres épiques des Abysses.

a) Présentation.

Cette zone ne faisant techniquement pas (pas encore :p) partie du royaume d'Albion, j'ai choisi de lui consacrer une section spécifique. Il y a également des aspects propres aux Abysses qu'il convient de mentionner, notamment en termes de disponibilité des objets. Premièrement, les objets achetés à partir de sceaux de diamant ont une qualité de 91% et des bonus de 30%, ce qui fait qu'ils ont une qualité supérieure aux drops standards de niveau 50, mais qu'ils ont des bonus inférieurs (depuis la 1.60).

Les objets des Princes et des High Lords des Abysses sont malgré tout assez faciles à obtenir, et désormais ils devraient avoir une qualité de 91% et des bonus de 35% (sensiblement plus que les drops de Llyn Barfog, du Grand Summoner ou du Green Knight). En outre, la plupart de ces armes possèdent des procs et des effets à particules. C'est pourquoi la chasse dans les Abysses est extrêmement rentable, car peu de joueurs sont nécessaires pour obtenir des loots d'assez haute qualité. Les High Lords tendent à dropper deux objets plus des sceaux, et les Princes trois objets plus des sceaux.



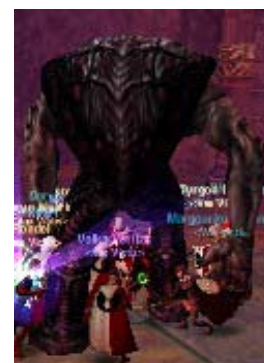
b) Les trois Princes.

Prince Ba'alorian (Albion) : Un combat plutôt simple à mener, même si beaucoup d'adds peuvent survenir si la technique du « relog pulling » n'est pas mise en œuvre. Un à deux groupes de niveaux 50 devraient suffire, selon la composition des groupes et les tactiques employées, mais partir à trois groupes est plus prudent.



Prince Abdin (Midgard) : Je tends à trouver ce Prince plus difficile, car il utilise des pets, qui peuvent tuer n'importe quel main tank, bien plus facilement que les autres Princes en s'y mettant à plusieurs simultanément. Cela dit, je suggère deux groupes pour abattre ce monstre épique. La zone du pont se trouvant en face de lui est la plus simple de toutes, mais les repops y sont plus fréquents qu'ailleurs.

Prince Asmoien (Hibernia) : La zone du pont de ce



Prince est la plus difficile, et elle se sépare en deux chemins différents menant au monstre, ce qui peut séparer les groupes en deux s'il y a un manque d'organisation.

c) Belialthan⁶.

Ce ver reste sensiblement plus difficile que les Princes, mais maintenant que son niveau a été diminué, quatre à cinq groupes peuvent l'abattre sans risques. Ses loots sont un peu meilleurs que ceux des Princes (armes de qualité 95% notamment), et incluent de très bons brassards avec des résistances élevées (Wormskin Wraps, +22 constitution et +8% dans les trois résistances de corps à corps, si je me souviens bien).



d) Les monstres sur la route vers Legion.



High Lord Oro : Ce boss possède deux clones qui infligent des dégâts, mais qui sont sensiblement plus faibles que le High Lord lui-même, et ne droppent pas d'items. Oro est d'une difficulté comparable aux Princes.

High Lord Baelerdoth : Le combat contre ce second High Lord est plutôt standard. Je n'ai jamais rien remarqué de spécial au sujet de ce boss.

High Lord Baln : Un grand démon. Un peu plus difficile que les deux High Lords qui précèdent, ce boss utilise de temps à autres un PBAOE.

High Lord Saeor : Ce monstre épique de type « vampire » attaque souvent et inflige des dégâts élevés. Il regagne en outre de la vie à chaque fois qu'il tue un joueur, ce qui en fait le plus dur des quatre High Lords.

Grand Chancellor Adremal : Vraiment un boss standard de corps à corps. Il drop des loots de qualité comparable à ceux des Princes, et garde l'entrée de la chambre de Legion.

e) Legion.



Le boss final du donjon. Legion peut être abattu par à peine trois groupes, mais cela prendrait dans la plupart des cas une durée incroyablement longue, et je suggère donc un raid d'environ 50 joueurs pour obtenir les meilleurs bonus de zerging possibles.

Techniques générales à utiliser : Pet spam, debuffs, groupes de rezzeurs, gestion de l'aggro.

Techniques spécifiques à utiliser : J'envoie généralement en premier lieu un groupe, afin d'attirer l'aggro de Legion sur le main tank. L'idéal est de faire ceci dès que le reste de la pièce a été vidé, afin d'éviter un repop inopportun. Legion inflige des dégâts au corps à corps allant jusqu'à 800 points de vie, ce qui n'est pas horrible si l'on considère que certains de ces coups peuvent être bloqués, gardés, absorbés par les bulles des théurgistes, etc. Ceci est particulièrement important car Legion regagne de la vie lorsqu'il tue un joueur, ce qui rallonge énormément la durée du combat s'il peut frapper continuellement à pleine puissance. Legion téléporte occasionnellement un groupe dans la chambre de Behemoth : ces groupes de joueurs, apparemment choisis au hasard, doivent alors traverser la pièce en courant, en direction d'un portail qui les renverra dans la chambre de Legion. Behemoth est invincible et frappe très très fort, il est donc inutile d'essayer de jouer avec lui... Certains monstres de la chambre de Behemoth peuvent également rooter, soyez donc prudents. Si un repop se produit, je vous conseille fortement de tuer les monstres les moins forts en premier, car Legion lui-même peut être aisément contrôlé en lui faisant taper une cible unique, tandis que les autres monstres font peser une menace plus grande. Le challenge

⁶ Notez que ce ver peut parfois réserver de mauvaises surprises, puisqu'il est arrivé (à certains ennemis d'Albion) qu'il ne droppe qu'un objet médiocre, de qualité 70%.

principal avec Legion est donc tout simplement de tenir assez longtemps pour en venir à bout, du fait de ses fortes capacités défensives et de sa capacité à regagner de la vie en tuant des joueurs.

Récompenses : Legion drop 4 objets de qualité 100%, 8 objets de qualité comparable aux drops des Princes et de nombreux sceaux (quelque chose comme 500). Les objets de qualité 100% possèdent une faible valeur de spellcraft, mais leurs effets à particules sont souvent spectaculaires. L'épée à une main de Legion, la «*Ensorcelled Blade of Power*», ressemble à un «*sabre laser*» et est souvent considérée comme très précieuse. Globalement, Legion est l'un des monstres épiques des anciennes zones les plus simples à tuer pour obtenir des objets de qualité 100%. Si ce n'est pas le plus simple toutes zones confondues.



4) Les monstres épiques de SI.

a) Présentation.

Les zones de SI fournissent d'une manière générale des objets créés par le Random Object Generator (ROG), d'une qualité supérieure aux objets qui peuvent être obtenus dans les donjons RvR. Ces zones constituent donc globalement de très bons terrains de chasse, notamment lorsque vous ne pouvez trouver aucun groupe de joueurs s'apprêtant à faire un raid.

b) Plaines de Gwyddneau.

Cette zone, qui se situe aux frontières d'Aldland et de Caldey, comporte des monstres que l'on retrouve dans ces deux dernières zones. Il y a de nombreux types de mobs ici, et cette zone peut donc être très intéressante du fait de sa grande variété. On y trouve aussi Clifton, la cité Lammia. Il s'agit d'une ville de faction, dans laquelle vous pourrez effectuer des achats si vous chassez des Orcs, des Drakorans et des Morts-Vivants.

Self-Proclaimed King Dulgar : Arriver jusqu'à ce monstre épic est plutôt difficile, du fait des problèmes de ligne de vue de cette zone, et je ne trouve pas que les drops de ce monstre en valent la peine dans l'état actuel des choses. Il s'agit d'un boss typique de corps à corps, d'après ce que j'en sais, et il semble être faisable à deux full groupes de niveaux 50 (du fait des risques d'adds). Jusqu'à présent, je n'ai vu ce monstre donner que des objets aléatoires (ROG) de faible qualité.



Colialt : Colialt est un liche extrêmement puissant, certainement comparable à Legion en difficulté. Je ne l'ai tué que durant la beta de SI, et je ne sais donc pas quels objets il drop. Ce monstre épic a été fait prisonnier par les Lammias, mais sa puissance augmente suffisamment pour lui permettre de se libérer à minuit, chaque nuit, et il se met alors à attaquer les Lammias. Si vous avez une bonne faction avec ces dernières, vous pouvez vous battre à leurs côtés contre les morts-vivants invoqués par Colialt, ce qui vous facilitera globalement la tâche. Dans le cas contraire, le monstre épic continuera à invoquer des morts-vivants, et finira par tuer tous les Lammias. Le gros problème réside dans le fait que Colialt est totalement invulnérable de minuit jusqu'à 6 heures du



matin, moment à partir duquel vous disposez d'une courte fenêtre de temps pour l'abattre. Encore une fois, cela est plus facile si vous parvenez à maintenir les Lammias en vie, mais ce n'est pas totalement indispensable.

c) Vallons de Devwy.

Tower Keeper et Tower Guardian : Il s'agit de mobs vraiment faciles à tuer, même pour un petit groupe, mais je les ai indiqués ici car ils fournissent des objets de qualité comparable aux drops des monstres épiques. La plupart de leurs drops sont de qualité 95%, ce qui est très difficile à trouver dans les anciennes zones.

Cabalist Meical : Ce monstre épique nécessite généralement un full groupe. Il pare et lance quelques sorts, et les autres mobs de la salle viendront l'aider.

Ris'Nir Cruss : Un Draġoran vraiment puissant, qui attaque avec un PBAOE de foudre, et lance de temps à autres des mezz de zone. Globalement, il est plutôt fort, et est faisable à environ deux full groupes de niveaux 50.

Valnir Modreth : Valnir est un liche puissant, qui nécessite souvent au moins deux groupes de niveaux 50, voire sensiblement plus. Il faut tuer en premier ses Essence ghouls. Ce problème réglé, le monstre épique reste plutôt difficile : il utilise des sorts de lifetaps et autres, ce qui le rend bien plus difficile à abattre.



d) Aldland.

Selon mon expérience (limitée) de cette zone, Aldland semble vraiment être un bon coin de chasse pour les factions, mais on n'y trouve guère de monstres épiques.



e) Krondon.

Je ne connais pas bien les drops de ce donjon, car il n'avait pas encore été itemisé lorsque j'y ai chassé durant la beta. Le seul monstre épique que j'aie tué ici depuis le lancement commercial de SI est Scurceol Hyrde, qui droppe semble-t-il environ deux objets, et qui est le boss de fin de la quête « Ogre's Might ». La plupart des monstres épiques du donjon, à l'exception de Scurceol et d'Orylle, peuvent être abattus avec seulement quelques groupes de joueurs.



Scurceol Hyrde : Un des deux boss principaux de ce donjon. Je recommande environ 50 joueurs afin d'avoir des chances suffisamment élevées de toucher, car le niveau des anneaux (qui doivent préalablement être détruits) est plutôt élevé. Il y a 4 anneaux nommés Lyft Miht, qui tant qu'ils n'ont pas été abattus, rendent Scurceol invulnérable. Les techniques du Pet spam et autres sont très efficaces. Les Anneaux ne se déplacent pas, et combattent en envoyant les joueurs en l'air et en utilisant des techniques similaires. Si vous faites un /stick sur un Anneau, vous minimiserez les dégâts de chute que vous subirez en retombant. Une fois que les 4 anneaux ont été détruits, vous pouvez attaquer Scurceol.



Beran the Supply Master : Cet ogre met le feu aux barils se trouvant autour de la pièce, ce qui fait exploser certaines parties de la chambre et inflige des dégâts aux joueurs se trouvant dans la zone. Globalement, pas très difficile.

Morgus Urganorg : Ce monstre est un ogre magicien, qui entraîne quelques autres ogres magiciens. Aucune tactique spécifique semble n'être nécessaire.



Orylle et Orshom Brong : Orshom et Orylle sont tous deux très puissants. Orshom peut généralement être pullé en premier, et combattu isolément, au moins pendant un certain temps, ce qui facilite grandement les choses. Je recommande au moins 50 joueurs, voire plus, pour abattre ce monstre épique. Le feu qui est préservé par Orshom peut être éteint en utilisant des sorts de glace, ce qui rend Orylle significativement moins dangereux, puisque lancer les joueurs dans le feu est une de leurs attaques les plus fréquentes. Ils parrent tous deux, et il faut donc les taper dans le dos. Utiliser les techniques du Pet spam, ainsi que des debuffs, etc., sera probablement fort utile contre Orylle. En revanche, tenter de gérer l'aggro sera difficile, car les dégâts de corps à corps de ce dernier sont tout simplement énormes.



Fuladl : Une sorte de globule named, qui se sépare en plusieurs globules de plus petite taille lorsqu'il est attaqué. Le monstre principal dispose de capacités défensives élevées, et il vaut donc mieux abattre en premier les adds⁷.



Deben se Gyendre : Un commandant militaire, qui supervise plusieurs ogres guerriers ainsi que des ogres magiciens. L'intelligence artificielle de ce monstre épique est excellente, et en conséquence il peut être bon d'utiliser la méthode du Relog pull, afin de puller et d'abattre autant de gardes que possible, avant que le boss ne soit aggro et que le combat principal ne débute.

Fulafeallan : Un autre globule named, qui se sépare en globules de plus petite taille lorsqu'il est attaqué. Le monstre principal dispose de capacités défensives élevées, et il vaut donc mieux abattre en premier les adds.



Lurfos the Herald : Il s'agit d'un monstre qui est plutôt fort, et qui est capable de mettre des effets de feu et de glace sur son arme afin d'infliger encore plus de dégâts. Pas terriblement difficile, mais intéressant à combattre.

Ulor et Jehrog se Bysen : Ces deux ogres agissent en tandem. Ulor lance des sorts offensifs, tandis que Jehrog se bat au corps à corps. Il peut être bon d'utiliser la technique du Pet spam sur Ulor afin de l'abattre en premier, puis seulement après d'attaquer Jehrog.

Krevo Riciĳ : Rien de vraiment important dont je me souviens au sujet de ce monstre.

Drihten Elreden : Il s'agit d'un ogre moine, qui utilise un nombre significatif de styles. La plupart de ses élèves ne bougeront pas et se contenteront d'observer, vous n'avez donc pas nécessairement besoin de les tuer immédiatement. Soyez juste attentif à d'éventuels adds, et tout devrait bien se passer.

f) Avalon.

Vous trouverez cinq boss principaux dans ce donjon, chacun d'entre eux correspondant à l'un des cinq clans Drakgrans. En vous concentrant sur un clan donné, vous pouvez élever votre faction avec l'un des autres clans, et ainsi devenir neutre avec les mobs présents dans une petite partie de la ville. En outre, je suspecte que les leaders des différents clans puissent vous donner des quêtes à l'avenir. Les Crystal Caves se trouvent sous cette zone. Je n'ai jamais vu que des objets aléatoires (ROG) dans la cité d'Avalon jusqu'à présent, mais les chefs de clans tendent à dropper des objets aléatoires de bonne qualité.

⁷ Certains explorateurs rapportent des cas où Fuladl aurait eu une barre de vie deux fois et demie plus longue que la normale, comme sur l'image ci-contre. La solution semble alors de tuer les limons créés par Fuladl, ce qui lui ferait à chaque fois perdre environ 5% de sa barre de vie.

Dra'argus the Mighty : Certainement le plus difficile des cinq boss d'Avalon. Afin de pouvoir blesser ce monstre épique, vous devez préalablement détruire le puissant Orb se trouvant à l'étage du bâtiment de Dra'argus, ce dernier étant invulnérable tant que l'Orb n'a pas été tué. Faites attention, car si vous détruisez l'Orb et que vous n'attaquez pas rapidement le monstre épique, il fuira et disparaîtra. L'Orb constitue le véritable danger, à cause de son puissant PBAOE de feu. Je recommande de 40 à 50 joueurs pour abattre Dra'argus, si ce n'est plus.



Weno'iaġ the Enlightened : Il dispose d'effets de foudre et autres qui infligent des dégâts supplémentaires, mais autant que je m'en souviennne, il s'agit essentiellement d'un combat assez simple.



Sys'sro the Ruthless : Le plus facile des cinq chefs de clans, d'après mes souvenirs. Un groupe solide peut en venir à bout, à condition de se tenir près du mur et de ne pas aggro des adds. Sys'sro envoie des joueurs dans le puits se trouvant près de lui, soyez donc très prudent. Ressuscitez les joueurs ainsi tombés depuis l'extérieur du puits. Nettoyer la zone autour de ce monstre épique est possible, et certainement utile.



Dura'eġ the Empowered : Ses adds peuvent être tués avant le combat, exceptés les deux derniers. Mis à part ça, un combat vraiment sans difficultés⁸.

Vera'erius the Brave : Vera'erius est un monstre épique intéressant, car il existe deux grandes manières différentes de le combattre. La première méthode consiste à mener le combat de manière classique, et à l'attaquer avec tout le monde, comme d'habitude. La seconde méthode, à l'inverse, consiste à se battre « honorablement », comme Vera'erius le demande, en n'utilisant que des attaques au corps à corps, et que des sorts de buffs et de soins. Cette seconde voie empêchera les adds de vous attaquer, vous simplifiant ainsi sensiblement la tâche. Mais si quelqu'un s'enfuit hors de la tour du monstre épique, ou lance le mauvais type de sort, vous subirez plusieurs adds de forte puissance. Si vous souhaitez utiliser la seconde méthode, vous devrez être très prudent, mais cela vaudra certainement le coup si vous parvenez à coordonner vos troupes en conséquence.

g) Cavernes de Cristal.

Le groupe typique de chasse dans la cité d'Avalon ne voudra certainement pas s'aventurer dans ce donjon. Trois Elites se trouvent juste à l'entrée du donjon, et celle du milieu est un mob itinérant. Si vous êtes un peu malchanceux, vous pouvez donc vous faire aggro dès la fin du temps de chargement, et sachez que chacun de ces monstres est à lui seul presque aussi fort que Legion. Il n'y a qu'environ 11 monstres dans ce donjon au total (dix Elites, plus Xanxicar), un peu plus si vous comptez les mobs appelés à la rescousse par le dragon lorsqu'il est en difficulté, et il ne s'agit donc pas à proprement parler d'une zone « de chasse ».



Xanxicar Elite : Pour résumer, il s'agit de Fléaux d'Arawn de niveaux 75+. Ils utilisent des chants des Fléaux d'Arawn, infligent des dégâts massifs, et ont de nombreux points de vie. Par ailleurs, ils droppent des objets aléatoires (ROG) occasionnellement.



Xanxicar : Le destructeur d'Avalon en personne. Il s'agit là du dragon d'Albion sur SI, et accessoirement de l'un des monstres épiques les plus difficiles de l'extension. Je recommande un raid de bien plus de 100 personnes pour l'abattre.

Techniques générales à utiliser : Groupes de rezzeurs, debuffs, zerging, pet spam.

Techniques spécifiques à utiliser : Xanxicar est un dragon foudroyant, et il possède donc des résistances à l'énergie élevées. Il est en revanche vulnérable aux dégâts de l'esprit, ce qui fait que les smites et autres sont très efficaces. Il appelle à l'aide lorsqu'il ne lui reste plus qu'environ 50% de ses points de vie, et envoie les joueurs dans les



⁸ Prenez toutefois garde aux auras de ce monstre épique, qui peuvent infliger jusqu'à 250 points de dégâts en moyenne.

airs beaucoup plus souvent que Golestandt. Son souffle est un PBAOE, ce qui le rend extrêmement dangereux. Avant d'effectuer son PBAOE, Xanxicar parle dans le CC Région et dit qu'il est en train de piétiner le sol, fuyez donc si possible à chaque fois qu'il prononce ces paroles pour éviter le PBAOE. Les dégâts au corps à corps du dragon sont suffisamment faibles pour vous permettre de maintenir l'aggro sur un tank, s'il a été capable d'attirer son attention (technique du groupe d'aggro). Une fois Xanxicar mort, ramassez vite les sacs et fuyez, ou bien vous vous exposerez à une mauvaise surprise⁹. Comme pour les autres monstres épiques de très haut niveau, la technique du pet spam est un « must », notamment lorsque le combat devient serré. L'appel à l'aide du dragon obligera beaucoup de vos attaquants à cesser momentanément de frapper Xanxicar, et vous aurez donc besoin du pet spam pour empêcher que le monstre épique ne se régénère.

Récompenses : Deux objets aléatoires (ROG). Ce qui est fort insuffisant, à mon sens.

h) Caldey.

Vortanos : Un liche modérément puissant. Il n'est pas vraiment censé constituer un boss pour les niveaux 50, mais il faudrait tout de même un petit groupe de ces derniers, ou un plus grand groupe de joueurs n'ayant pas atteint le niveau 50, afin de l'abattre. Très bons drops en comparaison avec la difficulté ; les objets tendent à avoir une qualité de 95%.

Amphiptere(s) : Ces créatures sont toutes différentes, et semblent correspondre aux quatre éléments. Chacune de ces créatures lance des sorts différents. Je recommande un full groupe de niveaux 50 pour chacune de ces créatures.



i) Caer Sidi¹⁰.

Caer Sidi est le « donjon épique » d'Albion, et se trouve dans Caldey. Il se destine à de très grands groupes de joueurs, même si seulement trois full groupes peuvent généralement vaincre les premiers boss. Caer Sidi se veut différent des autres donjons d'Albion : il possède une atmosphère spécifique, que l'on ne retrouve nulle part ailleurs, et qui contribue à offrir un challenge vraiment unique, avec des combats qui feront appel à votre réflexion plus que de coutume... Il y a en tout 15 monstres épiques dans le donjon, apprenez-vous donc à passer une longue nuit... Le but final de ce donjon est d'atteindre la chambre d'Apocalypse, le maître des lieux ; néanmoins pour parvenir jusqu'à lui, vous devrez triompher des 14 monstres épiques qui le précèdent. Le temps de repop dans Caer Sidi est de 8 à 10 heures après que le premier Keylord (la catégorie la plus faible de boss) a été abattu, et tous les mobs repopent simultanément : il s'agit donc d'une course contre la montre, même si certains ont atteint (mais pas combattu) Apocalypse en 3h45. Afin de ne pas prendre de risques, je recommande d'avoir deux à trois « relog pullers » dédiés, afin de puller les monstres en continu, tout au long de votre progression dans le donjon.

Pour progresser à l'intérieur de Caer Sidi, et accéder à Apocalypse, vous devez déverrouiller 10 portes. Les clefs de ces portes ne sont pas des objets tangibles : en fait, chaque « clef » est obtenue en tuant un monstre épique donné. Ces boss ont été placés dans un ordre de progression logique au sein du donjon : tuer le premier vous permet de franchir la première porte, et d'atteindre le second monstre épique, et ainsi de suite... Après que chaque boss sera vaincu, vous pourrez lire le texte suivant : « Vous entendez distinctement une serrure s'ouvrir au loin. » Le slogan de Caer Sidi pourrait être « Plus on est de fous, plus on rit » : à cause du niveau important des mobs du donjon (les plus faibles d'entre eux sont de niveau 75), plus vous serez nombreux à attaquer, et plus il sera facile pour chacun de toucher les monstres. Ceci est particulièrement important, car de manière identique aux autres monstres épiques de haut niveau, l'intelligence artificielle a été programmée de manière à ce que la chance de toucher soit déterminée par le nombre d'attaquants à un moment donné (en prenant également en compte les pets des joueurs). En résumé, les monstres épiques de Caer Sidi deviennent sensiblement plus faciles à toucher et à vaincre à mesure que vous augmentez la taille du raid.



⁹ Des éclairs jailliront des cristaux et tueront tous les participants au raid ayant survécu à Xanxicar... La seule solution pour ne pas mourir ainsi est de ressortir aussi vite que possible du donjon.

¹⁰ Cette section consacrée à Caer Sidi a également été complétée à partir d'informations rassemblées par le pontife de l'Eglise d'Albion, Norwood Black, résidant sur Palomides aux USA. Elle n'est donc pas vraiment fidèle au texte original, d'autant plus que j'ai également inclus quelques éléments du « Mad Cow's Guide to Caer Sidi ».

Si vous ne vous êtes jamais rendu auparavant à Caer Sidi, sachez qu'il s'agit d'un donjon immense ! Connaître le profil des lieux et les directions à prendre peut s'avérer très utile le moment venu, notamment si vous conduisez le raid. Vous pourrez trouver plusieurs cartes complètes du donjon dans la section appropriée du Terrae Universalis Novo Vade Mecum Index. Si vous êtes le leader d'un tel raid, vous pouvez également vous reporter à notre section « Management des Masses albiennaises »...

Chaque boss ou presque du donjon requerra de votre part l'utilisation d'une technique spécifique. Néanmoins, il y a trois stratégies fondamentales qui vous serviront tout au long de votre progression le long du donjon :

(i) Tuez en premier tous les mobs « normaux ». C'est LA stratégie que vous devez absolument utiliser. Chaque monstre épique, dès qu'il sera attaqué, appellera à l'aide tous les mobs vivants se trouvant aux alentours. Certains de ces boss courront même dans tous les sens afin de créer encore plus d'adds. Il a été plusieurs fois constaté que certains mobs traversaient plusieurs pièces / couloirs pour venir assister un monstre épique en difficulté, assurez-vous donc avant d'attaquer chaque boss que tous les recoins ont été inspectés et nettoyés. D'après mes estimations, il y a en tout environ 110 mobs « normaux » à tuer dans le donjon, en plus des monstres épiques.

(ii) Choisissez votre méthode pour puller. Des rapports de raids et mon expérience personnelle mènent à la conclusion que trois techniques de pull différentes fonctionnent bien dans Caer Sidi :

- « Solo puller with relog » : Les sorciers sont de très bons pulleurs en solo. Demandez à un sorcier isolé (c'est-à-dire non groupé) de lancer un sort d'amnésie sur un mob donné, puis de revenir rapidement en courant vers vos troupes. Lorsque le mob arrive au contact de vos groupes, demandez à un paladin ou deux de récupérer l'aggro, et tuez ainsi le mob. Ne soignez pas le sorcier durant le combat, et s'il meurt ne le ressuscitez pas tant que le mob n'a pas été tué, car sinon le sorcier devra faire une déco / reco avant de pouvoir puller le mob suivant en toute sécurité. Si cette règle est respectée et que le mob est vaincu, le sorcier n'aura pas à déco / reco, et pourra continuer à puller.
- « Chain solo pulling » : Même technique que ci-dessus, sauf que cette fois-ci vous utiliserez plusieurs pulleurs successivement afin de limiter les temps d'attente et de conserver une bonne vitesse de croisière dans votre progression au sein du donjon. Ceci est particulièrement utile dans le cas de raids comportant un grand nombre de joueurs, afin de ne pas perdre votre temps. Vous pouvez même monter des mini-groupes comportant uniquement un pulleur et un ménestrel, afin d'accélérer encore le processus.
- « Controlled zerging » : Si votre raid est assez massif (plus de 6 groupes), vous pouvez également opter pour une technique de zerging contrôlé. Dans ce cas-ci, le pulleur reste dans son groupe, ce qui devrait faire venir trois ou quatre mobs d'un coup. Le fondement de cette technique est de bien respecter les ordres donnés par le leader, et de ne pas aller s'aventurer au-delà des limites qu'il indique : si des gens se mettent à explorer ou à se ballader, cela peut ramener beaucoup plus de mobs à la fois que ce à quoi vous vous attendiez. J'ai personnellement vu cette technique mise en œuvre avec succès dans le cadre de raids comportant 5 groupes ou plus.

(iii) Communiquez bien. Presque autant que le point n°1, ceci est la clef de votre future réussite. Caer Sidi est un donjon qu'il faut atteindre et explorer en menant les troupes d'une manière vraiment directive. Si vous êtes le leader, vous devez vous assurer d'avoir bien déterminé avec les autres quand, où et comment vous transmettez vos ordres et communiquerez avec les différents groupes. Si vous êtes un simple participant, il faut que vous écoutiez attentivement ce que dit le leader, et que vous respectiez les ordres qui vous sont transmis. Jouer au rebelle dans Caer Sidi crée généralement de gros problèmes pour tout le monde.

Commençons tout d'abord par quelques conseils pour accéder au donjon lui-même. En effet, comme le montre l'image de la page précédente, Caer Sidi se situe sur une île, dotée d'une rampe hélicoïdale qui permet d'accéder à l'entrée du donjon, située au sommet de la masse rocheuse. La tour n'est pas à proprement parler un mob, mais l'un des combats les plus durs de vos raid va être de se débrouiller pour que tous les participants parviennent à entrer dans le donjon ! Le temps de repop étant de plusieurs heures à l'intérieur de Caer Sidi, une fois que tout le monde est entré, il n'y a (presque) plus rien à craindre des morts « accidentelles », des LD, des chutes, et des gens qui se perdent en route. L'absence de repop permet en effet de temporiser et de régler ce genre de problèmes. Mais il en est tout autrement sur la rampe qui mène à la tour. En effet, les liches qui s'y trouvent ont un niveau élevé (la plupart sont violettes pour les niveaux 50), et elles repopent extrêmement vite. Le risque est que les membres de votre raid se trouvent séparés en deux, la première moitié cherchant à monter la rampe et à tuer les liches se trouvant plus haut, tandis que la seconde moitié lutterait contre des liches ayant repoppé en contrebas de votre position. Et durant ce laps de temps, des membres du raid vont inévitablement mourir, LD, ou tomber de la rampe. Si vous ne parvenez pas à gérer correctement ces tracas, votre raid partira d'un mauvais pied, et le moral de vos troupes (de même que leur discipline) risquera de se dégrader. Une manière de progresser qui a fait des preuves consiste à demander aux gros de vos forces de balayer en vitesse les liches afin de monter à grande vitesse vers la tour, tandis que quelques groupes feront la « voiture-balai », et s'assureront que tout le monde parvient à gravir la rampe.

Skeletal Sacristan (1^{er} Keylord) : Ce monstre épique appelle à l'aide et court dans tous les sens à grande vitesse : c'est ainsi. Si vous avez entièrement nettoyé sa zone avant de l'attaquer, vous n'aurez pas de problèmes. Essayez de le coincer entre deux groupes, afin qu'il se tourne et se retourne continuellement, et qu'il soit coincé. Si vous n'y parvenez pas, contentez-vous de lui coller au train et de le frapper jusqu'à ce qu'il meure. Je recommande au moins deux groupes pour l'abattre.

Spectral Provisioner (2^{ème} Keylord) : Ce monstre se bat de la même manière que le précédent Keylord, mais il n'est pas trop difficile. Il dépose dans les sacs des joueurs des objets pesant 500 livres afin de les encombrer et fuit de temps à autres, vérifiez

donc votre inventaire en permanence. Le Spectral Provisioner est semble-t-il immunisé contre l'ensemble (ou du moins la plupart) des types de dégâts magiques : les attaques par le feu, la glace et l'esprit sont inefficaces contre lui, et lorsqu'elles sont utilisées, le



message « Le Spectral Provisioner est immunisé contre ce type d'attaques » apparaît. Ce monstre épique doit être attaqué au corps-à-corps, en lui collant au train tandis qu'il court aussi vite qu'avec le Speed V un peu partout. Lorsqu'il fuit, le Spectral Provisioner tend à rester dans sa pièce d'origine, ou dans la pièce comportant des escaliers, ou bien encore dans l'alcôve qui se situe au sud des marches d'escalier. Néanmoins, il lui arrive parfois de fuir dans le « circuit » (là où l'on peut trouver le précédent monstre épique), et même de se réfugier derrière la troisième porte verrouillée, où il en profite pour récupérer de la vie. Il pourrait même envoyer un « Œil de Liche » à travers cette porte, et ne reviendrait dans la pièce des escaliers qu'une fois l'Œil de Liche tué. Je recommande au moins trois groupes pour l'abattre.

Lich Lord Ilrion (3^{ème} Keylord) : Ce monstre épique est beaucoup plus difficile que les deux précédents, et d'après mon expérience, certainement plus que certains qui suivent également. Je suggère que vous laissiez vos troupes sur les marches centrales, jusqu'à ce que les pulleurs aient fait venir tous les mobs, excepté le Keylord. Lorsque le combat avec ce dernier débute, Ilrion crée quatre clones de lui-même, qui se mettent tous à attaquer. Si le vrai Ilrion (qui n'est pas transparent, contrairement à ses clones) est tué, tous ses doubles meurent. Ceci peut néanmoins être difficile, car sélectionner « le bon » Ilrion peut être difficile dans une zone exiguë : assister le leader est donc ici indispensable. Ce monstre épique lance également des mezz de zone, qui peuvent rendre le combat nettement plus difficile. Chaque clone est également capable de lancer des mezz de zones, de lancer des boules de feu et de combattre au corps-à-corps. Certains prétendent que les clones seraient très vulnérables aux dégâts magiques issus du feu : ceci n'a pas encore été confirmé, et une éventuelle vulnérabilité du Lich Lord Ilrion n'a pas encore pu être prouvée. Je recommande au moins 4 à 5 groupes pour abattre Ilrion.



Warlord Dorinakka (4^{ème} Keylord) : Il s'agit d'un pur combat de corps à corps. Dès que vous l'attaquez, ce boss grandit énormément jusqu'à atteindre une taille gigantesque. Ce monstre épique frappe environ toutes les secondes, inflige des dégâts importants, et pare, mais il dispose de peu de points de vie. D'une manière générale, ce monstre épique ressemble à la Wrath of Mordred de Llyn Barfog, ou au Chevalier Vert de la Forêt Sauvage, en plus difficile.

Silencer (5^{ème} Keylord) : Ce monstre épique est une sorte de globule qui s'adapte aux différents types de dommages. Il ne peut pas être pullé en dehors de sa pièce, et vous devrez donc le combattre là où il apparaît. En fait, la grosse ruse à connaître est que ce monstre épique est capable de changer le type de dégâts auquel il est immunisé durant le combat. A chaque fois qu'un nouveau type de dégâts le touche (par exemple : armes tranchantes), le texte suivant s'affiche : « En réponse à l'attaque portée par X, la masse qui constitue le corps du Silencer change ingénieusement, s'adaptant elle-même aux futurs dégâts de type armes tranchantes ». Il y a un délai d'environ trois secondes entre le moment où ce message apparaît, et le moment où le Silencer devient effectivement immunisé. Si quelqu'un le frappe avec un type de dommage auquel il est immunisé, Silencer téléportera l'attaquant en question dans un puits tout proche. Je suggère de nettoyer ce puits avant de pénétrer dans la zone, afin de rendre la téléportation moins dangereuse. Du fait de son haut niveau, un grand nombre de joueurs est souvent requis pour abattre Silencer, mais les capacités offensives de ce dernier sont souvent peu impressionnantes. 4 à 5 groupes sont nécessaires pour tuer ce monstre épique.



Bane of Hope (6^{ème} Keylord) : Ce monstre épique se trouve habituellement dans une large pièce au cœur de la caverne, mais il arrive occasionnellement qu'il se trouve dans l'alcôve en cul-de-sac. Il s'agit là encore d'un pur combat de corps à corps. Toutefois, si vous mettez trop de temps à le tuer, lorsqu'il ne lui reste plus beaucoup de points de vie, Bane of Hope se téléporte dans une zone voisine pour se régénérer. Les lieux connus où il lui arrive de se téléporter sont : sa zone de pop, le puits, et l'alcôve en cul-de-sac qui se trouve à l'opposé de l'endroit où il apparaît généralement avant le début du combat. Ceci peut considérablement allonger la durée du combat, si vous n'avez pas disposé des joueurs en divers endroits pour frapper Bane of Hope après qu'il s'est téléporté. En résumé, si votre raid compte de nombreux groupes, Bane of Hope sera mort avant de s'être téléporté, et sinon, demandez à tous vos groupes de le frapper au début, puis de se séparer pour couvrir les différents lieux de téléportation dès que le monstre épique aura disparu. 3 à 4 groupes pourraient certainement abattre ce monstre épique sans difficultés.

Lord Sanguis / Lich Lord Sanguis (7^{ème} Keylord) : Ce monstre épique est d'abord un Archithaumaturge, qui a l'apparence d'un thaumaturge humain en robe épique rouge. Sous cette forme,

Lord Sanguis est faible, et ne vous posera aucun problème. Mais lorsque vous le tuez, deux adds poppent simultanément, et l'Archi-thaumaturge repop en tant que Lich Lord, avec l'apparence d'un grand squelette muni d'un bâton¹¹. Ce monstre épique pare et résiste aux attaques tranchantes et magiques ; en revanche il est vulnérable aux armes d'hast et aux armes contondantes. Au moins 4 groupes sont certainement nécessaires pour abattre Sanguis.



Crypt Lord (8^{ème} Keylord) : Ce boss n'est pas très difficile en lui-même, mais vous subirez des add massifs dans la zone si vous n'avez pas nettoyé les alentours avant d'aggro le Crypt Lord, ce qui peut s'avérer extrêmement dangereux. Le vrai danger provient vraiment du grand nombre de mobs qui se trouvent dans les salles aux alentours, ces dernières pouvant rapidement se transformer en piège mortel pour les personnes peu attentives. Le Crypt Lord peut apparaître dans l'une des trois différentes pièces de la zone. Le monstre épique en lui-même n'inflige que des dégâts modérés au corps à corps, et ne dispose visiblement d'aucun pouvoir spécial.



Soul Reckoner (9^{ème} Keylord) : Même s'il est similaire au Crypt Lord en termes d'add, ce monstre épique combat très différemment. 5 à 6 « Reckoned Souls » se trouvent à proximité du Keylord, et ils doivent être tués pour que ce dernier devienne vulnérable à vos attaques. Ces Reckoned Souls ont l'apparence de lueurs verdâtres, qui flottent dans les airs. Lorsque le monstre épique a perdu son invulnérabilité, le message suivant s'affiche : « Le Soul Reckoner scintille brièvement. », et à partir de ce moment-ci, il semble que le monstre épique devienne particulièrement faible face aux PBAoE des thaumaturges spécialisés en Glace. Le boss doit être combattu dans la pièce où il apparaît, dans la mesure où il ne peut en sortir. Vous pouvez donc attaquer à distance les Reckoned Souls depuis le seuil de la pièce en toute sécurité, avant de rusher le monstre épique lui-même. Il semble que le Soul Reckoner regagne de la vie quand il tue des joueurs (comme Legion), ou peut-être a-t-il tout simplement un taux de régénération de ses points de vie élevé.



The Host (10^{ème} Keylord)¹² : La prudence la plus grande est conseillée face à ce boss, et il peut être utile de demander à un rezzeur de se déconnecter avant le début du combat. The Host est clairement le plus difficile des dix Keylords, et le dernier monstre épique avant la chambre d'Apocalypse. Le plus grand danger provient, une fois encore, des nombreux mobs qui se trouvent aux alentours. Votre priorité doit donc être de nettoyer la chambre de The Host (en évitant le boss pour le moment), ainsi que la pièce et le corridor situés au-dessus. L'expérience montre qu'appliquer la technique du zerging et monter ainsi les deux escaliers en colimaçon est extrêmement risqué, et peut aisément conduire à un /release collectif. La solution consiste donc ici à utiliser plusieurs pulleurs isolés qui se chargeront de faire venir successivement chacun des mobs de la zone. Attendez-vous à devoir tuer au moins 10 mobs de cette manière, avant que la zone ne soit nettoyée. Le monstre épique en lui-même est en fait constitué de 6 mobs tous également puissants qui se déplacent en groupe. Si l'un d'entre eux est tué, ils périssent tous, mais ils combattent tous ensemble et sont fort puissants. Encore une fois, si vous ne nettoyez pas entièrement les alentours avant d'aggro The Host, vous êtes susceptible de subir des aggro plutôt impressionnantes.

Récompenses des Keylords : Un objet de qualité 100% par Keylord, plus des objets aléatoires. Ces drops sont très puissants, et certains d'entre eux sont meilleurs que les armures épiques spécifiques à chaque classe. Presque toutes les armes sont dotées d'effets à particules. Si un set entier de l'armure spécifique à une classe est obtenu, on peut alors utiliser l'un des très puissants colliers dropés par Apocalypse (cf. plus bas). Chaque Keylord possède des drops spécifiques, ainsi que certaines pièces d'armures spécifiques à une classe¹³.

¹¹ Selon Mad Cow, sous cette forme, Lich Lord Sanguis ne peut être sélectionné à l'aide de la touche de sélection de l'ennemi le plus proche. Cette information demande toutefois confirmation.

¹² Certains raids seraient parvenus à atteindre et abattre les neuf premiers Keylords, avec tout juste une trentaine de personnes. Toutefois, cela n'est certainement réalisable qu'avec des joueurs expérimentés, avec des groupes équilibrés comportant des classes complémentaires, à condition d'avoir atteint le niveau 50 et d'être très bien équipé et organisé. Mad Cow affirme même avoir réduit le dernier Keylord, à 20% de sa vie, avec un raid de 30 personnes.

¹³ Une analyse des drops fournis par les différents Keylords lors de plusieurs raids permet en outre de tirer les conclusions suivantes. En ce qui concerne les pièces d'armure spécifiques aux classes, on constate que : les Keylords 1 et 2 droppent des bottes, les Keylords 3 et 4 des gants, les 5 et 6 des couronnes, les 7 et 8 des manches, le Keylord 9 des jambières, et le dernier Keylord des jambières et des plastrons. Il semble ainsi que seuls The Host, les quatre Horsemen et Apocalypse puissent dropper des plastrons spécifiques aux classes. En revanche, les Keylords sont susceptibles de dropper des objets et/ou pièces d'armure génériques (pouvant être utilisés par plusieurs classes), mais qui leur sont propres, y compris des plastrons : par exemple, seul Bane of Hope droppera « Bane », seul Silencer droppera « Azure Silencer Fang ».



disposerez d'environ 60 secondes avant que le second n'attaque, et ainsi de suite jusqu'au dernier d'entre eux. Notez que tant qu'un monstre ne vous a pas attaqué, il est invincible. A chaque fois qu'un Horseman commencera à vous attaquer, il appellera un griffon à la rescousse. Il est conseillé de commencer par tuer ce griffon, avant de s'attaquer aux autres add's et/ou à l'Horseman. Ces griffons se trouvent dès le début dans la salle, mais chacun d'entre eux ne vous attaquera qu'à partir du moment où son propriétaire l'aura invoqué. Si vous tentez de fuir, ou que vous vous éloignez trop du centre de la pièce, vous y serez ramené de force, et vous pourrez lire le texte suivant : « Vous vous sentez poussé au centre du cercle par une force invisible. »

Fames (1^{er} Horseman) : Un simple combat de corps à corps. Le plus facile des Horsemen. Que ce combat simple ne vous inspire pas une confiance exagérée pour les monstres qui suivent.

Bellum (2^{ème} Horseman) : Bellum invoque dès le début du combat des armes animées (au moins une par type de dégâts, et généralement 5 ou 6), qui sont extrêmement dangereuses. Il semblerait que certaines de ces armes animées partageraient leurs points de vie dans une sorte de « réserve » commune, si bien que frapper et détruire l'une de ces armes démolirait les autres armes qui lui sont liées. Par exemple, le marteau, le bâton et l'épée pourraient se partager leurs points de vie, et « tuer » le marteau ferait également disparaître le bâton et l'épée. Tuez Bellum aussi vite que possible, et les add's disparaîtront. Mais vous pouvez également choisir de détruire en premier les armes animées, puis de tuer Bellum : les deux techniques ont déjà été mises en œuvre avec succès par différents raids. Votre choix de l'une ou l'autre de ces techniques sera certainement déterminé en fonction des effectifs que vous avez à votre disposition. A partir de ce moment, je recommande au moins 6 groupes.



Morbis (3^{ème} Horseman) : Morbis invoque dès le début du combat plusieurs add's, qui ont l'apparence d'insectes, de rats et de scarabées, et qui peuvent vous transmettre une maladie. Mais contrairement à Bellum, vous devez d'abord tuer ces add's avant de pouvoir blesser Morbis. Heureusement, ces add's sont bien moins dangereux que ceux invoqués par Bellum. Il suffit d'assister le leader, et tout devrait bien se passer.

Funus (4^{ème} Horseman) : Le dernier Horseman vous offrira sans doute le combat le plus surprenant de toute votre visite dans Caer Sidi. En effet, ce monstre épique ne peut être blessé que par les clercs ; toutes les autres classes de personnages lui rendent instantanément tous ses points de vie si elles l'attaquent. Les clercs peuvent attaquer Funus aussi bien au corps-à-corps qu'avec les sorts de Colère Divine ou de base. Les clercs peuvent également se soigner entre eux. En revanche, je ne sais pas si les moines peuvent aider à soigner les clercs, ou si cela serait considéré comme une attaque par un non-clerc par Funus.

Récompenses des Horsemen : Deux objets de qualité 100% par Horseman, y compris certains qui ne peuvent pas être obtenus en tuant les Keylords.

Apocalypse : Apocalypse est certainement le monstre épique le plus difficile de tout le jeu, tous royaumes confondus, car les boss des donjons épiques de Midgard et d'Hibernia ont été conçus différemment. En conséquence, un raid au moins aussi puissant que ceux contre les dragons est probablement nécessaire. Du fait du très haut niveau d'Apocalypse, un minimum d'environ 100 personnes est nécessaire, ne serait-ce que pour pouvoir avoir suffisamment de chances de toucher. Quelle que soit la stratégie employée, un raid ne disposant pas au moins de 70 à 100 joueurs ne pourra guère aller loin. Depuis le lancement commercial de SI, le plus petit raid avec lequel je suis parvenu à tuer Apocalypse se composait de 105 joueurs.



Techniques générales à utiliser : Pet spam, debuffs (notamment les debuffs d'AF des prêtres d'Arawn, qui semblent très efficaces), zerging, avoiding parry, gestion de l'aggro.

Techniques spécifiques à utiliser : Lorsque le combat débute, Apocalypse s'envole et fait pleuvoir du feu sur les joueurs depuis le plafond, à partir de deux mobs (ou plus), intuibables et collés au plafond, nommés « Molten Earth » et « Raining Fire ». Il n'existe à ma connaissance aucun moyen de faire cesser ce déluge de feu, qui prend la forme de puissant sorts de zone infligeant des dégâts issus

du feu. À titre d'exemple, un paladin du niveau 50, doté d'une résistance de 29% au feu, a rapporté subir environ 700 points de dégâts par sort. Ceci durera pendant tout le combat. Lorsque 4 (?) joueurs auront péri, des « Harbringers of Fate » commenceront à apparaître. Ces créatures puissantes devraient être abattues avant Apocalypse, car elles ont beaucoup moins de points de vie que le monstre épique, mais une puissance d'attaque presque aussi grande. En tout, 4 Harbringers popperont, deux par deux. En ce qui concerne Apocalypse lui-même, conserver son aggro sur un tank donné est possible, mais peu probable. Essayez juste de conserver sur lui autant d'attaquants que faire se peut, en toutes circonstances. Apocalypse doit en permanence être debuff et exposé au pet spam. Vous pouvez tenter de conserver l'aggro d'Apocalypse sur un maître d'armes défensif (ayant au moins 50 en boucliers avec les bonus), avec d'autres tanks pour le garder, des bubulles de théurgistes, et de nombreux soins, afin qu'il reste en vie. Les sorts ciblés sur le sol à aire d'effet (les GTAoE) infligeront un maximum de dégâts à Apocalypse, quel que soit le nombre d'attaquants, ce qui peut s'avérer décisif si vos effectifs sont limités, mais que vous disposez de nombreux thaumaturges spécialisés en Terre. Je ne recommande pas de constituer de groupes de rezzeurs ici, car cela réduirait le nombre d'attaquants, et car il n'y a pas de véritable manière de rezzer des gens après un échec ici. Notez également qu'Apocalypse téléporte les personnages qui s'éloignent trop de lui en plein milieu de la pièce, et qu'il est donc inutile autant qu'illusoire de s'enfuir. Bonne chance.

Quelques informations supplémentaires : (a) Assurez-vous que les rezzeurs travaillent en continu, sans interruption. Apocalypse se bat au corps-à-corps, et fait pleuvoir du feu du plafond, mais il n'est pas capable de tuer d'un seul coup un grand nombre de personnages, contrairement aux dragons, chainer les rez est donc ici relativement facile. (b) Coordonnez au mieux les attaques. Il faut au moins 70 personnes en train de frapper Apocalypse simultanément pour avoir une chance de pouvoir le toucher ; il est donc nécessaire que tout le monde attaque le monstre épique. Une bonne solution peut consister à demander aux tanks de frapper continuellement Apocalypse, sans repos, tandis que vous coordonnerez les attaques de vos mages et le pet spam. L'idée est que les théurgistes (et autres classes à pet), et tous les thaumaturges (et autres nukers) vident leur barre de mana simultanément, puis qu'ils se reposent, et qu'à votre signal ils revident tous en même temps leur barre de mana sur le boss, etc. Pendant qu'ils se reposent, tous les autres combattants doivent frapper Apocalypse, afin qu'il ne puisse pas se régénérer. (c) Utilisez la technique de l'avoid parry. Depuis la version 1.59, Apocalypse dispose d'une épée qui lui permet de parer la plupart des attaques frontales, et il est donc préférable que les tanks l'attaquent de dos. Cela n'est toutefois pas indispensable, puisque le rôle des classes de corps-à-corps est juste « d'affaiblir » le boss et de l'occuper, tandis que seuls les casteurs lui font vraiment beaucoup de dégâts. (d) Coordonnez les debuffs des Prêtres d'Arawn. Les debuffs de cette classe sont très efficaces contre Apocalypse, vous devez donc faire en sorte que vos Prêtres d'Arawn spé Visio Mortis (Death Sight) débuffent le monstre en continu. Efforcez-vous de coordonner ces debuffs avec le pet spam et les dégâts directs des casteurs pour obtenir une efficacité maximale...



Récompenses d'Apocalypse¹⁴ : 3 à 4 objets de qualité 100%, avec le maximum de points de bonus (en équivalent spellcraft) de tout le jeu (conjointement avec les boss des donjons épiques de Midgard et d'Hibernia). Apocalypse droppe notamment plusieurs armes très puissantes, les plastrons des armures épiques spécifiques à chaque classe qui peuvent être obtenues dans Caer Sidi, ainsi que plusieurs colliers qui sont tout simplement les objets les plus puissants du royaume. Ces colliers ne fonctionnent que si l'on est entièrement équipé de l'armure spécifique à sa classe, mais accordent à ceux qui les portent des charges illimitées de buffs puissants (tels que +75 en force / constitution, ou régénération permanente de la mana).

J'espère que tout ceci aura pu être utile. Si vous souhaitez apporter des informations supplémentaires ou effectuer des commentaires, n'hésitez pas à m'envoyer un message privé, et je m'efforcerai de tenir ce document à jour. J'espère encore une fois que vous trouverez ce document utile. »

¹⁴ La liste exhaustive des objets de Caer Sidi se trouve dans la section appropriée du Terrae Universalis Novo Vade Mecum Index.

Management des Masses albionnaises

Tout le monde le sait, l'albionnais est indiscipliné par nature. Vous trouverez ci-dessous la traduction / adaptation en notre langue d'un traité de Management des Masses, qui concerne notamment les masses dans un contexte de raid PvE (à Caer Sidi par exemple. . .). Ce traité hors-RP, qui s'adresse aux leaders ou aspirants-leaders, a été écrit par Mad Cow (l'un des plus importants organisateurs de raids en donjon épique outre-Atlantique sur Percival), et publié sous le titre original « Zen of the Zerg ». Certains extraits du texte original étant elliptiques, je les ai un peu développés pour les rendre plus explicites. Certaines des thèses qui sont développées dans ce traité vous heurteront peut-être, mais il m'a néanmoins semblé important de les reproduire in extenso, pour mémoire et comme éléments de réflexion personnelle.

« Monter un raid couronné de succès [à Caer Sidi notamment] exige d'être capable d'organiser un grand nombre de personnes, afin de les faire agir en équipe. Tout groupe de joueurs de grande taille acquiert certaines spécificités dont tout leader doit être conscient s'il veut être efficace.

Dans des raids comportant des dizaines et des dizaines de personnes, la grande majorité des gens n'auront pas la moindre idée du déroulement des événements auxquels ils participent. Il s'agit souvent de joueurs « moyens », qui ne cherchent pas à faire l'effort de comprendre ce qui se passe, et préfèrent ne pas prêter attention à l'environnement qui les entoure (et notamment aux autres membres du raid). Le joueur moyen est capable d'attaquer n'importe quel mob qui se trouve près de lui, ou de partir en exploration tout seul, sans raison valable et surtout sans prévenir personne. . . De telles personnes détruiront votre raid si vous n'y faites pas attention, et elles constituent 90% des joueurs de DAoC. Il est donc indispensable que vous puissiez gérer ces « électrons libres », et que vous puissiez les mener vers la réussite de votre raid.

Il existe deux manières de gérer les masses de joueurs moyens.

1. *Eduquer vos troupes* : Communiquer avec votre raid le plus possible. Pour cela, assurez-vous que tout le monde vous écoute, et est au courant de ce qui est en train de se passer. Cette approche est à la fois très complexe à mettre en place, et très gratifiante. Cela aboutit à créer un raid dont les membres sont unis, forment une équipe solide, et permet à chaque participant de s'émanciper et de devenir un leader potentiel. Cette méthode peut amener un raid jusqu'à la quasi-perfection, et vous permettre de triompher de l'adversité la plus totale. Dans tous les autres cas, cette manière d'agir risquera de vous mener à l'échec. En effet, plus le raid comporte de joueurs, et plus cela sera difficile pour vous, car cela fera de nouvelles personnes que vous devrez éduquer. On peut même dire qu'au-delà d'un certain seuil de participants, cette méthode ne peut plus être utilisée.
2. *Faire le berger* : Communiquer le moins possible avec votre raid. Considérez les participants comme un vaste troupeau, et dites-leur ce qu'ils veulent entendre, ce qu'ils doivent entendre, pour que le raid soit un succès : des ordres simples, que vous répétez jusqu'à leur exécution. Cette méthode fonctionne, mais elle n'est guère plus simple que la manière de faire précédente. En effet, le troupeau n'apprend rien, et vous vous retrouvez à être une perpétuelle nounou pour les « joueurs moyens ». L'avantage est que cette méthode fonctionne assez bien sur les très grands raids, surtout si vous parvenez à tirer profit du panurgisme naturel des gens, c'est-à-dire de leur propension à se comporter comme des moutons.

Voyons ce que cela nous donne, à travers l'étude d'un cas concret. Supposons que plusieurs membres de votre raid se promènent bien trop près de mobs qui doivent impérativement être pullés un par un, sous peine d'adds massifs qui feraient échouer le raid, et vous condamneraient à un /release collectif. Que faites-vous ?

1. Prévenez à l'avance les joueurs que les mobs de la zone linkent énormément, et que si quelqu'un pull ou aggro un mob inopinément, cela mettra en danger tout le raid, et pourra déboucher sur un

/release pour tout le monde. Si des personnes se mettent à se promener près de mobs ou à aller ailleurs que là où elles devraient se trouver, stoppez le raid, et réexpliquez pourquoi se promener parmi les mobs n'est pas du tout bon. Stoppez le raid à chaque fois que la situation se reproduit, jusqu'à ce que tout le monde ait compris quels sont les dangers impliqués par une telle attitude.

2. */ye REVENEZ TOUT DE SUITE EN ARRIERE !!*

/ye REVENEZ TOUT DE SUITE EN ARRIERE !!

/ye REVENEZ TOUT DE SUITE EN ARRIERE !!

/ye REVENEZ TOUT DE SUITE EN ARRIERE !!

/ye REVENEZ TOUT DE SUITE EN ARRIERE !!

/ye REVENEZ TOUT DE SUITE EN ARRIERE !!

Répétez le texte jusqu'à ce que tous les moutons aient réintégré le troupeau. Faites une macro, elle vous servira plus d'une fois.

Pour ma part, je suis parvenu à un compromis entre ces deux manières de leader. J'utilise généralement la seconde méthode, mais je m'efforce d'éduquer les joueurs qui ont envie d'apprendre et de s'améliorer. Si quelqu'un me demande pourquoi doit-il revenir en arrière comme je l'ai ordonné, je lui explique, et je m'assure qu'il a bien compris mes raisons. Mais mon expérience de leader de raid m'a appris qu'il est vain d'espérer faire de chaque participant un potentiel futur leader, ou du moins un acteur pleinement informé et responsable. Je m'efforce donc de former autant de gens responsables parmi la masse de joueurs moyens, que le temps et les circonstances me le permettent. Ce noyau dur de joueurs responsables vous aidera à canaliser le troupeau, et pourra à son tour faire de joueurs moyens des leaders potentiels.

J'ai mené à ce jour une douzaine de raids à Caer Sidi sur Percival, et il m'est agréable de constater que la différence entre mon tout premier raid, et le dernier que j'ai leadé, est énorme. A la fin, les participants faisaient ce qu'ils avaient à faire, même s'ils ne savaient pas pourquoi, car la plupart d'entre eux l'avaient déjà fait lors d'un précédent raid. Comme je n'avais pas à jouer au berger, j'avais tout mon temps pour leur expliquer pourquoi nous agissions de cette manière, pourquoi nous tuions les mobs normaux avant de nous attaquer aux nommés, pourquoi nous avions un pulleur unique, etc. Je pouvais éduquer les participants, sans avoir à stopper le raid, car ce dernier était parti en « pilote automatique », un peu comme si une conscience collective avait émergé de la masse des joueurs. Toutefois, une telle situation est rare, car peu de leaders ont l'occasion de pouvoir mener douze raids indistincts consécutivement.

J'en terminerai en soulignant qu'il est nécessaire que vous trouviez votre propre style de leader. Si vous lisez ces lignes, c'est que vous en savez certainement déjà beaucoup sur vos qualités de leadership. Certains sont des éducateurs nés, qui trouvent leur bonheur autant dans la « création » de meilleurs joueurs, que dans le fait de mener à bien un raid. D'autres aiment juste que les choses à faire soient faites. Aucun de ces deux styles n'est bon ou mauvais, et tous deux sont efficaces de leur propre manière, pour des leaders différents, pour des situations différentes. »

Ce que j'ai avant tout retenu de ce traité, c'est que gérer des masses en PvE est fort difficile. Quant au fait de leader une masse en RvR, cela me semble une tâche encore plus complexe : les mobs ont un comportement prévisible, mais les réactions de nos ennemis ne sont pas toujours anticipables. En PvE de masse, le leader doit « seulement » être capable de gérer le facteur humain du côté albionnais, ce qui n'est déjà pas une mince affaire en soi, comme on vient de le voir. En RvR de masse, un leader doit pouvoir gérer ses propres troupes, tout en décryptant les actions des ennemis : autant dire qu'il s'agit là d'un défi bien plus laborieux !

Habitations albionnaises

Les citoyens albionnaise auront bientôt la possibilité de construire leurs propres maisons dans deux zones spécifiques, dont vous trouverez les plans dans la section « Faubourgs de Camelot ». Les informations dont nous disposons à l'heure actuelle à ce sujet sont assez parcellaires, vous ne trouverez donc ci-dessous que des renseignements fiables et officiels. Ils proviennent directement de Mythic, et on été traduits et adaptés par moi-même.

a) Caractéristiques principales.

- Il existe 4 types différents d'habitations, correspondant à des tailles et à des loyers progressifs.*
- Les maisons peuvent être personnalisées, y compris leur apparence extérieure qui est complètement customizable.*
- Il est possible de poser des bannières de guilde, de classe ou d'artisanat à l'intérieur et à l'extérieur de sa maison.*
- Chaque maison est entourée d'un espace que l'on peut aménager en jardin, afin de rendre son habitation encore plus unique.*
- On peut améliorer son habitation, ou à l'inverse la réduire pour diminuer son loyer.*
- Chaque habitation dispose d'une liste de personnes autorisées à y pénétrer.*
- Un système de droits, géré par le propriétaire, permet de déléguer à d'autres joueurs certaines tâches, comme par exemple acheter des objets, gérer les coffres, etc.*
- On peut faire d'une habitation personnelle un QG de guilde.*
- Il est possible de faire venir des PNJs dans son habitation, tels qu'un forgeron, un enchanteur, un marchand d'objets pour artisans, etc. Ils vendront leurs services (avec une réduction importante par rapport aux PNJs « normaux ») aux joueurs qui auront reçu les droits correspondants.*
- Chaque habitation peut comporter de 1 à 4 coffres personnels ou de guilde, qui servent à stocker des objets dans la maison elle-même.*
- On peut installer dans les maisons des forges, tables d'alchimie, etc., qui seront privées et utilisables uniquement par les personnes disposant des droits correspondants.*

b) Se lancer dans la construction d'une habitation.

Avant de commencer à vous lancer dans l'acquisition d'une maison, vous devriez être conscient des points suivants :

- Les habitations coûtent un loyer.*
- Les habitations peuvent s'avérer extrêmement coûteuses.*
- Les habitations peuvent être personnelles, ou appartenir à une guilde.*
- Vous pouvez définir des permissions et des droits pour que d'autres personnes utilisent votre habitation.*

Vous pouvez construire votre habitation dans l'un des nombreux hameaux qui constituent les zones de Caerwent et de Rilan, à proximité des Collines de Camelot. Mais avant de construire, il vous faut en premier lieu vous approprier un lopin de terre inhabité. Chaque lopin est signalé par une pierre qui porte un numéro compris entre 1 et 10 (un peu comme les numéros dans les rues) : voici votre nouvelle adresse ! Pour vous approprier cet emplacement, double-cliquez simplement sur la pierre. Vous obtiendrez alors une fenêtre de confirmation, qui indiquera notamment le prix qu'il vous en coûtera pour réserver ce terrain.



Félicitations ! Vous êtes désormais le propriétaire d'un petit bout de la grande Albion ! Il est désormais temps de choisir quel type de maison vous souhaitez acquérir. Il existe 4 catégories différentes d'habitations, mais un nombre infini de manières de les personnaliser. Plus vous achèterez un niveau élevé de maison, plus votre habitation sera grande, et plus nombreuses seront les améliorations que vous pourrez lui apporter. Bien entendu, les maisons les plus grandes sont aussi les plus coûteuses, et le prix de construction autant que le loyer seront d'autant plus élevés... Pour consulter la liste des types d'habitations disponibles, ainsi que leurs prix, faites un clic droit sur la pierre numérotée. Choisissez ensuite le titre de propriété qui vous convient le plus, et achetez-le. Le titre est alors placé dans votre inventaire. Il vous suffit ensuite de mettre ce titre de propriété sur la pierre numérotée, et votre nouvelle maison devrait apparaître instantanément sous vos yeux.



Si par la suite vous souhaitez augmenter ou baisser le niveau de votre habitation, vous devriez vous rendre au Marché. Dans chaque zone de peuplement, vous trouverez un Marché où il est possible d'acquérir d'autres titres de propriété (pour tous les niveaux), ainsi qu'un porche optionnel pour votre habitation. Pour changer le niveau de votre maison ou lui ajouter un porche, il suffit d'acheter le titre approprié, et de le déposer sur votre maison. Mais attention, car si vous avez déjà mis des objets dans votre habitation (coffres, PNJs, outils, etc.), vous devrez tous les en retirer, sous peine de les voir disparaître lorsque vous utiliserez le nouveau titre de propriété.

c) Personnaliser votre habitation.

Vous pouvez désormais vous atteler à personnaliser votre habitation, à commencer par effectuer des modifications d'ordre architectural. Bien que les plans de votre maison soient déterminés par le type de titre que vous avez acheté, il existe de nombreuses manières de rendre votre habitation vraiment unique. Commencez par faire un clic droit sur votre maison, ce qui fera s'afficher la fenêtre des aménagements extérieurs. La colonne de droite liste tous les éléments que vous pouvez personnaliser. Vous avez par exemple le choix entre différents types de revêtements pour le toit. Utilisez les flèches pour faire défiler les options disponibles (ardoises, tuiles, etc.), jusqu'à trouver celui qui vous préférez.



Tandis que vous effectuez des modifications dans la fenêtre des aménagements extérieurs, vous constaterez que votre maison s'adapte instantanément, mais ces changements ne sont en réalité qu'uniquement visibles de vous-même. Le coût des modifications faites s'affiche dans le coin inférieur gauche de la fenêtre. Lorsque l'apparence extérieure de l'habitation vous convient, cliquez sur le bouton de validation, et les changements prendront effet immédiatement.

Il est maintenant temps de vous attaquer à votre jardin... Rassurez-vous, jamais le jardinage ne vous paraîtra plus simple et plus agréable ! Pour commencer, faites un clic droit sur n'importe quel mur extérieur de votre maison, afin d'afficher la fenêtre des aménagements extérieurs, puis cliquez sur « Jardin ». Vous pouvez désormais voir une vue du ciel de votre lopin de terre, avec un quadrillage pour vous aider à vous y repérer. Une autre fenêtre est apparue, pour vous permettre d'acheter des objets à mettre dans votre jardin. Naviguez dans les différentes pages du catalogue, et achetez-en un qui vous plaît. Prenez l'objet dans votre inventaire, et déposez-le quelque part sur le quadrillage représentant votre jardin, dans un carreau gris clair. Les carreaux gris foncé ne sont pas disponibles, soit parce qu'ils sont recouverts par votre maison ou d'autres objets, soit parce qu'ils représentent la limite de votre lopin avec vos voisins.



Si par la suite vous souhaitez faire pivoter un objet déjà placé dans votre jardin, vous pouvez le faire dans la vue de dessus quadrillée, ou bien vous pouvez faire un clic droit sur l'objet lui-même. Si vous voulez retirer un objet du jardin, faites un clic gauche depuis la vue de dessus sur l'objet à enlever, ou bien faites un double clic sur l'objet lui-même, ce qui dans les deux cas remettra l'objet dans votre inventaire.

Il est maintenant plus que temps de faire de votre maison un petit nid douillet. Il y a de nombreuses options disponibles pour embellir votre habitation et la rendre plus fonctionnelle. Premièrement, vous pouvez personnaliser de nombreux éléments de décoration à l'intérieur de votre maison. Pour cela, faites simplement un clic droit n'importe où dans votre habitation, pour afficher l'interface des aménagements intérieurs. Vous remarquerez en premier sans doute le choix des tapis. En fonction du nombre d'étages de votre bâtiment, vous pourrez faire votre choix parmi une vaste sélection de couleurs. Vous n'avez qu'à cliquer sur les flèches situées à côté de chaque tapis pour effectuer votre sélection. Si vous vous trouvez à l'étage pour lequel vous êtes en train de choisir les couleurs, vous verrez les tapis apparaître et/ou changer de couleurs sous vos yeux. Cela n'est toutefois le cas que pour la personne qui utilise l'interface. La sélection des bannières et des boucliers fonctionne comme pour les tapis : elle ne peut être réalisée qu'à des endroits prédéterminés de votre habitation. Vous pouvez suivre le prix total des changements de tapis vers le milieu gauche de la fenêtre. Cliquez sur le bouton d'achat pour valider vos modifications.



Si vous souhaitez accrocher des tableaux aux murs, ou acheter des meubles, cliquez maintenant sur « Magasin ». Une fenêtre s'affichera alors pour vous permettre d'effectuer votre sélection. Une fois que l'objet que vous souhaitez placer se trouve dans votre inventaire, mettez-le simplement là où vous souhaitez qu'il se trouve... En effet, ces objets décoratifs d'intérieur peuvent être déposés n'importe où dans les zones où ces objets sont permis : il n'y a pas de points d'accrochage obligatoires ! Vous devez mettre vos objets décoratifs dans des zones permises. Par exemple, certains objets tels que les tableaux ne peuvent être placés que sur des murs ; et, comme vous vous en doutiez, d'autres objets tels que les tables et les chaises, ne peuvent être mis que sur le sol... Il est possible de déterminer l'orientation de chaque objet décoratif en faisant un clic droit sur ledit objet. Vous pouvez également décorer votre maison en accrochant aux murs des répliques de vos propres armes et boucliers. Pour cela, regardez dans votre inventaire, et déposez l'arme ou le bouclier voulu sur le mur. L'objet que vous avez choisi apparaîtra, accroché au mur. Notez toutefois que l'objet ne disparaît pas de votre inventaire, car c'en est une réplique qui est placée au mur. Pour enlever un objet décoratif, vous n'avez qu'à faire un double clic dessus, et il reviendra dans votre inventaire.

Pour obtenir une vue d'ensemble de votre maison et des options que vous avez définies, cliquez sur le bouton « Info ». Une fois que tous les objets que vous vouliez mettre sont en place et que le résultat est parfait, cliquez sur le bouton « Verrouiller », pour éviter que vous ne déplaciez accidentellement des objets que vous auriez placé avec beaucoup de précision, en cliquant un peu partout dans votre maison.

Maintenant que votre maison est belle et esthétique, il vous reste à la rendre fonctionnelle, afin de vous faciliter la vie quotidienne. Ceci passe notamment par le fait de « louer » les services de PNJs spéciaux, afin de leur faire réaliser certaines tâches spécifiques. Voici la liste des PNJs disponibles : forgeron, enchanteur, créateur d'emblèmes, guérisseur, rechargeur d'objets magiques, téléporteur vers les TP, téléporteur vers Camelot, téléporteur vers l'Île de Verre, marchand de matériaux pour artisans, marchand d'armes de siège. Pour plus de détails au sujet des PNJs, référez-vous à la section appropriée plus bas.

D'autres manières de rendre votre habitation plus fonctionnelle consistent à y installer des équipements supplémentaires : pierre des âmes, coffres supplémentaires, forges, tables d'alchimie, etc.

Mais toutes ces améliorations ne sont bien évidemment pas gratuites. Votre maison vous coûtera un loyer hebdomadaire de base, qui sera augmenté pour chaque amélioration que vous avez apportée à votre habitation...

d) Paiement de vos loyers.

Tout d'abord, votre maison dispose d'une « tirelire », qui vous sert à stocker de l'argent afin de payer vos futurs loyers. Vous pouvez faire un clic droit sur l'extérieur de votre habitation, puis cliquer sur le bouton « Info » pour voir combien d'argent il reste dans votre tirelire. Pour y déposer de l'argent, déposez-les pièces sur la maison, ou sur la pierre numérotée (il vous sera alors demandé de confirmer).



Maintenant que votre maison est construite et équipée, il va falloir que vous payiez un loyer. Les loyers sont dus toutes les semaines IRL. Vous pouvez savoir combien de jours il vous

reste avant de devoir payer le loyer suivant, en faisant un clic droit sur l'extérieur de votre maison, puis en cliquant sur le bouton « Info », situé en bas de la fenêtre de l'interface. Il est très simple de payer votre loyer : sélectionnez juste le nombre de pièces désiré, puis, de l'extérieur de l'habitation, cliquez sur la maison elle-même. Vous pouvez utiliser le bouton « Info » également pour vérifier combien de pièces se trouvent actuellement dans la tirelire (ainsi que pour voir le nombre maximal de pièces qu'il vous est permis d'y stocker, et pour consulter des informations générales sur votre habitation). Si vous avez prévu de vous absenter pour quelque temps, pensez à bien remplir à l'avance la tirelire, afin qu'il y ait suffisamment d'argent pour payer les loyers, sans quoi vous risquerez de perdre votre maison durant votre absence !

Le montant du loyer à acquitter est affecté par : le lopin de terre que vous avez choisi, le niveau de votre habitation, les marchands que vous y avez installés, la présence d'une pierre des âmes, la présence d'outils, et l'existence d'un ou plusieurs coffres.

e) Gestion des droits d'accès.



Bien, vous avez une jolie maison toute décorée, et maintenant vous voudriez convier quelques amis en votre maison pour réchauffer vos coussins... Sachez tout d'abord que toute personne que vous souhaitez ajouter à votre liste d'amis, doit être connectée et se trouver dans la même zone que vous. Mais avant d'inviter des gens, il vous faut tout d'abord déterminer quels privilèges vous souhaitez leur accorder lorsqu'ils se trouvent dans votre maison. Il existe différents rangs de permissions, qui sont respectivement nommés : visiteur, invité, résident, colocataire, collègue, associé, ami, allié et partenaire (ces noms ne sont bien entendu que des étiquettes, c'est vous qui déterminez ensuite quels droits sont effectivement associés à chaque catégorie).

La commande pour ajouter quelqu'un dans votre liste d'amis, avec le rang de « partenaire », est : `/housefriend player Partner [nom du joueur]`. Pour ajouter une guilde entière, avec le rang de « visiteur », la commande à utiliser est : `/housefriend guild Visitor [nom de la guilde]`. Pour finir, si vous êtes le chef d'une guilde et que vous possédez une maison de guilde, vous pouvez accorder des droits aux membres de votre guilde (par exemple le statut d'associé), en fonction du rang qu'ils occupent au sein de celle-ci, à l'aide de la syntaxe : `/housefriend guildlevel Associate [nom du rang]`. Par exemple, si vous voulez que les personnages du rang « Sous-officier » de votre guilde aient le titre d'associé, vous devez taper : `/housefriend guildlevel Associate Sous-officier`.

Définir les droits associés à chaque rang de permissions implique également de taper des commandes. La syntaxe générale est : `/setpermission [nom du rang de permissions] [permission] Y/N`. Les différentes permissions à définir sont :

- `Enter` : permission de pénétrer dans votre habitation.
- `Vault1view` : permission de regarder les objets qui se trouvent dans le 1^{er} coffre de la maison.
- `Vault1deposit` : permission d'y déposer des objets.
- `Vault1withdraw` : permission d'en retirer des objets.
- `Vault2view` : permission de regarder les objets qui se trouvent dans le 2^{ème} coffre de la maison.
- `Vault2deposit` : permission d'y déposer des objets.
- `Vault2withdraw` : permission d'en retirer des objets.
- `Vault3view` : permission de regarder les objets qui se trouvent dans le 3^{ème} coffre de la maison.
- `Vault3deposit` : permission d'y déposer des objets.
- `Vault3withdraw` : permission d'en retirer des objets.
- `Vault4view` : permission de regarder les objets qui se trouvent dans le 4^{ème} coffre de la maison.
- `Vault4deposit` : permission d'y déposer des objets.
- `Vault4withdraw` : permission d'en retirer des objets.
- `Interiordecadd` : permission d'ajouter des éléments décoratifs intérieurs.
- `Interiordecremove` : permission d'enlever des éléments décoratifs intérieurs.
- `Exteriordecadd` : permission d'ajouter des éléments dans le jardin.

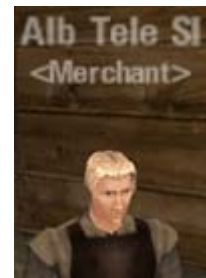
- *Exteriordecremove* : permission d'enlever des éléments du jardin.
- *Banish* : permission de réinitialiser la liste des amis ayant le droit de visiter votre habitation (tous les noms qui y sont présents sont effacés).
- *Merchants* : permission d'interagir avec les PNJs marchands se trouvant dans votre habitation.
- *Tools* : permission d'utiliser les outils d'artisanat se trouvant dans votre habitation.

Par exemple, pour accorder à tous les partenaires le droit d'entrer dans votre maison, vous auriez à taper la commande : `/setpermission Partner Enter Y`.

Comme nous l'avons évoqué plus haut, il vous est également possible de transformer votre maison en un QG de guilde. L'opération est très simple. Il faut en premier qu'un personnage appartenant à cette guilde construise une maison. Une fois la maison achevée, il suffit d'acheter auprès d'un des PNJ marchands du Marché un titre de propriété pour les guildes. Déposez alors ce titre spécial sur la maison, et la propriété de l'habitation sera transférée à la guilde : le chef de la guilde devient celui qui contrôle la maison, pour le compte de sa guilde. Prenez toutefois garde, car le fait de déposer le titre sur la maison signifie que vous abandonnez complètement la possession de l'habitation, ainsi que de tous les objets s'y trouvant, et même de vos objets personnels qui pourraient se trouver dans les coffres de la maison ! Le chef de la guilde peut ensuite définir les permissions et la liste d'amis, de la même manière que ci-dessus. Néanmoins, gérer seul un grand QG de guilde peut demander beaucoup de temps et de ressources. Si vous êtes l'le chef d'une guilde, vous pouvez essayer de déléguer certaines tâches à des membres sûrs de votre guilde, afin de diviser votre charge de travail...

f) Placer des objets spéciaux dans votre habitation.

Un premier type d'objets spéciaux est la catégorie des « objets PNJs », que vous pouvez acquérir dans un catalogue spécial d'objets. Pour y accéder, entrez dans votre maison, et ouvrez l'interface des aménagements intérieurs. Sur la fenêtre ainsi affichée, vous remarquerez une option permettant de montrer les « points d'ancrage ». Cliquez sur le bouton se trouvant à côté de cette option. Ceci aura pour effet d'afficher de petits blocs blancs à certaines endroits précis des différents étages de votre habitation. Ces blocs correspondent aux points d'ancrage que vous pouvez utiliser pour disposer des objets spéciaux dans votre maison. Pour accéder au catalogue des objets spéciaux disponibles, vous n'avez plus qu'à faire un clic droit sur l'un de ces points d'ancrage.



Une fois que vous avez « acheté » l'un de ces PNJs dans le catalogue, il suffit de prendre son icône se trouvant dans votre inventaire, et de la déposer sur le point d'ancrage. Le PNJ apparaîtra aussitôt, sur son point d'ancrage. La marche à suivre pour les autres objets spéciaux décrits dans cette section est la même. Voici la liste des PNJs disponibles : forgeron, enchanteur, créateur d'emblèmes, guérisseur, rechargeur d'objets magiques, téléporteur vers les TP, téléporteur vers Camelot, téléporteur vers l'Île de Verre, marchand de matériaux pour artisans de bas niveau, marchand de matériaux pour artisans de niveau moyen, marchand de matériaux pour artisans de haut niveau, marchand d'armes de siège.

Pour enlever un PNJ d'un point d'ancrage, sélectionnez-le et appuyez sur la touche « G » (Get, récupérer). L'icône du PNJ ainsi enlevé se retrouvera dans votre inventaire.

Chaque PNJ non-marchand placé dans votre habitation (guérisseur, forgeron, enchanteur, rechargeur d'objets magiques) accorde une remise à toutes les personnes qui font appel à ses services. Cette remise s'applique au coût des services effectués par ces 4 types de PNJs. Pour le moment, le montant de cette remise s'élève à 25%.

Au sujet des PNJs spéciaux, notez enfin que seules personnes disposant des droits adéquats pourront les utiliser, et que chaque PNJ se trouvant dans votre maison fera augmenter le loyer global que vous aurez à payer chaque semaine.



Chaque habitation peut en outre comporter un coffre par niveau. Chaque coffre supplémentaire doit être acheté dans un catalogue spécifique. Tous les points d'ancrage des coffres se situent dans la cave de votre maison. Pour activer un coffre, il vous suffit de déposer l'icône de coffre que vous avez achetée, sur un des quatre points d'ancrage. Une fois le coffre placé, vous pouvez double-cliquer dessus pour l'enlever.

Chaque coffre peut disposer de droits d'accès par catégorie d'amis, que le propriétaire de l'habitation doit configurer. Les personnages autorisés peuvent déposer ou retirer des objets des coffres selon le même principe qu'avec les coffres des PNJs gardiens.

Si la maison est améliorée ou que son niveau est réduit, tous les objets déposés dans le ou les coffres de l'habitation seront accessibles via un PNJ spécial, le gardien des coffres des maisons, qui se trouve dans le Marché central. Il existe 8 PNJs de ce type : un pour chaque nombre de coffres qu'il est possible d'avoir dans une maison de guilde, et un pour chaque nombre de coffres qu'il est possible d'avoir dans une habitation personnelle.

Si vous possédez un ou plusieurs coffres remplis d'objets dans votre maison, mais qu'ensuite vous perdez votre habitation, puis la reconstruisez et y remettez des coffres, vous constaterez que vos nouveaux coffres seront automatiquement remplis par les objets qui se trouvaient dans les coffres de votre ancienne habitation.

Si un personnage possède une habitation comportant un ou plusieurs coffres remplis d'objets, et que vous en faites un QG de guilde, le contenu des coffres ne changera pas de propriétaire, et sera toujours vôtre. Vous pourrez ainsi accéder à vos objets via un gardien des coffres des maisons, ou bien en créant une nouvelle habitation équipée de coffres. Quant au QG de guilde nouvellement créé, ses coffres seront automatiquement remplis d'objets qui auraient été laissés dans des coffres se trouvant dans un précédent QG de guilde.

Bien évidemment, plus vous aurez un nombre de coffres élevés dans votre cave, plus votre loyer hebdomadaire sera élevé.

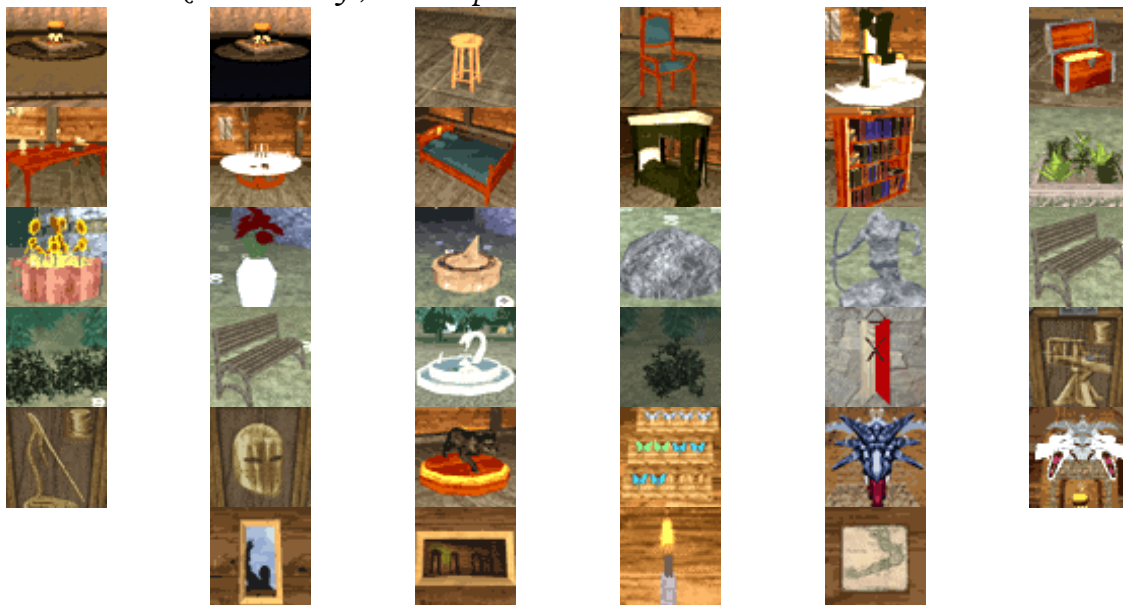


Une habitation peut contenir un outil d'artisanat par niveau. Ces outils doivent être acquis dans un catalogue spécifique. Chaque étage de la maison comporte un point d'ancrage où vous pouvez installer un outil. Faites un double clic sur un outil déjà en place pour le placer sous forme d'icône dans votre inventaire.

Les droits d'accès aux différents outils peuvent être définis par le propriétaire de l'habitation pour chaque catégorie d'amis. Seuls les personnages autorisés par le propriétaire pourront utiliser ces outils d'artisanat. Notez également que le rayon dans lequel vous pouvez utiliser ces outils est moitié moindre que par rapport aux outils que l'on trouve en ville. Et bien entendu, chaque outil impliquera un supplément à votre loyer hebdomadaire...

g) Quelques exemples d'objets.

Voici quelques exemples d'objets que vous pouvez placer dans divers lieux de votre habitation. Certains d'entre eux sont décoratifs, d'autres possèdent une véritable utilité.



h) Plans des maisons.



Commençons par l'habitation la moins chère de toute Albion : le « cottage » ! Cette petite maison comporte un étage de plein pied, ainsi qu'une cave spacieuse. Le rez-de-chaussée vous permet de placer de nombreux objets décoratifs, et même une forge... Le foyer central permet à la fois de chauffer la pièce et de l'éclairer, ce qui s'avère très économique ! Le coût de construction et le loyer ne sont pas très élevés, et même les moins fortunés pourront se payer un chez-soi, et cesser de squatter chez leurs amis...

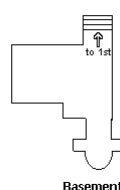
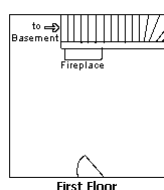


Cave



Rez-de-chaussée

Albion Tier 1 "Cottage" Floorplan



La « house » est une version sensiblement améliorée du cottage, comprenant une cave deux fois plus grande et deux niveaux très spacieux ! Il vous en coûtera bien entendu un peu plus que pour un cottage, mais avoir le privilège de vivre dans une house vaut bien plus que le loyer dérisoire qui vous sera facturé chaque semaine... En plus des jolies fenêtres placées un peu partout, vous pouvez utiliser des torches pour améliorer la luminosité de la pièce située à l'étage, ainsi que de la cave (ce qui est en soi un luxe que vos visiteurs apprécieront). Comble du raffinement, vous pourrez rajouter à votre house un magnifique porche qui viendra embellir votre jardin...



Cave

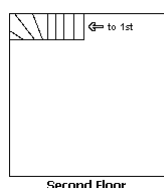
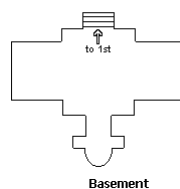
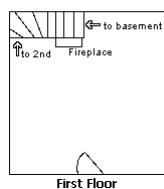


Rez-de-chaussée



Etage

Albion House Floorplans





Si vous êtes quelqu'un de cultivé, que vous voulez montrer votre réussite sociale, ou encore que vous voulez vivre dans l'opulence et le luxe (enfin presque...), n'allez pas chercher plus loin ! La « villa » est définitivement faite pour vous. Il s'agit d'une très grande maison, comptant pas moins de quatre niveaux : une cave gigantesque pavée de marbre et maçonnée dans les règles de l'art, un rez-de-chaussée incroyablement grand, et deux (oui deux !) étages fort spacieux. Le second étage n'est rien moins qu'une formidable mezzanine, qui vous offrira une magnifique vue plongeante sur la pièce du premier étage, et où vous pourrez disposer moult lits et paillaisses pour vos serviteurs. Oui, Messire, vos serviteurs : vous disposerez en effet de serfs qui vous prépareront le dîner et feront le ménage pendant que vous bataillerez contre des trolls ou que vous spéculerez sur le cours de la barre d'arcanium !

La villa convient autant aux parvenus / artisans / mendiants (rayez la mention inutile) les plus riches qu'aux guildes de moyenne importance souhaitant posséder un QG agréable pour leurs réunions diplomatiques ! Avec quatre niveaux, la villa vous offre une surface au sol et des volumes d'une rare qualité (notez la hauteur sous plafond qui est remarquable)... Même la cave en elle-même est luxueuse : vous pourrez y entreposer à température et humidité idéales les tonneaux de vos meilleurs vins épicés ! Mais soyez prévenus, on ne s'improvise pas riche gentilhomme : pour briller à Camelot et accueillir les éminences de ce Royaume en vacances l'été, il vous faudra y mettre le prix !



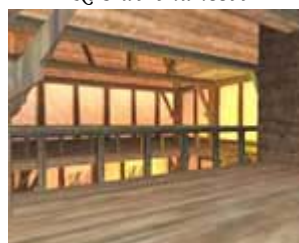
Cave



Rez-de-chaussée

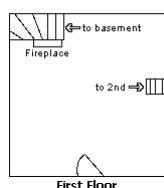


Premier étage

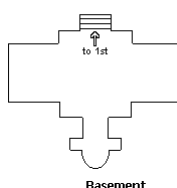


Deuxième étage (mezzanine)

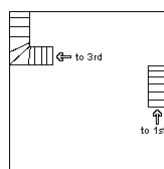
Albion Villa Floorplans



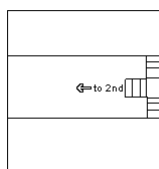
First Floor



Basement



Second Floor



Third Floor

La « mansion » est LA maison albionnaise de qualité. Le charme, la distinction, le luxe, tout en elle fleure bon la richesse, la joie de vivre et l'opulence. La mansion, ce n'est rien moins que 4 niveaux, plus une cave profondément enterrée, qui mettra vos biens les plus précieux à l'abri des vicissitudes de ces temps troublés... Réservée aux plus grandes guildes, ou à l'élite des riches parmi les riches, la mansion et ses quatre



niveaux de toute beauté vous permettra de placer de nombreux meubles et outils d'artisanat. La cave, entièrement souterraine et à l'abri des regards indiscrets ou des oreilles curieuses, permettra aux guildes qui protègent Albion de se réunir, de festoyer, de jouer, mais pourra également être votre salle de guerre, ou l'endroit où vos torturerez vos prisonniers ennemis pour leur faire avouer tous leurs méfaits... Bien entendu, votre mansion, que dis-je, votre palace, sera maintenu par une armada de serfs disciplinés, qui se chargera de toutes ces tâches bassement matérielles dont les gens de votre trempe n'ont que faire. Pendant ce temps-là, vous pourrez méditer dans votre jardin d'intérieur, au dernier étage, ou musarder dans vos différents étages...

Le loyer de la mansion est à la hauteur de son luxe : exceptionnel, pour ne pas dire unique ! Les petites guildes y laisseront leur chemise, et le monde étant bien fait, la maison de l'élite ne sera accessible qu'à l'élite !



Cave



Cave



Cave



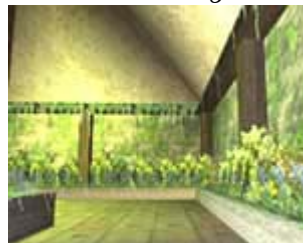
Rez-de-chaussée



Premier étage

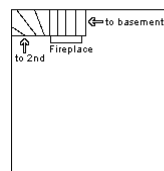


Deuxième étage

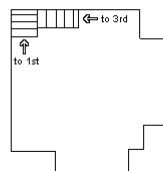


Troisième étage (jardin d'intérieur)

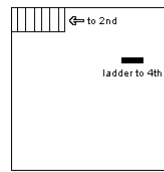
Albion Mansion Floorplans



First Floor



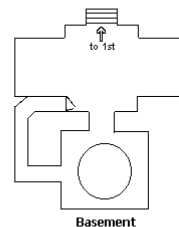
Second Floor



Third Floor



Fourth Floor



Basement

D'autres informations sur les habitations albionnaises seront fournies dans la prochaine édition du présent ouvrage...

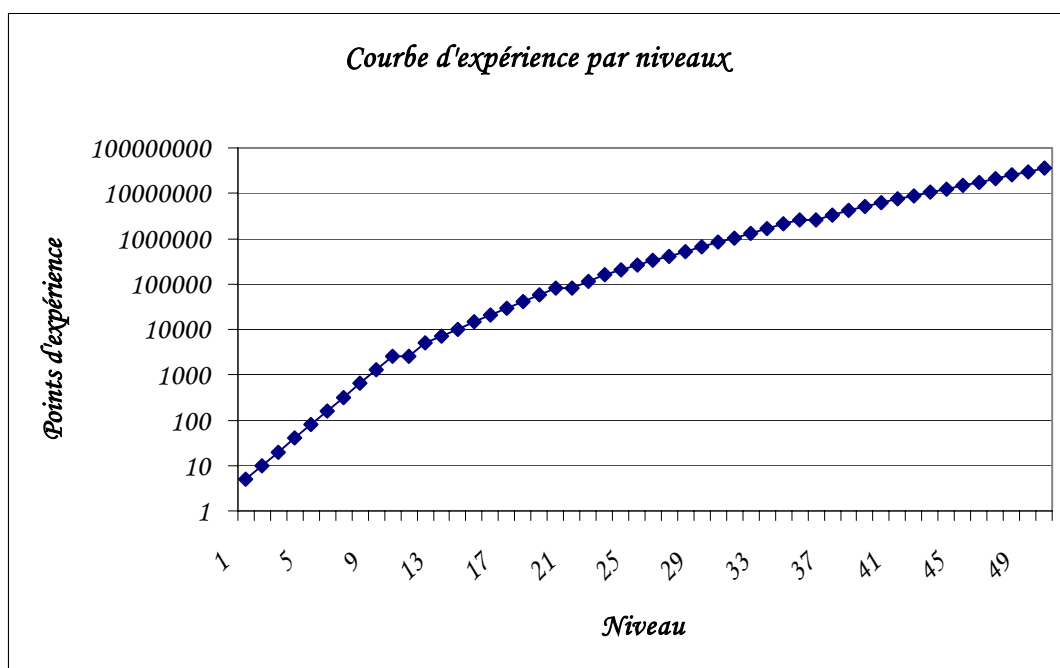
Points d'expérience

Le tableau suivant comporte des informations sur l'expérience, et notamment sur les caps. Elles s'appuient sur des relevés statistiques effectués par des joueurs américains. Même si ces chiffres semblent proches de la réalité, prenez-les toutefois au conditionnel, dans la mesure où je ne suis pas parvenu à trouver de sources officielles fiables à ce sujet.

La colonne « Target Exp » indique les chiffres à partir desquels Mythic a construit les courbes d'expérience et de gain de niveau. En jouant en solo, vous ne pouvez guère espérer gagner plus par monstre. La colonne « Level Cap » désigne le maximum d'expérience que vous pouvez gagner en tuant une créature, quel que soit son niveau.

Level	MOB Exp	Target MOB	Level Cap	Target Exp
1	10	L-1	11	5
2	20	L-1	22	10
3	40	L-1	44	20
4	80	L-1	88	40
5	160	L-1	176	80
6	320	L-1	352	160
7	640	L-1	704	320
8	1,280	L-1	1,408	640
9	2,560	L-1	2,816	1,280
10	5,120	L-1	5,632	2,560
11	7,241	L-2	7,965	2,560
12	10,240	L-2	11,264	5,120
13	14,482	L-2	15,930	7,241
14	20,480	L-2	22,528	10,240
15	28,963	L-2	31,859	14,482
16	40,960	L-2	45,056	20,480
17	57,926	L-2	63,719	28,963
18	81,920	L-2	90,112	40,960
19	115,852	L-2	127,437	57,926
20	163,840	L-2	180,224	81,920
21	206,425	L-3	227,068	81,920
22	260,080	L-3	286,088	115,852
23	327,680	L-3	360,448	163,840
24	412,851	L-3	454,136	206,425
25	520,160	L-3	572,176	260,080

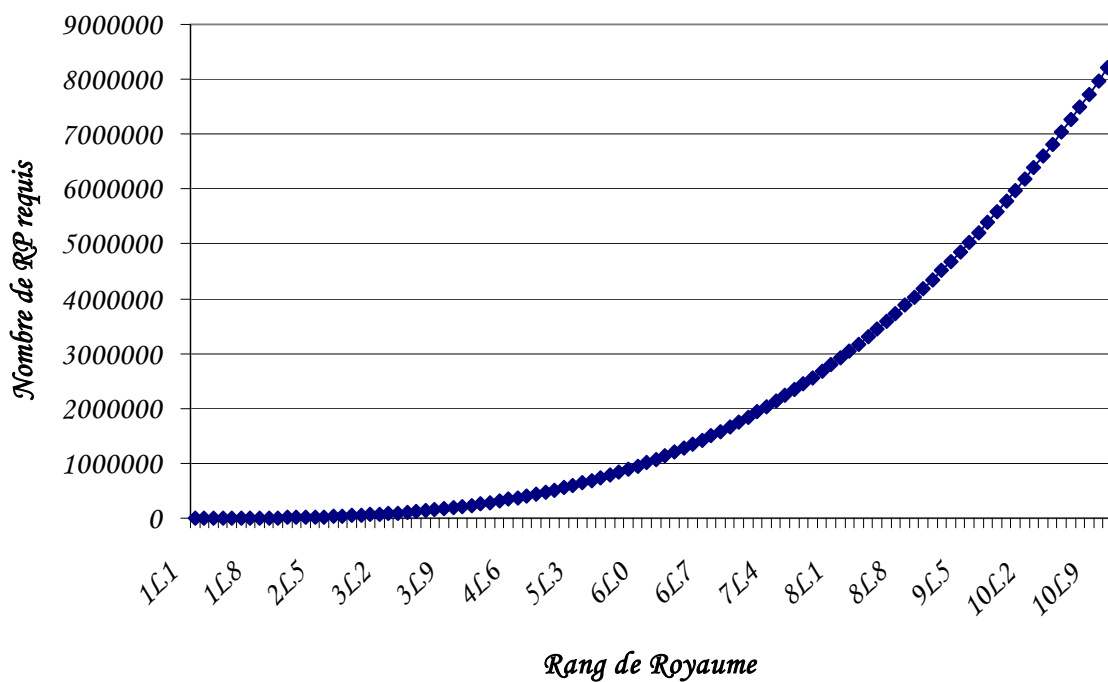
26	655,360	L-3	720,896	327,680
27	825,702	L-3	908,272	412,851
28	1,040,319	L-3	1,144,351	520,160
29	1,310,720	L-3	1,441,792	655,360
30	1,651,404	L-3	1,816,544	825,702
31	2,080,638	L-3	2,288,702	1,040,319
32	2,621,440	L-3	2,883,584	1,310,720
33	3,302,807	L-3	3,633,088	1,651,404
34	4,161,277	L-3	4,577,404	2,080,638
35	5,242,880	L-3	5,767,168	2,621,440
36	6,022,488	L-4	6,858,357	2,621,440
37	6,918,022	L-4	8,156,007	3,302,807
38	7,946,720	L-4	9,699,182	4,161,277
39	9,128,384	L-4	11,534,336	5,242,880
40	10,485,760	L-4	13,716,714	6,234,870
41	12,044,975	L-4	16,312,014	7,414,552
42	13,836,043	L-4	19,398,364	8,817,438
43	15,893,440	L-4	23,068,672	10,485,760
44	18,256,769	L-4	27,433,429	12,469,740
45	20,971,520	L-4	32,624,029	14,829,104
46	24,089,951	L-4	38,796,727	17,634,876
47	27,672,087	L-4	46,137,344	20,971,520
48	31,786,880	L-4	54,866,858	24,939,481
49	36,513,537	L-4	65,248,058	29,658,208
50	41,943,040	L-4	77,593,454	35,269,752



Rangs de Royaume et Titres

RP Rang										Midgard	Hibernia	Albion
	1 1L1	25 1L2	125 1L3	350 1L4	750 1L5	1 375 1L6	2 275 1L7	3 500 1L8	5 100 1L9	Skiltvaktén	Savant	Défenseur
7 125 2L0	9 625 2L1	12 650 2L2	16 250 2L3	20 475 2L4	25 375 2L5	31 000 2L6	37 400 2L7	44 625 2L8	52 725 2L9	Isen Vaktén	Cosantoir	Gardien
61 750 3L0	71 750 3L1	82 775 3L2	94 875 3L3	108 100 3L4	122 500 3L5	138 125 3L6	155 025 3L7	173 250 3L8	192 850 3L9	Flammen Vaktén	Brehon	Chevalier
213 875 4L0	236 375 4L1	260 400 4L2	286 000 4L3	313 225 4L4	342 125 4L5	372 750 4L6	405 150 4L7	439 375 4L8	475 475 4L9	Elding Vaktén	Protecteur	Chevalier-Griffon
513 500 5L0	553 500 5L1	595 525 5L2	639 625 5L3	685 850 5L4	734 250 5L5	784 875 5L6	837 775 5L7	893 000 5L8	950 600 5L9	Stormur Vaktén	Corbeau ardent	Chevalier-Aigle
1 010 625 6L0	1 073 125 6L1	1 138 150 6L2	1 205 750 6L3	1 275 975 6L4	1 348 875 6L5	1 424 500 6L6	1 502 900 6L7	1 584 125 6L8	1 668 225 6L9	Isen Herra	Main d'argent	Chevalier-Phénix
1 755 250 7L0	1 845 250 7L1	1 938 275 7L2	2 034 375 7L3	2 133 600 7L4	2 236 000 7L5	2 341 625 7L6	2 450 525 7L7	2 562 750 7L8	2 678 350 7L9	Flammen Herra	Tonnant	Chevalier-Alérion
2 797 375 8L0	2 919 875 8L1	3 045 900 8L2	3 175 500 8L3	3 308 725 8L4	3 445 625 8L5	3 586 250 8L6	3 730 650 8L7	3 878 875 8L8	4 030 975 8L9	Elding Herra	Lance dorée	Unicorn Knight
4 187 000 9L0	4 347 000 9L1	4 511 025 9L2	4 679 125 9L3	4 851 350 9L4	5 027 750 9L5	5 208 375 9L6	5 393 275 9L7	5 582 500 9L8	5 776 100 9L9	Stormur Herra	Tiarna	Chevalier-Lion
5 974 125 10L0	6 176 625 10L1	6 383 650 10L2	6 595 250 10L3	6 811 475 10L4	7 032 375 10L5	7 258 000 10L6	7 488 400 10L7	7 723 625 10L8	7 963 725 10L9	Einherjar	Cavalier d'émeraude	Chevalier-Dragon
8 208 750 10L10												

Courbe de RP



Contrôle des forts dans les Zones Frontières et des reliques

a) Commandes à utiliser.

/gc claim	Avec un groupe de 8 personnes de la même guilde dans la salle du seigneur, cette commande permet de réclamer le fort.
/gc upgrade X	Cette commande améliore ou réduit les gardes du fort, pour atteindre le niveau X, où X est compris entre 1 et 10.
/gc release	Utilisable en n'importe quel endroit du jeu, cette commande permet à la guilde d'abandonner le contrôle du fort qu'elle avait réclamé.
/upgrade X	Les portes du fort étant sélectionnées, cette commande permet à un menuisier d'améliorer les portes, pour atteindre le niveau X, où X est compris entre 1 et 10. L'artisan doit disposer sur lui de la quantité de bois nécessaire.
/repair	Cette commande permet à un menuisier de réparer une porte de fort. L'artisan doit disposer sur lui de la quantité de bois nécessaire

b) Bénéfices obtenus en réclamant un fort.

Réclamer un fort ne fait pas qu'ennuyer Hibernia et Midgard, qui savent qu'ils se retrouveront face à une défense plus solide que si aucune guilde n'avait réclamé l'avant-poste. Cela procure également un certain nombre d'avantages et de bonus aux membres de votre guilde, de votre alliance, et même à l'ensemble des membres du Royaume.

Tous les membres de votre guilde et des guildes participant à votre alliance obtiendront des bonus de points de royaume et de primes de royaume en RvR. Chaque avant-poste a un « niveau de difficulté » spécifique, représenté par un nombre compris entre 1 et 5. Les forts se trouvant dans notre ZF à proximité de nos terres intérieures sont les plus faciles à réclamer pour Albion : leur difficulté est de 1. À l'inverse, les avant-postes qui se trouvent loin à l'intérieur des terres hiberniennes ou midgardiennes sont les plus difficiles à réclamer pour nous : leur niveau de difficulté est de 5. Les forts peu difficiles à prendre n'apportent que des bonus faibles, tandis que les avant-postes ayant une difficulté importante engendrent des bonus conséquents.

Votre guilde gagne 1000 points de royaume multiplié par le niveau de difficulté, pour chaque heure durant laquelle vous contrôlez l'avant-poste en question. Tous les gardes, marchands et autres PNJ (excepté l'invocateur des morts) qui apparaissent dans votre fort portent l'emblème de votre guilde sur leur cape. Le nom de votre guilde figure également sous leurs noms. Une bannière est placée sur les remparts du château, avec votre emblème bien en évidence. Enfin, votre guilde apparaît dans les Chroniques en bonne place, sur les cartes de la « salle de guerre ».

Tous les membres du Royaume bénéficient d'un bonus de +1% en RvR, pour chaque fort détenu par Albion dans les ZF ennemies. Le maximum possible est donc de +14%.

Tous les membres de votre guilde reçoivent un bonus supplémentaire, si vous avez réclamé un fort. Ce bonus est de +2% multiplié par le niveau de difficulté de l'avant-poste. Le maximum possible est donc de +10%.

Vous profitez en outre d'un bonus lorsque vous défendez un château contrôlé par une guilde membre de votre alliance, ou bien détenu par votre propre guilde. Pour être considéré comme « en train de défendre », vous devez vous situer dans la région de l'avant-poste, c'est-à-dire que vous devez être en mesure de parler dans le CC Région (en utilisant la commande /broad). Ce bonus s'élève à +3% multiplié par le niveau de difficulté du fort défendu. Le maximum possible est donc de +15%.

Voyons tout de suite un exemple, pour voir à quel point cela peut s'avérer très intéressant. Si Albion possède 5 forts dans les ZF ennemies, tous les membres du Royaume recevront un bonus de +5% en RvR, quel que soit l'endroit où ils se trouvent¹⁵. Si votre guilde détient en outre un fort ayant un niveau de difficulté de 3, vous obtiendrez un bonus supplémentaire de +6%. Enfin, si vous vous trouvez dans la zone du fort contrôlé par votre guilde, vous décrocherez un bonus de +9%. Ce qui, dans notre exemple, amène les bonus de points de royaume et de primes de royaume à $5\% + 6\% + 9\% = +20\%$! Notez d'ailleurs que le maximum de bonus qu'il est possible d'atteindre est de +39%...

Il existe en outre des bonus importants pour les joueurs qui tuent des monstres dans une aire de 16000 unités de rayon autour d'un fort contrôlé par leur Royaume, qui gagneront le cas échéant beaucoup plus d'expérience, à niveau égal de monstres. Si le fort appartient simplement au Royaume, le bonus est de +10% ; si votre guilde a réclamé le fort concerné, le bonus est à la place de +20%.

Le Royaume qui contrôle le plus de forts dispose d'un accès exclusif aux Abysses. Il n'est d'ailleurs nullement nécessaire que des guildes revendiquent lesdits forts. Il suffit simplement qu'Albion en contrôle plus que Midgard et plus qu'Hibernia pour que tous les albionnais puissent se rendre dans les Abysses.

Lorsqu'une guilde réclame un fort, tous les gardes de cet avant-poste progressent automatiquement d'un niveau. En outre, à chaque fois que le fort est amélioré d'un niveau, les gardes gagnent eux aussi un niveau. Notez enfin que les gardes d'élite situés à nos deux reliquaires sont considérés comme « originaires » des avant-postes, et gagnent donc eux aussi un niveau à chaque amélioration de leur fort d'origine.

Chaque fort contrôle une « patrouille » composée d'un Commandant des Chevaliers de haut niveau et de quelques gardes, qui se déplacent à grande vitesse dans une vaste zone située autour de l'avant-poste, et s'attaquent à tous les ennemis qu'ils aperçoivent.

Dès qu'un garde de votre avant-poste (ou qu'un garde d'élite originaire de votre fort et défendant l'un de nos reliquaires) est tué, vous en êtes informé par un message dans le CC Guilde, qui vous indique le nom de l'unité tuée, ainsi que le nombre de joueurs ennemis se situant dans la zone. Ceci peut bien évidemment constituer une source d'informations très précieuse pour votre alliance, et pour Albion dans son ensemble...

c) Niveaux de difficulté des forts.

Niveau	Liste des forts
1	ZF Albion : Caer Hurbury, Caer Renaris, Caer Boldiam, Caer Berkstead, Caer Erasleigh, Caer Sursbrooke.
2	ZF Albion : Caer Benowyc. ZF Hibernia : Dun Crauchon. ZF Midgard : Bledmeer Faste.

¹⁵ La question m'ayant été posée, j'ai pu vérifier par moi-même que ces bonus, comme tous ceux qui fonctionnent « n'importe où », sont également applicables dans les donjons RvR (les Abysses, l'Antre des Corrompus, etc.). Par ailleurs, tant que j'y pense, ce guide a été traduit, adapté et complété par moi-même à partir des notes de version officielles, d'informations fournies par le sieur Camelot Stratics, ainsi que sur la foi de constatations effectuées sur le terrain.

3	ZF Hibernia : Dun Bolg, Dun Crimthainn. ZF Midgard : Nottmoor Faste, Blendrakę Faste.
4	ZF Hibernia : Dun da Behnn, Dun na nGed. ZF Midgard : Hlidskjalf Faste, Glenlock Faste.
5	ZF Hibernia : Dun Scathaig, Dun Ailinne. ZF Midgard : Fensalir Faste, Arvakr Faste.

Notez que chaque Royaume possède un fort de difficulté 2. Ces forts sont spéciaux, car tous trois se trouvent à proximité des forts-téléportations, et très loin des forteresses-frontières de chacun des Royaumes. Par exemple, Caer Benowyc se trouve à près de 10 minutes de marche du Château Sauvage, tandis qu'il est juste en face à des forts-téléportations par lesquels les hiberniens et les midgardiens pénètrent dans notre ZF. Ces avant-postes sont donc très souvent attaqués, et il n'est pas rare qu'ils changent de mains plusieurs fois dans la journée. Ces forts sont également très convoités car il s'agit de « forts marchands » : cela veut dire que l'on peut y trouver de quoi pratiquer l'artisanat (forge, etc.), ainsi que des marchands qui vendent les matières premières utilisées par les artisans, ainsi que du bois (pour réparer les portes de forts) et des éléments pour construire des armes de siège. Tout ceci rend ces forts extrêmement intéressants à contrôler de manière durable. La plupart des actions d'envergure dans les ZF, voire des attaques contre les reliquaires, commencent souvent par la prise de contrôle du fort marchand situé dans la ZF du Royaume que l'on souhaite attaquer.

d) Procédure pour réclamer un fort.

Pour pouvoir prendre le contrôle d'un avant-poste pour le compte de votre guilde, vous devez respecter les 7 conditions suivantes :

- 1) vous devez avoir un rang au sein de votre guilde qui vous permette de réclamer un fort ;
- 2) vous devez vous trouver dans un groupe, avec 7 autres membres de votre guilde ;
- 3) votre guilde doit disposer d'au moins 500 points de primes (cf. infra) ;
- 4) vous devez vous tenir juste à côté du seigneur du fort que vous souhaitez réclamer, et ce fort doit bien évidemment être contrôlé par Albion ;
- 5) aucune guilde ne doit contrôler le fort ;
- 6) votre guilde ne doit pas actuellement contrôler un autre fort ;
- 7) lorsque toutes ces conditions sont remplies, tapez /gc claim.

Un message s'affiche alors sur les écrans de la quasi-totalité des personnages du Royaume qui contrôle un fort, lorsqu'une guilde le réclame ou l'abandonne.

Afin de conserver le contrôle de l'avant-poste, votre guilde sera débitée chaque heure d'un certain nombre de points de primes. Le montant horaire est de 50 primes multiplié par le niveau d'amélioration du fort. Par défaut, ce niveau est de 1 lorsqu'une guilde réclame le fort. Si votre guilde ne dispose plus d'assez de points de primes, vous perdez automatiquement le contrôle de l'avant-poste.

Si votre guilde possède beaucoup de points de primes, il est conseillé d'améliorer le niveau du fort, afin de rendre ses gardes plus puissants et mieux équipés. Le maître de guilde, ou toute autre personne ayant un rang de guilde qui accorde les droits d'améliorations peut alors utiliser la commande /gc upgrade pour effectuer les améliorations. Le niveau maximal d'amélioration est de 10 (pour un coût horaire qui s'élève alors à 500 points de primes), et à chaque niveau supplémentaire, les gardes, les archers, les patrouilles et le seigneur du fort gagneront tous un niveau.

Pour abandonner le contrôle d'un avant-poste, un membre de la guilde ayant un rang de guilde qui accorde les droits d'abandons peut taper la commande /gc release, depuis n'importe quel endroit. Ceci stoppe aussitôt la perte horaire de points de primes, tout en vous permettant de réclamer un nouveau fort.

e) Améliorations spéciales des forts.

Récemment, de nouveaux aspects très importants sont venus se greffer aux stratégies liées à la prise et au contrôle des avant-postes dans les ZF. Ceci est principalement dû à deux améliorations spéciales que les avant-postes peuvent désormais obtenir sous certaines conditions.

La première amélioration spéciale concerne les 21 forts, et est obtenue automatiquement lorsqu'un avant-poste réclamé par une guilde est amélioré jusqu'à atteindre un niveau supérieur ou égal à 8. Le cas échéant, quatre nouveaux gardes apparaissent dans la salle où se tient le seigneur du fort. Ces gardes ont pour spécificité d'être plus puissants que les autres PNJ de base qui défendent les châteaux, et de rester aux côtés du seigneur quelle que soit la situation. Si des assaillants parviennent jusqu'à la salle du seigneur, les quatre gardes s'interposeront et tenteront de sauver ce dernier. Cette amélioration spéciale est totalement gratuite (elle ne coûte pas de points de primes supplémentaires). On estime qu'un fort ayant été amélioré jusqu'au niveau 8, et qui n'est défendu par personne d'autre que des PNJ, ne peut pas être pris par moins de 12 à 16 joueurs. Il ne s'agit pas d'une amélioration novatrice, mais cette arrivée de quatre gardes supplémentaires sans surcoût ne peut qu'être la bienvenue.



La seconde amélioration spéciale est elle, à notre sens, radicalement révolutionnaire. Elle est à ce point puissante, qu'il a été décidé de l'interdire pour les « forts marchands », dont nous avons vu dit plus haut qu'ils étaient spécifiques et changeaient souvent de mains. Cette amélioration ne concerne donc que les 18 avant-postes restants, et ne se matérialise que si le fort a été amélioré au maximum possible, c'est-à-dire au niveau 10 (qui coûte, rappelons-le, 500 points de primes par heure). Il existe en outre une condition supplémentaire : le fort doit impérativement se situer dans la ZF d'un Royaume qui possède l'une de vos reliques. Concrètement, dans un délai d'environ 60 minutes une fois que le niveau 10 a été atteint, un PNJ nommé « Archi Invocateur des Morts » va apparaître dans la cour. Celui-ci a alors le pouvoir de transférer les cadavres des membres de votre Royaume (où qu'ils soient morts dans la ZF) jusqu'à l'avant-poste où se trouve l'archi-invocateur. Cette amélioration est évidemment très puissante, notamment lorsque des raids contre des reliquaires sont organisés.

Les joueurs morts qui souhaitent téléporter leur cadavre doivent utiliser la commande /transfercorpse [fort]. Voyons un exemple pour éclaircir les choses. Supposons qu'Hibernia détienne une de nos reliques. Une guilde albionnaise, éprise de revanche, se lance à l'assaut de Dun Crimthainn, un avant-poste qui n'est pas un « fort marchand » et qui se trouve justement dans la ZF Hibernia. La guilde en question réclame aussitôt le fort, et l'améliore au niveau 10. Immédiatement, quatre gardes supplémentaires s'installent dans la salle du seigneur du château. Quelques quarts d'heure plus tard, l'archi-invocateur apparaît dans la cour. Cela tombe bien, car vous venez de vous faire tuer par des ennemis, alors que vous étiez en train d'assiéger un autre avant-poste. Comme on vous a appris qu'un archi-invocateur se trouve à Dun Crimthainn, et que plusieurs clercs sont sur place pour vous ressusciter, ce qui n'est pas le cas là où vous vous trouvez, vous décidez de transférer votre cadavre. Pour cela, vous tapez la commande /transfercorpse Dun Crimthainn, et quelques secondes plus tard votre cadavre se trouve aux pieds de l'archi-invocateur. Un clerc vous ressuscite, vous soigne, vous bénit, vous vous reposez en toute sécurité dans la cour du château, et quelques instants après vous êtes prêt à retourner combattre...

f) Localisation et avantages des reliques.

Il n'existe pas plus de 6 reliques en tout et pour tout (deux par Royaume). Chaque Royaume dispose à l'origine du relique dite « force » (qui concerne les dégâts au corps-à-corps), et d'une seconde relique dite « mana » (pour les sorts). Le nom et la localisation originelle de ces reliques est la suivante :

	<i>Force</i>	<i>Mana</i>
<i>Albion</i>	« Fourreau d'Excalibur » Château Excalibur	« Bâton de Merlin » Château Myrddin
<i>Hibernia</i>	« Lance-Eclair de Lug » Dun Lamfhota	« Chaudron de Dagda » Dun Dagda
<i>Midgard</i>	« Marteau de Thor » (Mjollnir) Mjollner Faste	« Corne du Valhalla » Grallarhorn Faste

Posséder les reliques de son propre Royaume n'apporte aucun bonus. En revanche, si vous vous rendez dans une ZF ennemie, que vous enfoncez les portes de leurs reliquaires, que vous en ramenez une ou plusieurs reliques et que vous les déposez au Château Excalibur (s'il s'agit d'une relique « force ») et/ou au Château Myrddin (s'il s'agit d'une relique « mana »), vous bénéficierez des importants bonus conférés par les reliques que vous aurez capturées.

Lesdits bonus s'élèvent à +10% par relique ennemie détenue dans un de nos deux reliquaires. Ainsi, si Albion possède ses deux reliques, ainsi que les deux reliques d'Hibernia et que les deux reliques de Midgard, tous les albionnais recevront un bonus de +20% à tous leurs dégâts, et leurs sorts seront plus puissants de +20%, et ce, aussi bien contre des monstres (PvE) que contre des ennemis (PvR). A l'inverse, dans le pire des cas, si Albion ne possède aucune relique, pas même les siennes, nous n'aurons aucun bonus ni malus, mais nos ennemis seront bien plus puissants qu'auparavant¹⁶.

Chaque avant-poste situé dans notre ZF, s'il appartient à Albion (il n'est pas nécessaire qu'une guilde l'ait réclamé), contrôle un contingent de gardes d'élite, positionnés dans nos deux reliquaires. Par exemple, si nous contrôlons Caer Benowyc, un certain nombre de « Chevaliers de Benowyc » apparaîtront dans nos deux reliquaires ; mais si Hibernia ou Midgard prenaient le contrôle de Caer Benowyc, tous les « Chevaliers de Benowyc » situés dans nos reliquaires disparaîtraient aussitôt. Le nombre de gardes par reliquaire qui est « envoyé » par chaque avant-poste est déterminé en fonction de la localisation dudit fort ; ce contingent comprend de 2 à 4 gardes d'élite, dont le niveau est sensiblement plus élevé que celui des gardes habituels.

Toutefois, notez que le nombre exact de gardes d'élite se trouvant dans les reliquaires n'est pas seulement modifié par le nombre d'avant-postes contrôlés dans notre ZF. Il convient également de prendre en compte le nombre de reliques contrôlées par le Royaume. Le nombre de gardes d'élite est réduit de 25% pour chaque relique au-delà de deux que possède un Royaume. Si Albion possède 0, 1 ou 2 reliques, 100% des gardes d'élites seront présents. Si nous en possédons 3, il manquera un garde d'élite sur quatre. Si nous en avons 4, il en manquera la moitié. Si nous possédons 5 reliques, seuls 25% des gardes d'élite seront présents. Et si nous détenons toutes les reliques, aucun garde d'élite ne sera là pour protéger nos reliquaires !

La possession de nombreuses reliques rend donc beaucoup plus puissants, et permet de vaincre l'ennemi beaucoup plus aisément. Mais ceci affaiblit les défenses de nos reliquaires, et oblige donc à une

¹⁶ Vous pouvez regarder les bonus des reliques, ainsi que les bonus liés aux forts contrôlés par Albion / votre guilde / votre alliance, en cliquant sur le bouton « Bonus » du panneau de commande. Tant que nous parlons de boutons, cliquez sur le bouton « Forts » (ou tapez /realm) pour obtenir un aperçu des 21 forts des ZF et de quel Royaume les contrôle, ainsi que pour savoir quel Royaume dispose de l'accès aux Abysses. Et pour savoir quels Royaumes disposent de quelles reliques, utilisez le bouton « Reliques » du panneau de commande (ou tapez /relic).

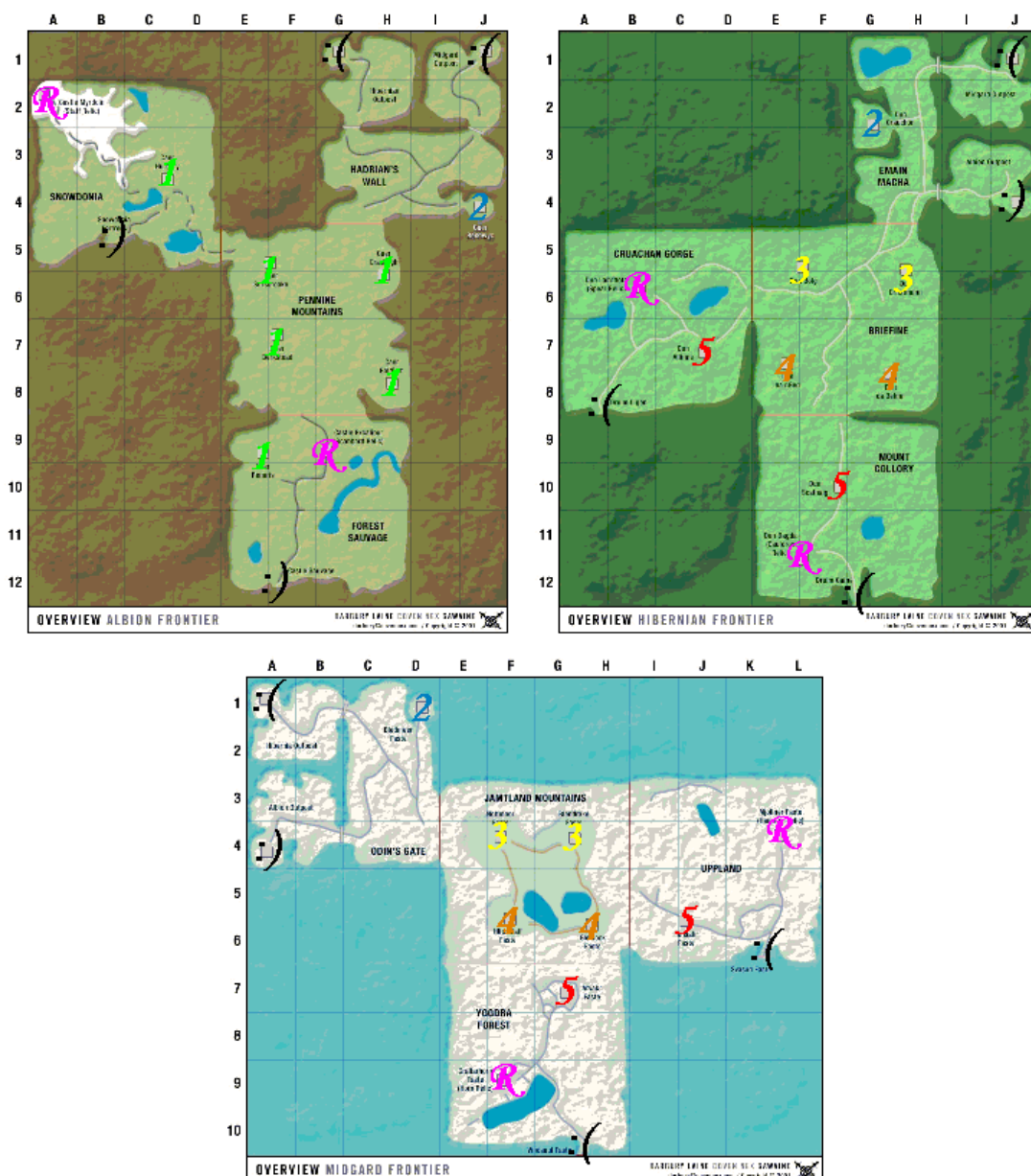
surveillance et à une protection encore plus étroite de notre ZF. Surtout que la conquête de beaucoup de reliques ne peut qu'attirer, voire conjuguer la convoitise de nos adversaires...

g) Carte des forts et reliquaires.

La carte ci-dessous représente l'emplacement des forts et reliquaires dans les trois ZF, ainsi que les points d'entrée utilisés par les trois Royaumes pour accéder aux ZF. La ZF Albion est figurée en haut à gauche (marron), la ZF Hibernia en haut à droite (vert), et la ZF Midgard en bas (bleu).

Légende :

- :) Point d'entrée des troupes albiennaises dans la ZF (par une forteresse-frontière ou par un fort-téléportation).
- :(Point d'entrée des troupes ennemies (Hibernia et Midgard) dans la ZF (par leurs forteresses-frontières ou leurs forts-téléportations).
- 1 2 3 4 5 Emplacement d'un avant-poste, et son niveau de difficulté.
- ℞ Emplacement d'un reliquaire.



Portes de forts et reliquaires

Ce qui suit est le fruit de recherches sur les portes de forts¹⁷. Le cœur de cette recherche est les tables qui vont être présentées. Si vous ne devez retenir qu'une seule chose de ce document, souvenez-vous que le meilleur compromis pour réparer les portes est le charme, le hêtre ou l'amarante, et que chaque personne du Royaume doit, si elle le peut, en avoir 200 planches sur elle (ou du moins maxer sa capacité à porter du bois sans recourir aux buffs de force).

Introduction

Premièrement, tout type de bois a son équivalent-sorbier (ES) avec des planches d'une certaine qualité valant plus que la précédente. Une pile de 20 planches de sorbier vaut 20 ES, et une pile de 20 planches d'ébène vaut 1600 ES. Les bois les plus chers valent plus d'ES pour leur poids, mais chaque unité d'ES vaut alors plus cher. Vous pouvez voir cela dans la colonne Prix/ES de la table 1.

Table 1. Bois						
Type de bois	ES			Prix marchand		Prix/ES
	1 Planche	20 Planches	100 Planches	20 Planches	100 Planches	1 Planche
Sorbier	1	20	100	75 cu	3 ar 75 cu	4 cu
Orme	4	80	400	12 ar	60 ar	15 cu
Chêne	8	160	800	48 ar	2 or 40 ar	30 cu
Charme	16	320	1600	1 or 44 ar	7 or 20 ar	45 cu
Hêtre	32	640	3200	4 or 32 ar	21 or 60 ar	68 cu
Amarante	48	960	4800	8 or 64 ar	43 or 20 ar	90 cu
Pétrifié	60	1200	6000	12 or 96 ar	64 or 80 ar	1 ar 08 cu
Ébène	80	1600	8000	19 or 44 ar	97 or 20 ar	1 ar 22 cu
Dyr	104	2080	10400	29 or 16 ar	145 or 80 ar	1 ar 40 cu
Arcania	136	2720	13600	43 or 74 ar	218 or 70 ar	1 ar 61 cu

Quand vous augmentez une porte, vous pouvez aller de son niveau courant directement au niveau 10 (le maximum), ou y aller étape par étape, un niveau à la fois. Travailler selon cette dernière méthode économise un peu moins de la moitié du bois nécessaire que d'aller directement à un niveau donné. Par exemple, aller du niveau 1 au niveau 8 directement coûte 61600 ES ; le faire niveau par niveau ne coûte plus que 38320 ES. Si vous utilisez de l'ébène, cela nous fait une économie de 283 pièces d'or.

Tables

Voici quelques tables résumant les données disponibles.

Table 2. Réparation de la porte (5%)										
Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Artisanat	100	150	200	250	300	350	400	450	450	500
ES	2	44	192	832	3576	8640	14400	27200	42432	68100
Type de bois	Nombre de planches									
Sorbier	2	44	192	832	3576	8640	14400	27200	42432	68100
Orme	0,5	11	48	208	894	2160	3600	6800	10608	17025
Chêne	0,25	5,5	24	104	447	1080	1800	3400	5304	8512,5
Charme	0,13	2,75	12	52	223,5	540	900	1700	2652	4256,25
Hêtre	0,06	1,38	6	26	111,75	270	450	850	1326	2128,13
Amarante	0,04	0,92	4	17,33	74,5	180	300	566,67	884	1418,75
Pétrifié	0,03	0,73	3,2	13,87	59,6	144	240	453,33	707,2	1135
Ébène	0,03	0,55	2,4	10,4	44,7	108	180	340	530,4	851,25

¹⁷ Ces informations ont été rassemblées par la Caste de la Lune Noire, et complétées à partir de sources de données personnelles.

Dyr	0,02	0,42	1,85	8	34,38	83,08	138,46	261,54	408	654,81
Arcania	0,01	0,32	1,41	6,12	26,29	63,53	105,88	200	312	500,74
Prix marchand										
Type de bois										
Sorbier	8 cu	1 ar 65 cu	7 ar 20 cu	31 ar 20 cu	1 or 34 ar	3 or 24 ar	5 or 40 ar	10 or 20 ar	15 or 91 ar	25 or 53 ar
Orme	30 cu	6 ar 60 cu	28 ar 80 cu	1 or 24 ar	5 or 36 ar	12 or 96 ar	21 or 60 ar	40 or 80 ar	63 or 64 ar	102 or 15 ar
Chêne	60 cu	13 ar 20 cu	57 ar 60 cu	2 or 49 ar	10 or 72 ar	25 or 92 ar	43 or 20 ar	81 or 60 ar	127 or 29 ar	204 or 30 ar
Charme	90 cu	19 ar 80 cu	86 ar 40 cu	3 or 74 ar	16 or 09 ar	38 or 88 ar	64 or 80 ar	122 or 40 ar	190 or 94 ar	306 or 45 ar
Hêtre	1 ar 35 cu	29 ar 70 cu	1 or 29 ar	5 or 61 ar	24 or 13 ar	58 or 32 ar	97 or 20 ar	183 or 60 ar	286 or 41 ar	459 or 67 ar
Amarante	1 ar 80 cu	39 ar 60 cu	1 or 72 ar	7 or 48 ar	32 or 18 ar	77 or 76 ar	129 or 60 ar	244 or 80 ar	381 or 88 ar	612 or 90 ar
Pétrifié	2 ar 16 cu	47 ar 52 cu	2 or 07 ar	8 or 98 ar	38 or 62 ar	93 or 31 ar	155 or 52 ar	293 or 76 ar	458 or 26 ar	735 or 48 ar
Ebène	2 ar 43 cu	53 ar 46 cu	2 or 33 ar	10 or 10 ar	43 or 44 ar	104 or 97 ar	174 or 96 ar	330 or 48 ar	515 or 54 ar	827 or 41 ar
Dyr	2 ar 80 cu	61 ar 68 cu	2 or 69 ar	11 or 66 ar	50 or 13 ar	121 or 12 ar	201 or 87 ar	381 or 32 ar	594 or 86 ar	954 or 70 ar
Arcania	3 ar 22 cu	70 ar 76 cu	3 or 08 ar	13 or 37 ar	57 or 50 ar	138 or 93 ar	231 or 56 ar	437 or 40 ar	682 or 34 ar	1095 or 10 ar

Table 3.									
Amélioration de la porte									
Niveau	1 à 2	2 à 3	3 à 4	4 à 5	5 à 6	6 à 7	7 à 8	8 à 9	9 à 10
Artisanat	100	150	200	250	300	350	400	450	500
ES	440	960	2080	4480	7200	9600	13600	16320	19040
Nombre de planches									
Type de bois									
Sorbier	440	960	2080	4480	7200	9600	13600	16320	19040
Orme	110	240	520	1120	1800	2400	3400	4080	4760
Chêne	55	120	260	560	900	1200	1700	2040	2380
Charme	27,5	60	130	280	450	600	850	1020	1190
Hêtre	13,75	30	65	140	225	300	425	510	595
Amarante	9,17	20	43,33	93,33	150	200	283,33	340	396,67
Pétrifié	7,33	16	34,67	74,67	120	160	226,67	272	317,33
Ebène	5,5	12	26	56	90	120	170	204	238
Dyr	4,23	9,23	20	43,08	69,23	92,31	130,77	156,92	183,08
Arcania	3,24	7,06	15,29	32,94	52,94	70,59	100	120	140
Prix marchand									
Type de bois									
Sorbier	16 ar 50 cu	36 ar	78 ar	1 or 68 ar	2 or 70 ar	3 or 60 ar	5 or 10 ar	6 or 12 ar	7 or 14 ar
Orme	66 ar 00 cu	1 or 44 ar	3 or 12 ar	6 or 72 ar	10 or 80 ar	14 or 40 ar	20 or 40 ar	24 or 48 ar	28 or 56 ar
Chêne	1 or 32 ar	2 or 88 ar	6 or 24 ar	13 or 44 ar	21 or 60 ar	28 or 80 ar	40 or 80 ar	48 or 96 ar	57 or 12 ar
Charme	1 or 98 ar	4 or 32 ar	9 or 36 ar	20 or 16 ar	32 or 40 ar	43 or 20 ar	61 or 20 ar	73 or 44 ar	85 or 68 ar
Hêtre	2 or 97 ar	6 or 48 ar	14 or 04 ar	30 or 24 ar	48 or 60 ar	64 or 80 ar	91 or 80 ar	110 or 16 ar	128 or 52 ar
Amarante	3 or 96 ar	8 or 64 ar	18 or 72 ar	40 or 32 ar	64 or 80 ar	86 or 40 ar	122 or 40 ar	146 or 88 ar	171 or 36 ar
Pétrifié	4 or 75 ar	10 or 36 ar	22 or 46 ar	48 or 38 ar	77 or 76 ar	103 or 68 ar	146 or 88 ar	176 or 25 ar	205 or 63 ar
Ebène	5 or 34 ar	11 or 66 ar	25 or 27 ar	54 or 43 ar	87 or 48 ar	116 or 64 ar	165 or 24 ar	198 or 28 ar	231 or 33 ar
Dyr	6 or 16 ar	13 or 45 ar	29 or 16 ar	62 or 80 ar	100 or 93 ar	134 or 58 ar	190 or 66 ar	228 or 79 ar	266 or 92 ar
Arcania	7 or 07 ar	15 or 43 ar	33 or 44 ar	72 or 04 ar	115 or 78 ar	154 or 37 ar	218 or 70 ar	262 or 44 ar	306 or 18 ar

Table 4.									
Amélioration et réparation de la porte (100%)									
Niveau	1 à 2	2 à 3	3 à 4	4 à 5	5 à 6	6 à 7	7 à 8	8 à 9	9 à 10
Artisanat	100	150	200	250	300	350	400	450	500
ES	572	1536	4576	15208	33120	52800	95200	143616	223340
Nombre de planches									
Type de bois									
Sorbier	572	1536	4576	15208	33120	52800	95200	143616	223340
Orme	143	384	1144	3802	8280	13200	23800	35904	55835
Chêne	71,5	192	572	1901	4140	6600	11900	17952	27917,5
Charme	35,75	96	286	950,5	2070	3300	5950	8976	13958,75
Hêtre	17,88	48	143	475,25	1035	1650	2975	4488	6979,38
Amarante	11,92	32	95,33	316,83	690	1100	1983,33	2992	4652,92
Pétrifié	9,53	25,6	76,27	253,47	552	880	1586,67	2393,6	3722,33
Ebène	7,15	19,2	57,2	190,1	414	660	1190	1795,2	2791,75
Dyr	5,5	14,77	44	146,23	318,46	507,69	915,38	1380,92	2147,5
Arcania	4,21	11,29	33,65	111,82	243,53	388,24	700	1056	1642,21

Type de bois	Prix marchand									
Sorbier	21 ar 45 cu	57 ar 60 cu	1 or 71 ar	5 or 70 ar	12 or 42 ar	19 or 80 ar	35 or 70 ar	53 or 85 ar	83 or 75 ar	
Orme	85 ar 80 cu	2 or 30 ar	6 or 86 ar	22 or 81 ar	49 or 68 ar	79 or 20 ar	142 or 80 ar	215 or 42 ar	335 or 01 ar	
Chêne	1 or 71 ar	4 or 60 ar	13 or 72 ar	45 or 62 ar	99 or 36 ar	158 or 40 ar	285 or 60 ar	430 or 84 ar	670 or 02 ar	
Charme	2 or 57 ar	6 or 91 ar	20 or 59 ar	68 or 43 ar	149 or 04 ar	237 or 60 ar	428 or 40 ar	646 or 27 ar	1005 or 03 ar	
Hêtre	3 or 86 ar	10 or 36 ar	30 or 88 ar	102 or 65 ar	223 or 56 ar	356 or 40 ar	642 or 60 ar	969 or 40 ar	1507 or 54 ar	
Amarante	5 or 14 ar	13 or 82 ar	41 or 18 ar	136 or 87 ar	298 or 08 ar	475 or 20 ar	856 or 80 ar	1292 or 54 ar	2010 or 06 ar	
Pétrifié	6 or 17 ar	16 or 58 ar	49 or 42 ar	164 or 24 ar	357 or 69 ar	570 or 24 ar	1028 or 16 ar	1551 or 05 ar	2412 or 07 ar	
Ebène	6 or 94 ar	18 or 66 ar	55 or 59 ar	184 or 77 ar	402 or 40 ar	641 or 52 ar	1156 or 68 ar	1744 or 93 ar	2713 or 58 ar	
Dyr	8 or 01 ar	21 or 53 ar	64 or 15 ar	213 or 20 ar	464 or 31 ar	740 or 21 ar	1334 or 63 ar	2013 or 38 ar	3131 or 05 ar	
Arcania	9 or 19 ar	24 or 70 ar	73 or 58 ar	244 or 55 ar	532 or 59 ar	849 or 07 ar	1530 or 90 ar	2309 or 47 ar	3591 or 50 ar	

Table 5. ES nécessaires pour améliorer et réparer à 100%									
Vers									
	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	572	2108	6708	21916	55036	107836	203036	346652	569992
2		1536	6136	21344	64464	107264	202464	346080	569420
3			4600	19808	52928	105728	200928	344544	567884
4				15208	48328	101128	196328	339944	563284
De 5					33120	85920	181120	324736	548076
6						52800	148000	291616	514956
7							95200	238816	462156
8								143616	366956
9									223340

Table 6. Lieux d'achat des différents types de bois	
Type de bois	Emplacement des marchands
Sorbier	Cornouailles ; Camelot ; Caer Benowyc ; Dun Crauchon ; Bledmeer Faste
Orme	Idem
Chêne	Idem
Charme	Idem
Hêtre	Idem
Amarante	Cornouailles ; Ludlow ; Caer Benowyc ; Dun Crauchon ; Bledmeer Faste
Pétrifié	Idem
Ebène	Cornouailles ; Marches Ouest ; Caer Benowyc ; Dun Crauchon ; Bledmeer Faste
Dyr	Château Excalibur ; Château Myrddin ; Caer Benowyc ; Dun Crauchon ; Bledmeer Faste
Arcania	Château Excalibur ; Château Myrddin ; Caer Benowyc ; Dun Crauchon ; Bledmeer Faste

Exemple

Ces sales Midgardiens sont passés au travers de vos gardes et ont fait 15% de dommages aux portes de votre reliquaire avant que vous ne puissiez réagir. Combien cela vous coûtera à réparer ? Les portes d'un reliquaire sont toujours d'un niveau 8 (si elles n'ont pas été améliorées), et 15% seront réparés en 3 cycles.

Pour réparer la porte, il va nous falloir $3 * 27200 \text{ ES} = 81600 \text{ ES}$, et un artisan de niveau 450 en menuiserie minimum. Si nous réparons ça avec de l'ébène, il nous en coûterait 330 or 48 ar pour 5%, soit 991 or 44 ar. Tandis que si nous réparons avec du charme, il ne nous en coûtera « que » 122 or 40 ar pour 5%, soit au total 367 or 20 ar. C'est une différence de 624 or 24 ar.

Vous transportez 5 fois plus de bois, mais ne feriez vous pas quatre fois le voyage en plus pour ces 624 pièces d'or ? Souvenez-vous de cela la prochaine fois que vous réparez la porte du reliquaire.

Compétences de Royaume

A chaque fois qu'un défenseur albionnais atteint un nouveau Rang de Royaume, il reçoit un point de compétence. Ces points spéciaux peuvent être accumulés, et permettent d'obtenir des « compétences de Royaume » auprès de son instructeur, en échange des points. On distingue deux grandes catégories de compétences de Royaume. Il existe tout d'abord les compétences « passives », qui accordent des bonus au personnage de manière permanente : par exemple, la compétence « Constitution améliorée 1 » fera gagner 6 points de constitution de manière définitive (ces bonus ne sont d'ailleurs pas pris en compte dans les calculs de caps). Il existe également les compétences « actives », qui accordent des bonus très importants durant une durée extrêmement limitée, et ne peuvent ensuite pas être réutilisées avant un certain temps : ainsi, la compétence « Armure de la foi 1 », lorsque vous la déclenchez, augmente le facteur d'armure de votre personnage de 150 durant 60 secondes, mais ensuite vous devez attendre 15 minutes avant de pouvoir la déclencher de nouveau.

Vous trouverez ci-dessous un tableau complet des différentes compétences de Royaume qui sont disponibles pour chacune des classes des Royaumes¹⁸.

			Coût en points de compétence					Prérequis	Description	Classes
Nom	Type	Délai	N1	N2	N3	N4	N5			
Force améliorée	Passive		1	3	6	10	14		Augmente la force de votre personnage de 6 par niveau	Toutes
Dextérité améliorée	Passive		1	3	6	10	14		Augmente la dextérité de votre personnage de 6 par niveau	Toutes
Constitution améliorée	Passive		1	3	6	10	14		Augmente la constitution de votre personnage de 6 par niveau	Toutes
Vivacité améliorée	Passive		1	3	6	10	14		Augmente la vivacité de votre personnage de 6 par niveau	Toutes
Acuité améliorée	Passive		1	3	6	10	14		Augmente la compétence de magie de votre classe (Int, Char ou Pié) de votre personnage de 6 par niveau	Toutes les classes ayant des points de mana
Course de fond	Passive		1	3	6	10	14		Votre personnage peut sprinter plus longtemps que la normale	Toutes
Infatigable	Passive		1	3	6	10	14		Votre personnage régénère l'endurance en combat	Toutes
Régénération	Passive		1	3	6	10	14		Votre personnage régénère ses points de vie plus rapidement	Toutes
Sérénité	Passive		1	3	6	10	14	Acuité améliorée 2	Votre personnage régénère ses points de mana plus rapidement	Toutes les classes ayant des points de mana
Résistance	Passive		1	3	6	10	14		Augmente le maximum de points de vie de 3% par niveau	Toutes
Lien Ethéré	Passive		1	3	6	10	14	Sérénité 2	Augmente le maximum de points de mana de 3% par niveau	Toutes les classes ayant des points de mana, sauf : Moine ;

¹⁸ Ces informations ont été rassemblées et mises à jour (version 1.60) par la Caste de la Lune Noire, à partir d'un document original de Sven Neuhaux.

										Fléau d'Arawn ; Champion ; Faucheur ; Skald
Bon Nageur	Passive		1	3	6	10	14		Augmente la vitesse de nage de 3% par niveau	Toutes
Résistance à la Magie	Passive		1	3	6	10	14		Augmente la résistance à tout type de magie de 3% par niveau	Toutes
Gros Bras	Passive		1	3	6	10	14		Possibilité de porter 20% de charge supplémentaire	Toutes
Rétablissement du Voile	Passive		1	3	6	10	14		Réduit la durée du mal de résurrection de 10% par niveau	Toutes
Maître en Blocage	Passive		1	3	6	10	14	Dextérité améliorée 2	Augmente vos chances de bloquer de 3% par niveau	Eclaireur ; Ménestrel ; Fléau d'Arawn ; Maître d'Armes ; Paladin ; Champion ; Protecteur ; Barde ; Druide ; Chaman ; Guérisseur ; Guerrier ; Sauvage ; Skald ; Thane
Maître en Parade	Passive		1	3	6	10	14	Dextérité améliorée 2	Augmente vos chances de parer de 3% par niveau	Moine ; Fléau d'Arawn ; Maître d'Armes ; Mercenaire ; Paladin ; Champion ; Finelame ; Protecteur ; Faucheur ; Sentinelle ; Berserker ; Guerrier ; Sauvage ; Skald ; Thane
Réflexes Eclairs	Passive		1	3	6	10	14	Vivacité améliorée 2	Augmente vos chances d'esquiver de 3% par niveau	Moine ; Eclaireur ; Ménestrel ; Sicaire ; Mercenaire ; Finelame ; Faucheur ; Ombre ; Ranger ; Assassin ; Chasseur ; Berserker
Maître de la Douleur	Passive		1	3	6	10	14	Dextérité améliorée 2	Augmente vos chances de faire un coup critique avec une arme de mêlée de 5% par niveau	Moine ; Eclaireur ; Ménestrel ; Sicaire ; Fléau d'Arawn ; Maître d'Armes ; Mercenaire ; Paladin ; Champion ; Finelame ; Protecteur ; Faucheur ; Barde ; Sentinelle ; Ombre ; Ranger ; Assassin ; Chasseur ; Berserker ; Guerrier ; Sauvage ; Skald ; Thane
Surcharge de Pouvoir	Passive		1	3	6	10	14	Acuité améliorée 2	Augmente les dégâts de vos sorts, en augmentant les chances de faire un coup critique de 5% par niveau. Les sorts concernés sont les	Thaumaturge ; Théurgiste ; Cabaliste ; Sorcier ; Prêtre d'Arawn ; Eldritch ; Empathe ;

									projectiles magiques et les sorts de dommage direct.	Enchanteur ; Animiste ; Prêtre de Hel ; Prêtre d'Odin
Arcane Anarchique	Passive		1	3	6	10	14	Acuité améliorée 2	Augmente vos chances de faire un coup critique de 5% par niveau avec vos sorts d'attaque de durée, tels que les Affaiblissements (débuffs) et les Dégâts Répétés (DOT). Notez que les effets tels que Enracinement, Etourdissement ou Hypnotisme ne sont pas affectés par cette compétence.	Thaumaturge ; Théurgiste ; Cabaliste ; Sorcier ; Prêtre d'Arawn ; Fléau d'Arawn ; Eldritch ; Empathe ; Champion ; Animiste ; Ombre ; Chaman ; Guérisseur ; Prêtre de Bogdar ; Prêtre de Hel ; Prêtre d'Odin
Guérison Sauvage	Passive		1	3	6	10	14	Acuité améliorée 2	Augmente vos chances de faire un critique de 5% par niveau en utilisant vos sorts de soins directs	Clerc ; Moine ; Empathe ; Barde ; Druide ; Chaman ; Guérisseur
Compagnon Enragé	Passive		1	3	6	10	14	Acuité améliorée 2	Augmente les chances de votre compagnon de faire un coup critique de 5% par niveau	Cabaliste ; Sorcier ; Prêtre d'Arawn ; Enchanteur ; Druide ; Prêtre de Hel
Maître en Furtivité	Passive		3	6	10			Vivacité améliorée 2	Augmente votre vitesse de mouvement de 5% par niveau en mode furtivité	Eclaireur ; Sicaire ; Ombre ; Assassin
Maître Archer	Passive		1	3	6	10	14	Dextérité améliorée 3	Augmente la vitesse de tir de vos arcs et arbalètes de 3% par niveau. Notez que l'on ne peut diminuer la vitesse de tir minimum à moins de 1,5 seconde : cette compétence ne permet donc pas de dépasser ce cap. Cependant elle permet de réduire la vitesse de combat des arcs plus lents et plus puissants	Eclaireur ; Ranger ; Chasseur
Maître Bretteur	Passive		1	3	6	10	14	Force améliorée 3	Augmente la vitesse de combat de vos armes de mêlée de 3% par niveau. Notez que l'on ne peut diminuer la vitesse de combat minimum à moins de 1,5 seconde : cette compétence ne vous permet donc pas de dépasser ce cap. Cependant elle permet de réduire la vitesse de combat des armes plus lentes et plus puissantes	Moine ; Ménestrel ; Sicaire ; Fléau d'Arawn ; Maître d'Armes ; Mercenaire ; Paladin ; Champion ; Finelame ; Protecteur ; Faucheur ; Barde ; Druide ; Sentinelle ; Ranger ; Assassin ; Chasseur, Berserker ; Guerrier ; Sauvage ; Skald ; Thane
Maître de l'Art	Passive		1	3	6	10	14	Acuité améliorée 3	Augmente la vitesse d'incantation de vos sorts de 3% par niveau. Notez que l'on ne peut pas dépasser la vitesse minimum d'incantation à moins de 2 secondes : cette compétence ne vous permet donc pas de dépasser ce cap	Clerc ; Thaumaturge ; Théurgiste ; Cabaliste ; Sorcier ; Prêtre d'Arawn ; Eldritch ; Empathe ; Enchanteur ; Animiste ; Barde ; Druide ; Chaman ; Guérisseur ; Prêtre de Bogdar ; Prêtre de

										<i>Hel ; Prêtre d'Odin</i>
<i>Recyclage de flèches</i>	<i>Passive</i>		1	3	6	10	14		10% de chances par niveau que la flèche tirée ne soit pas dépensée. Cette compétence vous permet donc d'économiser vos flèches coûteuses	<i>Eclaireur ; Ranger ; Chasseur</i>
<i>Contrôle du Compagnon</i>	<i>Passive</i>		1	3	6	10	14	<i>Compagnon Enragé 1</i>	Votre compagnon vous prendra 3% d'expérience de moins par niveau de cette compétence	<i>Cabaliste ; Prêtre d'Arawn ; Enchanteur ; Animiste ; Druide ; Prêtre de Bogdar ; Prêtre de Hel</i>
<i>Maître Guérisseur</i>	<i>Passive</i>		1	3	6	10	14	<i>Acuité améliorée 2</i>	Vos sorts de guérison soigneront 3% de points de vie en plus par niveau	<i>Clerc ; Moine ; Empathe ; Barde ; Druide ; Chaman ; Guérisseur</i>
<i>Maître Mage</i>	<i>Passive</i>		1	3	6	10	14	<i>Acuité améliorée 2</i>	Vos sorts de Dégâts Directs feront 3% de dégâts en plus par niveau	<i>Clerc ; Thaumaturge ; Théurgiste ; Cabaliste ; Sorcier ; Prêtre d'Arawn ; Eldritch ; Empathe ; Enchanteur ; Animiste ; Prêtre de Bogdar ; Prêtre de Hel ; Prêtre d'Odin</i>
<i>Maître des Arcanes</i>	<i>Passive</i>		1	3	6	10	14	<i>Acuité améliorée 2</i>	Vos sorts d'amélioration (buffs) basés sur la durée seront plus efficaces de 3% par niveau	<i>Toutes les classes disposant d'au moins un sort de buff basé sur la durée</i>
<i>Œil d'Aigle</i>	<i>Passive</i>		1	3	6	10	14	<i>Dextérité améliorée 2</i>	Augmente vos chances de faire un critique en utilisant vos arcs et arbalètes de 5% par niveau	<i>Eclaireur ; Ranger ; Chasseur</i>
<i>Réflexes de Duelliste</i>	<i>Passive</i>		1	3	6	10	14	<i>Dextérité améliorée 2</i>	Augmente vos chances de toucher et vos dégâts de 3% par niveau lorsque vous utilisez le combat à 2 armes, avec une hache dans la main gauche	<i>Sicaire ; Mercenaire ; Finelame ; Ombre ; Assassin ; Berserker ; Sauvage</i>
<i>Sixième Sens</i>	<i>Passive</i>		8						Détecte automatiquement les personnages en mode furtivité qui n'ont pas la compétence « Détecter » (Chasseurs ; Eclaireurs ; Rangers ; Ménestrels)	<i>Sicaire ; Ombre ; Assassin</i>
<i>Détermination</i>	<i>Passive</i>		1	2	3	6	10		Diminue le temps d'immobilisation dû à l'Hypnotisme ; Etourdissement et Ralentissement de 15% par niveau	<i>Maître d'Armes ; Mercenaire ; Finelame ; Protecteur ; Berserker ; Guerrier</i>
<i>Coupe Jarrets</i>	<i>Passive</i>		14						Si la cible sélectionnée se retourne et cours, cela vous procure 35% de chances de toucher, et 50% de chances de déclencher un effet de Ralentissement pendant 10 secondes	<i>Maître d'Armes ; Mercenaire ; Finelame ; Protecteur ; Berserker ; Guerrier</i>
<i>Premiers Soins</i>	<i>Active</i>	15'	3	6	10				Soins sur soi-même d'un certain nombre de points de	<i>Toutes les classes, sauf celles ayant accès</i>

									<i>vie par niveau gagné dans la compétence de Royaume. Au niveau 50, cela soigne approximativement 300 points de vie par niveau. Cette compétence ne peut être utilisée en combat</i>	<i>à au moins un cri de soin sans utiliser de compétence de Royaume : Clerc ; Druide ; Guérisseur</i>
<i>Réserve de Vie</i>	<i>Active</i>	<i>30'</i>	<i>10</i>						<i>Soin de groupe préventif. Effets similaires aux sorts de « spreadheal », sauf que le lanceur ne peut se soigner ainsi, seuls ses coéquipiers seront soignés</i>	<i>Clerc ; Druide ; Guérisseur</i>
<i>Croche-Pied</i>	<i>Active</i>	<i>15'</i>	<i>10</i>						<i>Effet de Ralentissement à bout portant et à effet de zone, réduisant le mouvement des ennemis dans l'aire d'effet de 30% pendant 12 secondes</i>	<i>Moine ; Maître d'Armes ; Mercenaire ; Paladin ; Finelame ; Protecteur ; Berserker ; Guerrier ; Sauvage</i>
<i>Placage</i>	<i>Active</i>	<i>30'</i>	<i>14</i>					<i>Croche-Pied 1</i>	<i>Effet d'Immobilisation à bout portant et à effet de zone, immobilisant les ennemis dans l'aire d'effet pendant 12 secondes</i>	<i>Maître d'Armes ; Mercenaire ; Paladin ; Finelame ; Protecteur ; Berserker ; Guerrier ; Sauvage</i>
<i>Résistance à la Douleur</i>	<i>Active</i>	<i>30'</i>	<i>3</i>	<i>6</i>	<i>10</i>			<i>Constitution améliorée 3</i>	<i>Augmentation de 10% par niveau de la résistance aux dégâts, et ce durant 60 secondes</i>	<i>Clerc ; Ménestrel ; Maître d'Armes ; Paladin ; Champion ; Protecteur ; Ombre ; Ranger ; Chasseur ; Berserker ; Guerrier ; Skald</i>
<i>Armure de la Foi</i>	<i>Active</i>	<i>15'</i>	<i>3</i>	<i>6</i>	<i>10</i>			<i>Constitution améliorée 3</i>	<i>Augmentation de 150 du Facteur d'Armure de votre personnage durant 60 secondes</i>	<i>Clerc ; Moine ; Fléau d'Arawn ; Paladin ; Protecteur ; Barde ; Druide ; Sentinelle ; Chaman ; Guérisseur ; Skald ; Thane</i>
<i>Derviche Tourneur</i>	<i>Active</i>	<i>15'</i>	<i>3</i>	<i>6</i>	<i>10</i>			<i>Dextérité améliorée 3</i>	<i>Augmentation de 5% de vos chances de toucher durant 60 secondes, lorsque vous utilisez le combat à 2 armes, avec une hache dans la main gauche</i>	<i>Sicaire ; Mercenaire ; Finelame ; Ombre ; Ranger ; Assassin ; Berserker ; Sauvage</i>
<i>Danse des Lames</i>	<i>Active</i>	<i>30'</i>	<i>14</i>					<i>Dextérité améliorée 3</i>	<i>Dégâts Directs à bout portant et à effet de zone, blessant les ennemis dans l'aire d'effet</i>	<i>Sicaire ; Mercenaire ; Finelame ; Ombre ; Ranger ; Assassin ; Berserker ; Sauvage</i>
<i>Pluie de Coups</i>	<i>Active</i>	<i>15'</i>	<i>3</i>	<i>6</i>	<i>10</i>			<i>Dextérité améliorée 3</i>	<i>Augmentation de votre vitesse d'attaque de 5% par niveau durant 60 secondes. Cette compétence ne permet pas de dépasser le cap de vitesse minimum, et n'est donc pas efficace avec les armes les plus rapides</i>	<i>Moine ; Eclaireur ; Ménestrel ; Fléau d'Arawn ; Maître d'Armes ; Mercenaire ; Paladin ; Champion ; Finelame ; Protecteur ; Faucheur ; Ombre ; Assassin ; Chasseur ; Guerrier ; Sauvage ; Thane</i>
<i>Second Souffle</i>	<i>Active</i>	<i>15'</i>	<i>10</i>					<i>Constitution</i>	<i>Restore totalement votre</i>	<i>Toutes</i>

								améliorée 3	endurance	
<i>Cri de Guerre</i>	<i>Active</i>	15'	3	6	10			Constitution améliorée 3	Effet à bout portant et à effet de zone qui augmente l'agressivité des monstres présents dans l'aire d'effet	Maître d'Armes ; Paladin ; Protecteur ; Sentinelle ; Guerrier
<i>Ignorer la Douleur</i>	<i>Active</i>	30'	14					Premiers Soins 2	Soins de tous vos points de vie, pouvant être utilisé en combat	Moine ; Eclaireur ; Ménestrel ; Sicaire ; Fléau d'Arawn ; Paladin ; Champion ; Fauqueur ; Barde ; Sentinelle ; Ombre ; Ranger ; Chaman ; Assassin ; Chasseur ; Skald ; Thane
<i>Ignorer la Douleur</i>	<i>Active</i>	30'	8					Premiers Soins 2	Soins de tous vos points de vie, pouvant être utilisé en combat	Maître d'Armes ; Mercenaire ; Finelame ; Protecteur ; Berserker ; Guerrier ; Sauvage
<i>Pluie de Feu</i>	<i>Active</i>	15'	3	6	10				Dégâts supplémentaires par le feu de 10% par niveau, ajoutés à une attaque non magique	Eclaireur ; Ménestrel ; Sicaire ; Fléau d'Arawn ; Maître d'Armes ; Mercenaire ; Paladin ; Champion ; Finelame ; Protecteur ; Fauqueur ; Sentinelle ; Ombre ; Assassin ; Berserker ; Guerrier ; Sauvage ; Skald ; Thane
<i>Pluie de Glace</i>	<i>Active</i>	15'	3	6	10				Dégâts supplémentaires par le froid de 10% par niveau, ajoutés à une attaque non magique	Eclaireur ; Ménestrel ; Sicaire ; Fléau d'Arawn ; Maître d'Armes ; Mercenaire ; Paladin ; Champion ; Finelame ; Protecteur ; Fauqueur ; Sentinelle ; Ombre ; Assassin ; Berserker ; Guerrier ; Sauvage ; Skald ; Thane
<i>Pluie d'Annihilation</i>	<i>Active</i>	15'	3	6	10				Dégâts supplémentaires par l'esprit de 10% par niveau, ajoutés à une attaque non magique	Eclaireur ; Ménestrel ; Sicaire ; Fléau d'Arawn ; Maître d'Armes ; Mercenaire ; Paladin ; Champion ; Finelame ; Protecteur ; Fauqueur ; Sentinelle ; Ombre ; Assassin ; Berserker ; Guerrier ; Sauvage ; Skald ; Thane
<i>Tir Longue Portée</i>	<i>Active</i>	5'	6						Augmente la portée d'un arc de 150% au-delà de la portée	Eclaireur ; Ranger ; Chasseur

									maximum pour un coup, sans dégâts supplémentaires	
Volée de Flèches	Active	15''	8					Tir Longue Portée 1	Attaque spéciale pour archer, à ciblage au sol, permettant de tirer des flèches successives dans la zone choisie. Pour utiliser cette compétence, choisissez une cible au sol comme avec une arme de siège. Cette cible doit être éloignée de vous, d'au moins 66% de votre distance maximale de tir. Une fois que vous êtes prêt à tirer, vous pouvez tirer jusqu'à 5 flèches d'affilée en appuyant sur le bouton de tir	Eclaireur ; Ranger ; Chasseur
Concentration	Active	15'	10					Acuité améliorée 3	Réinitialise votre Incantation Rapide, vous permettant de faire une deuxième Incantation Rapide à la suite de la première	Thaumaturge ; Théurgiste ; Cabaliste ; Sorcier ; Prêtre d'Arawn ; Eldritch ; Empathe ; Enchanteur ; Animiste ; Prêtre de Bogdar ; Prêtre de Hel ; Prêtre d'Odin
Maître en Concentration	Active	30'	14					Acuité améliorée 3	Réduit les chances d'interruption de votre sort de 100% pendant 15 secondes. Cette compétence est modifiée par le niveau de votre attaquant	Clerc ; Moine ; Thaumaturge ; Théurgiste ; Cabaliste ; Sorcier ; Prêtre d'Arawn ; Eldritch ; Empathe ; Enchanteur ; Animiste ; Druide ; Chaman ; Guérisseur ; Prêtre de Bogdar ; Prêtre de Hel ; Prêtre d'Odin
Vide de l'Esprit	Active	30'	6	10	14				Augmentation de toutes vos résistances magiques de 10% pendant 60 secondes	Toutes
Magie Grandiose	Active	30'	6	10	14			Acuité améliorée 3	Les chances de votre cible de résister à votre sort sont réduites de 5% par niveau pendant 60 secondes	Clerc ; Thaumaturge ; Théurgiste ; Cabaliste ; Sorcier ; Prêtre d'Arawn ; Eldritch ; Empathe ; Enchanteur ; Animiste ; Prêtre de Bogdar ; Prêtre de Hel ; Prêtre d'Odin
Science du Crystal Mystique	Active	5'	3	6	10				Augmentation de otre mana, pas utilisable en combat	Clerc ; Moine ; Thaumaturge ; Théurgiste ; Cabaliste ; Sorcier ; Ménestrel ; Prêtre d'Arawn ; Eldritch ; Empathe ; Enchanteur ; Champion ; Animiste ; Barde ; Druide ; Sentinelle ; Chaman ; Guérisseur ; Prêtre de Bogdar ;

										Prêtre de Hel ; Prêtre d'Odin ; Skald
Pouvoir Déchaîné	Active	30'	10					Science du Crystal Mystique 2	Récupération totale de votre mana, utilisable en combat	Clerc ; Moine ; Thaumaturge ; Théurgiste ; Cabaliste ; Sorcier ; Ménestrel ; Prêtre d'Arawn ; Eldritch ; Empathe ; Enchanteur ; Champion ; Animiste ; Barde ; Druide ; Sentinelle ; Chaman ; Guérisseur ; Prêtre de Bogdar ; Prêtre de Hel ; Prêtre d'Odin ; Skald
Purge	Active	30'	10						Annule tous les effets de sorts négatifs affectant votre personnage, tels que le mal de résurrection, les Dégâts Répétés (DOT), poisons, Hypnotismes, Etourdissement.	Toutes les classes, sauf : Maître d'Armes ; Mercenaire ; Finelame ; Protecteur ; Berserker ; Guerrier ; Sauvage
Purge	Active	30'	4						Annule tous les effets de sorts négatifs affectant votre personnage, tels que le mal de résurrection, les Dégâts Répétés (DOT), poisons, Hypnotismes, Etourdissement	Maître d'Armes ; Mercenaire ; Finelame ; Protecteur ; Berserker ; Guerrier ; Sauvage
Attaque Réflexe	Active	30'	14						Pendant 30 secondes vous allez automatiquement et immédiatement contre-attaquer tout attaque de mêlée dirigée contre vous, et ce sans délais. Il n'y a pas de limite au nombre d'attaquants potentiels que vous pouvez contre-attaquer : tout joueur ou monstre vous attaquant recevra une Attaque Réflexe	Moine
Vipère	Active	30'	14						Cette compétence double les dommages infligés par tous vos poisons à Dégâts Répétés (DOT), et ce pendant 30 secondes	Ombre
Troisième Œil	Active	30'	10						Détecte tous les personnages en mode Furtivité durant 1 minute	Eclaireur ; Ranger ; Chasseur
Barricade	Active	30'	10						Augmente le Facteur d'Armure de votre groupe d'un fort pourcentage pendant 30 secondes	Maître d'Armes
Forteresse de la Foi	Active	30'	10						Augmente l'absorption des dégâts de mêlée de votre groupe de 50% pendant 30 secondes, ce qui veut dire qu'il pourra mieux résister aux dégâts	Clerc
Bélier	Active	5'	10						Un projectile magique ciblé	Théurgiste

Magique									qui fait environ 600 points de dégâts sur les armes de siège et les portes de Forts	
Guérison de la Foi	Active	30'	14						Un puissant sort de soin de groupe. Le pourcentage de soins effectués est équivalent aux plus puissants sorts de soins instantanés disponibles dans les spécialisations des classes de guérisseurs	Paladin
Coup de Fouet	Active	30'	6						Votre compagnon bouge deux fois plus vite que le normale durant 60 secondes	Prêtre de Hel
Frénésie	Active	30'	6						Votre compagnon dispose d'un bonus de 50% à sa vitesse d'attaque durant 30 secondes	Prêtre de Hel
Purge de Groupe	Active	30'	14						Annule tous les effets négatifs affectant votre groupe : Mal de Résurrection, les Dégâts Répétés (DOT), poisons, Hypnotismes, Etourdissement	Druide
Retour du Valhalla	Active	30'	14						Après la mort de quelqu'un, vous pouvez le ressusciter avec tous ses points de vie et de mana, sans subir le Mal de Résurrection	Guérisseur
Disparition	Active	30'	10						Vous passez immédiatement en mode Furtivité, quoi que vous ayez fait auparavant, et sans prendre en compte le délai dû au combat	Sicaire
Course des Ombres	Active	30'	10						Votre vitesse de course en mode Furtivité est augmentée temporairement pendant 30 secondes	Assassin
Vitesse du Son	Active	30'	10						Votre groupe se déplace à deux fois la vitesse normale pendant 30 secondes. Cette compétence est également effective en combat. Elle élimine en outre les pénalités de mouvement dues à l'Hypnotisme, les Ralentissements / Immobilisations et Etourdissement, bien que certains effets comme l'incapacité d'attaquer demeurent	Ménestrel
Mélodies Bénéfiques	Active	30'	14						Votre groupe reçoit un bonus massif à la régénération de ses points de vie pendant 30 secondes	Barde
Colère des Dieux	Active	30'	14						Un sort de groupe augmentant les dégâts pendant 30 secondes, et qui s'additionne aux bonus affectant déjà votre groupe. Le bonus de cette compétence est basé sur un pourcentage,	Skald

								qui augmente en fonction du niveau de l'utilisateur. Ses effets ne s'additionnent pas à ceux d'Épée Spectrale, et de Pluie de Feu / Glace / Annihilation	
Rage du Champion	Active	15'	10					Dégâts Directs à bout portant et à effet de zone, blessant immédiatement les ennemis dans l'aire d'effet. Le bonus de cette compétence est basé sur un pourcentage, qui augmente en fonction du niveau de l'utilisateur	Champion
Pilier Volcanique	Active	15'	14					Sort de Dégâts Directs très puissant et à effet de zone, blessant immédiatement les ennemis dans l'aire d'effet. Le bonus de cette compétence est basé sur un pourcentage, qui augmente en fonction du niveau de l'utilisateur	Thaumaturge
Rune de Décimation	Active	15'	14					Piège à ciblage au sol blessant n'importe quel ennemi approchant. Quand cette compétence est utilisée, un objet représentant le piège apparaît aux pieds du joueur. À intervalles de quelques secondes, le piège cherche une cible dans l'aire d'effet. Lorsqu'il en trouve une, il enclenche le sort de dégâts à effet de zone, blessant la cible et les autres ennemis présents dans l'aire d'effet. Le piège reste en place 8 minutes avant de disparaître	Prêtre d'Odin
Maelström Négatif	Active	30'	14					Sort de Brume à ciblage au sol et à effet de zone qui dure 30 secondes. Toutes les 3 secondes, quiconque se trouvant dans l'aire d'effet, soit autour de l'objet représentant le centre de la Brume, prend des dégâts. Le bonus de cette compétence est basé sur un pourcentage, qui augmente en fonction du niveau de l'utilisateur	Éldritch
Champs de Ronces	Active	30'	14					Sort de Brume à ciblage au sol et à effet de zone qui dure 30 secondes. Toutes les 5 secondes, quiconque se trouvant dans l'aire d'effet, soit autour de l'objet représentant le centre de la Brume, prend des dégâts et subit un Ralentissement de 35%. Le bonus de cette compétence est basé sur un pourcentage, qui augmente en	Sentinelle

									fonction du niveau de l'utilisateur	
Désintégration Corporelle	Active	30'	14						Dégâts Répétés (DOT) à effet de zone, qui s'additionne aux éventuels autres Dégâts Répétés affectant les cibles. Le bonus de cette compétence est basé sur un pourcentage, qui augmente en fonction du niveau de l'utilisateur	Sorcier
Ichor des Profondeurs	Active	15'	14						Dégâts Directs à effet de zone avec effet d'Immobilisation, les ennemis dans l'aire d'effet sont donc blessés et immobilisés	Chaman
Aura Brillante de Déflexion	Active	30'	14						Votre personnage bénéficie d'une augmentation de toutes ses résistances magiques durant 30 secondes	Enchanteur
Briser le Lien	Active	15'	10						Sort à effet de zone et ciblage au sol. Toute créature ennemie invoquée ou contrôlée (compagnon, ou « pet ») présente dans l'aire d'effet du sort se retourne contre son maître et l'attaque	Empathe
Juggernaut	Active	30'	14						Invoque un compagnon de votre niveau (soit un compagnon à « 100% » de votre niveau), qui vous accompagne durant 3 minutes	Cabaliste
Tempête Statique	Active	30'	14						Sort de Brume à ciblage au sol et à effet de zone qui dure 30 secondes. Toutes les 7 secondes, quiconque se trouvant dans l'aire d'effet, soit autour de l'objet représentant le centre de la Brume, est Etourdi pendant 3 secondes	Thane
Charge	Active	5'	5						Pour charger, sélectionnez un ennemi et activez cette compétence. Une fois activée, vous vous mettez à sprinter à pleine vitesse, sans perdre d'endurance, pendant 10 secondes en direction de la cible. Si vous êtes interrompu, que vous changez de cible ou que les 10 secondes expirent, vous retournerez à la vitesse de course normale	Mercenaire ; Finelame ; Berserker
Strike the Soul	Active	30'	10						25% de difficulté supplémentaire à résister aux sorts du lanceur pendant 60 secondes	Prêtre d'Arawn
Unquenchable Thirst of Souls	Active	30'	10						Effet à bout portant et à effet de zone de drain de vie	Fléau d'Arawn
Forestheart Ambusher	Active	30'	10						Appel à un compagnon pour 3 minutes par un sort de zone au sol. Il s'attaque à tout ce	Animiste

									qui entre dans sa zone d'agressivité	
<i>Defender of the Vale</i>	<i>Active</i>	30'	10						Sort de groupe qui absorbe 50% des dommages à concurrence de 500 points	<i>Faucheur</i>
<i>Resilience of Death</i>	<i>Active</i>	30'	10						Enchante les compagnons du lanceur se trouvant dans les 500 unités avec +100 en constitution, ce qui améliore leurs résistances de mêlée et magiques	<i>Prêtre de Bogdar</i>
<i>Ravager ; Vide ; Jugement Dernier ; Lune d'Hiver ; Rorqual</i>	<i>Active (Style)</i>	10'	10						Style de combat. Ouverture : Néant. Type d'armes : Toutes. Coût de fatigue : Néant. Dégâts : Très haut. Bonus au toucher : Très haut. Bonus de défense : Moyen	<i>Sauvage ; Mercenaire ; Guerrier ; Finelame ; Protecteur</i>
<i>Toundra</i>	<i>Active (Style)</i>	10'	10						Style de combat. Ouverture : Néant. Type d'armes : Toutes. Coût de fatigue : Néant. Dégâts : Très haut. Bonus au toucher : Très haut. Bonus de défense : Moyen. Note : Utiliser Toundra avec une hache dans la main gauche réduira considérablement les dégâts	<i>Berserker</i>

Précis d'Enchantement des Arcanes

Introduction

L'Enchantement des Arcanes est un artisanat permettant de conférer des bonus magiques à des pièces d'armures, armes et boucliers ayant été fabriqués par des artisans. Ceci permet, avec quelques calculs d'optimisation, d'obtenir des objets extrêmement puissants, qui rivalisent parfois avec certains des meilleurs drops du jeu.

Points d'imprégnation des gemmes

Une « panoplie » complète comporte 8 objets : 6 pièces d'armure, 1 main gauche (ou dos), 1 main droite (ou deux-mains). Tout d'abord, un arcaniste ne peut poser que 4 gemmes par objet, qui leur donneront donc 4 bonus différents. Vous pouvez en conséquence calculer votre panoplie sur la base de 32 gemmes. Il est en revanche impossible de mettre 4 gemmes donnant des bonus de même nature sur un même objet : vous ne pouvez pas avoir une épée donnant +3 en tranchant ainsi que +2 en tranchant... Chaque gemme, en fonction des bonus qu'elle accorde, « coûte » un certain nombre de « points d'imprégnation ». Ceux-ci sont transcrits dans le tableau ci-dessous.

Niveau	Attribut		Résistance		Points de vie		Points de mana ¹⁹		Spécialité		Focus	
	Bonus	Coût	Bonus	Coût	Bonus	Coût	Bonus	Coût	Bonus	Coût	Bonus	Coût
Brut	+1	1	+1	1	+4	1	+1	1	+1	1	+5	1
Dégrossi	+4	3	+2	2	+12	3	+2	2	+2	5	+10	1
Terne	+7	5	+3	4	+20	5	+3	4	+3	10	+15	1
Faussé	+10	7	+5	8	+28	7	+5	8	+4	15	+20	1
Imparfait	+13	9	+7	12	+36	9	+7	12	+5	20	+25	1
Polî	+16	11	+9	16	+44	11	+9	16	+6	25	+30	1
Facetté	+19	13	+11	20	+52	13	+11	20	+7	30	+35	1
Précieux	+22	15	+13	24	+60	15	+13	24	+8	35	+40	1
Pur	+25	17	+15	28	+68	17	+15	28	+9	40	+45	1
Parfait	+28	19	+17	32	+76	19	+17	32	+10	45	+50	1

Charges des objets

Chaque objet en votre possession ayant été confectionné par un artisan dispose d'un certain nombre de points d'imprégnation, en fonction de son niveau et de sa qualité. Notez qu'il est possible de poser des gemmes sur des objets de niveau inférieur à 15, néanmoins cela est extrêmement rare, et nous n'avons donc pas inclus les points d'imprégnation pour ces niveaux.

Niveau	Qualité de l'objet						
	94%	95%	96%	97%	98%	99%	100%
15	3	4	5	6	7	8	10
16	3	5	6	7	8	9	10
17	4	5	6	7	8	10	11
18	4	5	6	8	9	10	12
19	4	6	7	8	9	11	12
20	4	6	7	8	10	11	13
21	4	6	7	9	10	12	13
22	5	6	8	9	11	12	14
23	5	7	8	10	11	13	15
24	5	7	9	10	12	13	15
25	5	7	9	10	12	14	16
26	5	8	9	11	12	14	16
27	6	8	10	11	13	15	17
28	6	8	10	12	13	15	18

¹⁹ Les bonus de points de mana sont libellés dans le jeu comme des bonus de « Pouvoir ».

29	6	8	10	12	14	16	18
30	6	9	11	12	14	16	19
31	6	9	11	13	15	17	20
32	7	9	11	13	15	17	20
33	7	10	12	14	16	18	21
34	7	10	12	14	16	19	21
35	7	10	12	14	17	19	22
36	7	10	13	15	17	20	23
37	8	11	13	15	17	20	23
38	8	11	13	16	18	21	24
39	8	11	14	16	18	21	24
40	8	11	14	16	19	22	25
41	8	12	14	17	19	22	26
42	9	12	15	17	20	23	26
43	9	12	15	18	20	23	27
44	9	13	15	18	21	24	27
45	9	13	16	18	21	24	28
46	9	13	16	19	22	25	29
47	10	13	16	19	22	25	29
48	12	14	17	20	23	26	30
49	10	14	17	20	23	27	31
50	10	14	17	20	23	27	31
51 ²⁰	10	15	18	21	24	28	32

Notez qu'il est possible d'effectuer des « surcharges », c'est-à-dire de dépasser le nombre de points d'imprégnation normal d'un objet. On peut ainsi dépenser jusqu'à 5 points en plus du nombre indiqué dans le tableau ci-dessus. Ainsi, un objet de niveau 51 et qualité 100% peut normalement admettre 32 points d'imprégnation, mais il est possible de le surcharger à 33 points, 34 points, etc., jusqu'à 37 points. Surcharger un objet permet de lui affecter des bonus plus importants, mais comporte des risques : si l'objet est trop surchargé, il se peut que vous perdiez vos gemmes, et/ou votre objet, et/ou votre arcaniste (qui peut exploser si la manœuvre rate !).

Donc, en examinant de plus près ces deux tableaux, on peut constater que certaines gemmes sont tout à fait inutilisables. Par exemple, les gemmes de spécialité accordant des bonus de +9 ou de +10 coûtent respectivement 40 et 45 points d'imprégnation. Intégrer de telles gemmes demanderait de surcharger respectivement de 8 et de 13 points un objet niveau 51 de qualité 100%, ce qui est bien évidemment impossible...

Caps

L'optimisation de votre panoplie passe donc par le choix des gemmes offrant le meilleur rapport bonus / coût en points d'imprégnation : nous y reviendrons tout à l'heure. Mais vos calculs doivent également prendre en compte une contrainte supplémentaire : les « caps ». Il s'agit en fait de limites aux bonus que vous retirez des objets que vous portez. Ces caps sont déterminés en fonction de votre niveau ; ils ont été conçus afin d'éviter qu'un personnage du niveau 1 (qui a par exemple 60 points de vie à la base) puisse revêtir une panoplie pour niveau 51, qui lui donnerait par exemple 180 points de vie en bonus, et qui multiplierait donc par 4 les dégâts qu'il pourrait encaisser. Les caps sont donc là pour éviter tous abus de ce genre, et préserver l'équilibre du jeu : un personnage doit avoir un certain niveau pour tirer pleinement parti d'un objet. Les formules pour calculer vos caps sont les suivantes :

- Attributs : $1,5 * \text{Niveau}$; soit +75 par attribut au maximum au niveau 50
- Résistances : $(\text{Niveau} / 2) + 1$; soit +26 par résistance au maximum au niveau 50
- Points de vie : $4 * \text{Niveau}$; soit +200 points de vie au maximum au niveau 50

²⁰ Il n'existe pas à proprement parler de niveau 51. Néanmoins, tous les personnages du niveau 50 ayant atteint le rang de Royaume 5 L0, sont virtuellement considérés comme étant du niveau 51 : leurs caps de dégâts et de Facteur d'Armure sont augmentés, comme si ces personnages avaient véritablement atteint le niveau 51.

- Points de mana : $(\text{Niveau} / 2) + 1$; soit +26 points de mana au maximum au niveau 50
- Spécialités : $(\text{Niveau} / 5) + 1$; soit +11 par spécialité au maximum au niveau 50
- Focus :

Pour revenir au cas du personnage de niveau 1 qui revêtirait une panoplie d'un niveau bien plus élevé que le sien, le cap de bonus en points de vie serait de $4 * 1 = 4$, et le fait de mettre la panoplie ne lui ferait donc gagner que 4 points de vie, et non 180.

Cacul de la charge globale d'un objet

Venons-en maintenant à la formule de calcul qui permet de déterminer quels bonus vous pourrez appliquer à un objet donné. La démarche est très simple : on se base sur les points d'imprégnation correspondant à chacune des gemmes que vous comptez appliquer sur l'objet (c'est-à-dire leurs charges respectives). Pour calculer la charge subie par l'objet, il vous suffit alors d'additionner la charge la plus importante à la somme de toutes les autres charges (préalablement divisée par 2). Enfin, si le nombre obtenu est décimal, on arrondit à l'entier inférieur.

Voyons trois exemples de calcul de la charge supportée par quelques objets :

- Vous souhaitez mettre 4 gemmes sur un bouclier : +36 points de vie, +5 points de mana, +16 en constitution, +13 en dextérité. Les charges respectives des gemmes sont : 9, 8, 11, 9 (cf. premier tableau). D'après la formule ci-dessus, la charge supportée par l'objet sera donc de : $11 + (9 + 8 + 9) / 2 = 11 + 26 / 2 = 11 + 13 = 24$ points d'imprégnation.
- Vous souhaitez maintenant mettre 3 gemmes sur une jambiya : +68 points de vie, +25 en force, +22 en dextérité. Les charges respectives des gemmes sont : 17, 17, 15. La charge est globale pour la rapière est alors de : $17 + (17 + 15) / 2 = 17 + 32 / 2 = 17 + 16 = 33$. Si votre arme est du niveau 51 et de qualité 100%, vous devrez alors effectuer une surcharge de 1.
- Vous souhaitez enfin mettre 4 gemmes sur un plastron : +22 constitution, +22 force, +22 dextérité, +22 piété. Les charges des gemmes sont : 15, 15, 15, 15. La charge supportée par le plastron est donc de : $15 + (15 + 15 + 15) / 2 = 15 + 45 / 2 = 15 + 22,5 = 37,5 \approx 37$. Si le haubert est du niveau 51 et de qualité 100%, vous serez alors obligé d'appliquer une surcharge maximale, c'est-à-dire de 5.

Optimisation des bonus d'un objet

Ceci nous amène à envisager maintenant quelques aspects vous permettant d'optimiser votre panoplie, afin d'y appliquer le maximum de bonus possible, sans risquer de surcharge, en d'autres termes, comment charger « au mieux » un objet.

Tout d'abord, il faut essayer de profiter au maximum de l'arrondi à l'inférieur lors du calcul de la charge globale. Si vous parvenez à « grapiller » 0,5 point par objet, cela vous fera 4 points d'imprégnation gratuits pour toute votre panoplie. C'est toujours ça de pris...

Mais le plus important est surtout lié à la formule de calcul de la charge globale en elle-même. Comme vous l'aurez remarqué, pour un objet donné, seule la gemme la plus « coûteuse » est prise en compte intégralement dans la formule, toutes les autres gemmes bénéficient d'une sorte de demi-tarif, puisque l'on divise leurs charges respectives par 2. L'idée est donc de choisir des gemmes ayant des charges les plus proches possibles sur chaque objet, afin de profiter au maximum des points à moitié prix dont vous pourrez disposer.

Exemple d'optimisation

Afin de montrer à quel point une optimisation de votre panoplie fondée sur les deux règles simples énoncées ci-dessus peut s'avérer déterminante, voyons l'exemple de 3 braves clercs souhaitant chacun appliquer des gemmes sur un casque, un plastron et des jambières en mailles renforcées, de niveau 51 et de qualité 100% :

- Le premier d'entre eux connaît bien ses formules de charge, mais n'a pas pensé à appliquer les deux règles ci-dessus. Voici ce qu'il a décidé de faire. Casque : +7 guérison, +7 constitution (soit une

charge de 32). *Plastron* : +7 amélioration, +7 piété (32). *Jambières* : +7 colère divine, +7 dextérité (32).

- Le second a essayé de mieux faire, et notamment d'équilibrer un peu les charges des différentes gemmes sur ses trois objets. *Casque* : +5 guérison, +5 amélioration, +7 constitution (soit une charge de 32). *Plastron* : +5 guérison, +5 colère divine, +7 piété (32). *Jambières* : +5 amélioration, +5 colère divine, +7 dextérité (32).
- Enfin le troisième a « bachoté » le *Terrae Universalis Vade Mecum Index* avant de choisir ses gemmes, afin d'optimiser son équipement. *Casque* : +4 guérison, +4 amélioration, +3 colère divine, +13 constitution (soit une charge de 32). *Plastron* : +4 guérison, +3 amélioration, +4 colère divine, +13 piété (32). *Jambières* : +3 guérison, +4 amélioration, +4 colère divine, +13 dextérité (32).

Très clairement, c'est le troisième clerc qui a effectué le meilleur choix de gemmes. En effet, le premier cumule les bonus suivants avec ses trois pièces d'armure : +7 dans chacune des trois spécialités, et +7 dans chacun des trois attributs. Le second clerc a déjà fait mieux : avec le même matériel de base, il a obtenu : +10 dans chaque spécialité, et +7 dans chaque attribut. Quant au dernier clerc, il réussit à avoir : +11 dans les trois spécialités, et +13 dans les trois attributs²¹.

Ce qui a créé cette différence énorme entre les trois clercs a été leur plus ou moins grande capacité à mettre en œuvre la seconde règle, à savoir de profiter au maximum des points à moitié prix. En effet, le premier clerc a utilisé 5 points de demi-tarif par pièce, contre 25 pour le second, et 34 pour le dernier. L'amélioration entre celui qui choisit ses gemmes avec discernement et celui qui n'y fait pas attention est déjà énorme sur 3 pièces, alors imaginez ce que cela peut changer sur une panoplie complète ! Et encore nous n'avons pas eu recours à la surcharge dans cet exemple...

En résumé, pour charger au mieux votre panoplie, vous devez vous efforcer de : répartir les bonus entre vos objets, profiter autant que faire se peut du demi-tarif, et prévoir le plus souvent possible 4 gemmes de même charge par objet.

Surcharges : Définition

Il reste toutefois une voie que nous n'avons pas encore explorée pour optimiser votre équipement : la fameuse surcharge. Surcharger un objet, c'est avant tout prendre un risque, dans le but d'obtenir des bonus sensiblement plus importants qu'en respectant le quota habituel de points d'imprégnation d'un objet. Si vous surchargez un objet, quatre issues sont possibles : 1) tout se passe très bien, et vous obtenez un objet bien plus puissant que si vous n'aviez pas pris ce risque ; 2) les gemmes explosent, fabriquez-en de nouvelles et recommencez ; 3) les gemmes et l'objet explosent, là c'est plus gênant, surtout si votre objet était de très bonne qualité et que vous l'aviez payé cher ; 4) tout explose, les gemmes, l'objet et l'arcaniste, reportez-vous au cas précédent...

Si vous décidez de vous livrer à des surcharges, ce que nous ne saurions trop vous recommander, le tout est de savoir saisir une prise de risque modérée. Pour cela, nous allons voir ensemble selon quelles formules les probabilités de réussite d'une surcharge sont calculées.

Surcharges : Probabilité de réussite

Lorsqu'un objet est surchargé, il faut tout d'abord calculer la probabilité de réussite de la manipulation. Ceci est fait très simplement, en additionnant certains bonus et malus.

On part d'abord d'un malus, en fonction de l'importance de la surcharge : -10% pour une surcharge de 1, -20% pour 2, -30% pour 3, -50% pour 4, et -70% pour 5.

Intervient ensuite la qualité des gemmes : +0% par gemme de qualité 94% ou 95%, +1% par gemme de qualité 96%, +3% par gemme 97%, +5% par gemme 98%, +8% par gemme 99%, et +11% par gemme 100%. 4 gemmes à 100% donnent donc un bonus de +44%.

²¹ Cet exemple s'inspire du « Conseil d'un arcaniste légendaire pour spellcrafter vos équipements », de Finnithnel.

On prend ensuite en compte la qualité de l'objet de base : +0% s'il est de qualité 94% ou 95%, +6% si sa qualité est de 96%, +8% si elle est de 97%, +10% si elle est de 98%, +18% si elle est de 99%, et +26% si elle est de 100%.

Pour finir, le niveau de l'arcaniste va accorder un bonus ou un malus à la probabilité de réussite. Cela va de -50% à +50%, en augmentant de 5% par tranche de 50 points en Enchantement des Arcanes.

Au final, la probabilité de réussite est la somme de tous ces bonus et de tous ces malus. Si le nombre obtenu est inférieur ou égal à 0%, inutile d'essayer : toute tentative est vouée à l'échec. Si la probabilité est supérieure ou égale à 100%, vous pouvez y aller sans crainte : la surcharge sera nécessairement réussie. Si en revanche, la probabilité se situe entre 1 et 99%, vous devrez faire un choix en votre âme et conscience : un risque existe, à vous ensuite d'évaluer si le jeu en vaut la chandelle, et si vous pouvez vous permettre une éventuelle explosion... La crainte de tout perdre, gemmes et objet, étant récurrente (et c'est bien compréhensible), nous allons pour finir nous pencher sur ce point.

Surcharges : Probabilité d'explosion

Pour vous aider dans votre décision de surcharger un objet ou pas, vous pouvez calculer en dernier ressort la probabilité d'explosion des gemmes et de votre objet, c'est-à-dire la probabilité de tout perdre. Cette probabilité vaut : 100% - pourcentage de chance de réussir la surcharge - pourcentage de bonus dû à la qualité de l'objet. Si le nombre obtenu est négatif ou nul, cela signifie qu'il n'y a aucune chance de perdre l'objet : le seul risque que vous encourrez en tentant cette surcharge est de perdre vos gemmes. Si au contraire ce nombre est positif, il existe un certain risque de tout perdre (y compris votre arcaniste...) : une fois encore, à vous de déterminer si ce niveau de risque vous est acceptable ou non²².

Résumons tout cela au moyen d'un exemple. On veut surcharger de 3 points une pièce de niveau 51, qualité 100%. L'arcaniste chargé du contrat a un niveau de 851. Les gemmes sont de qualité 99%, 99%, 98% et 100%. D'après ce qui précède, la probabilité de réussite est de : $-30\% + (8\% + 8\% + 5\% + 11\%) + 26\% + 35\% = -30\% + 32\% + 26\% + 35\% = 63\%$ de chances de réussir la surcharge. Ce pourcentage peut paraître faible, aussi allons-nous calculer la probabilité de perdre les gemmes et l'objet, qui s'élève à : $100\% - 63\% - 26\% = 11\%$. Il y a donc environ 4 chances sur 10 que la surcharge échoue, et 1 chance sur 10 pour que l'objet soit détruit.

Enchantement d'un objet

Les arcanistes sont également capables d'enchanter des objets ayant été confectionnés par des artisans. Enchanter un équipement revient à appliquer un bonus sur ledit objet. Lorsque vous examinez une épée par exemple, vous remarquerez un pourcentage intitulé « Bon », qui se situe entre 0 et 35%. Concrètement, enchanter une épée la rendra plus efficace que le même objet, qui n'aurait pas été enchanté : notamment, vos chances de toucher vos ennemis seront accrues.

Il existe des PNJ qui sont en mesure d'enchanter vos objets, néanmoins il est plus intéressant de s'adresser à un arcaniste pour effectuer cette opération pour deux raisons. Tout d'abord, l'artisan pourra enchanter votre matériel en plusieurs étapes : il pourra par exemple d'abord appliquer un bonus de 15%, et rajouter 10% supplémentaires plus tard. Et surtout, cela vous coûtera environ deux fois moins cher que le prix demandé par un PNJ enchanteur.

Le pourcentage maximum de bonus qui pourra être appliqué à votre matériel est déterminé : par le niveau de l'arcaniste (ou plus précisément par son matériau de base), le niveau de l'objet à enchanter, et enfin sa qualité. Ces limites approximatives figurent dans le tableau suivant.

Niveau de l'objet	Bonus maximum applicable	Niveau de l'arcaniste requis
45 à 51	35%	900+
40 à 44	30%	800+

²² Un bon compromis pour un objet de niveau 51 et de qualité 100% consiste à appliquer une surcharge de 3 points, avec des gemmes de qualité 99%. Les risques d'explosion sont alors assez faibles (environ 1 chance sur 10, comme dans l'exemple qui suit).

35 à 39	25%	700+
30 à 34	20%	600+
25 à 29	15%	500+
20 à 24	10%	400+
15 à 19	5%	300+

L'enchantement d'un objet est une opération assez simple pour un arcaniste : il suffit d'utiliser des « poussières », qui peuvent s'acheter auprès d'un PNJ marchand. Le tout est d'acheter les « bonnes » poussières, qui vous permettront de faire enchanteur votre matériel au moindre coût. Pour effectuer des économies substantielles, procédez comme suit :

- 1. Allez voir un PNJ enchanteur et tendez-lui l'objet que vous souhaitez faire enchanteur.*
- 2. Notez le prix demandé par le PNJ, et multipliez-le par 0,55.*
- 3. Allez voir le PNJ marchand qui vend les poussières, et achetez-lui le type de poussière dont le prix est immédiatement inférieur au nombre obtenu ci-dessus.*
- 4. Achetez en outre une poussière, dont le prix additionné à celui de la première poussière acquise, sera juste supérieur au nombre obtenu à la deuxième étape.*
- 5. Allez voir un arcaniste ayant le bon niveau pour qu'il enchante votre objet à partir des poussières que vous avez achetées.*
- 6. Votre objet est maintenant enchanté au maximum de ses capacités ! Si ce n'est pas le cas, achetez des poussières en complément et retournez voir un arcaniste.*

Sur une panoplie complète de huit objets, l'économie ainsi réalisée peut atteindre 250 pièces d'or. Notez enfin que l'enchantement d'un objet est totalement compatible avec le fait d'y poser des gemmes, et ne « prend » aucun emplacement ni aucun point d'imprégnation.

Conclusion

Pour finir, voici quelques règles d'or que vous devriez tenter de suivre :

- 1. Déterminez en premier les bijoux, capes et autres objets ne pouvant être confectionnés que vous comptez utiliser avec votre panoplie.*
- 2. Ne jetez pas tous vos drops / objets de quêtes ! Certains d'entre eux sont plus puissants que tout ce qui peut être créé avec l'Enchantement des Arcanes, même en appliquant des surcharges massives. C'est notamment le cas de certaines pièces des armures épiques.*
- 3. Essayez d'atteindre vos caps en suivant les deux grandes orientations d'optimisation que nous avons présentées plus haut : répartir les bonus entre vos objets, et profiter des « demi-tarifs ».*
- 4. Si vous envisagez de procéder à des surcharges, calculez avant vos probabilités de réussite et d'explosion, et déterminez-vous ensuite en fonction des résultats obtenus et de votre tolérance au risque.*
- 5. Si vous voulez surcharger une ou deux pièces de votre panoplie, faites-le sur les objets les moins coûteux : surchargez en priorité vos bottes ou vos gants par exemple, puis seulement après vos manches, et ne surchargez le plastron qu'en dernier ressort, avec la surcharge la plus faible possible.*
- 6. Si vous voulez surcharger des objets et y mettre des « teintures » d'Alchimie, vous devez absolument demander à un alchimiste de travailler en premier sur les objets, et seulement ensuite consulter un arcaniste pour qu'il procède à la surcharge. En effet, tenter d'appliquer des teintures (c'est-à-dire des effets magiques ou des charges) à un objet surchargé le fait exploser systématiquement.*
- 7. Pensez enfin à faire enchanteur toute votre panoplie, cela constitue un bon investissement.*

Éléments d'Alchimie

Introduction

Les alchimistes sont des artisans qui ont la possibilité de fabriquer de nombreux objets : colorants, émaux, poisons, et potions de toutes sortes. Ils sont également capables de conférer des effets magiques à des objets confectionnés par d'autres artisans, et peuvent enfin recharger ces mêmes objets.

Si l'un ou l'autre des services énumérés ci-dessus vous intéressent, essayer de grouper votre commande auprès d'un alchimiste, vous obtiendrez certainement ainsi plus de considération de sa part, et il sera certainement plus enclin à vous accorder des remises...

Objets et services des alchimistes

- **Pigments et Emaux** : Ces objets ne sont pas magiques, ils n'ont qu'un but purement esthétique, et vous permettront de changer la couleur de vos pièces d'armure. À moins que vous ne souhaitiez des couleurs parmi les plus chères (telles le pourpre foncé, le violet ou le mauve), la plupart des alchimistes, même peu expérimentés dans leur art, sauront les fabriquer.
- **Poisons** : Les alchimistes peuvent fournir les sicaires en poisons, que ces derniers pourront ensuite appliquer sur leurs armes. Il existe de nombreux types de poisons que les alchimistes peuvent confectionner : débuffs de force / constitution, maladies, ralentissements de 40% des mouvements, DoT, et même des « poisons spéciaux » (réduction de la vitesse d'attaque de 10 ou 20%, augmentation des coûts d'endurance de 15 ou 30%).
- **Potions** : Le catalogue de potions des alchimistes est très vaste. Ces potions ne peuvent être utilisées que par des personnages ayant atteint un certain niveau (5+, 10+, 20+, 30+, et 40+). On distingue 3 catégories de potions : buffs, « soins », et potions spéciales. Les potions de buffs ne sont pas très puissantes, et il est dans la plupart des cas tout à fait inutile d'en acheter. Les potions de « soins » vous permettent de récupérer, selon leur nature, une partie de vos points de vie, de votre endurance ou de votre mana. Les potions de « soins » 40- ne sont pas instantanées (il faut un certain temps pour les utiliser), tandis que certaines potions de niveau 40 sont utilisables en combat. Enfin, les potions spéciales fonctionnent pendant une durée de 10 minutes, durant lesquelles elles ont un effet bénéfique sur vous : bouclier de dégâts personnel, accroissement de votre vitesse, régénération de vos points de vie, régénération de votre mana, ou régénération de votre endurance (ce dernier type de potions spéciales ne fonctionne que durant 2 minutes). Toutes les potions ne sont pas intéressantes, mais certaines d'entre elles peuvent s'avérer cruciales lors de combats en PvR, notamment lorsque les affrontements s'éternisent, et que la situation est serrée : à ce moment là, avoir absorbé une potion (notamment les potions spéciales) peut parfois faire basculer le destin en votre faveur. Malheureusement, fabriquer des potions ne permet pas aux alchimistes de s'améliorer dans leur artisanat, et ceux-ci sont donc parfois réticents à en fabriquer...
- **Effets magiques** : Cette activité constitue le fonds de commerce de la plupart des alchimistes. Elle consiste à conférer des capacités magiques à des armes, boucliers ou pièces d'armures ayant été confectionnés par d'autres artisans. Les 3 effets que peuvent poser les alchimistes sont : les effets normaux (« proc » qui se déclenche aléatoirement lorsqu'une cible est attaquée avec une arme ou un bouclier), les effets réactifs (« reverse proc » qui se déclenche lorsqu'un ennemi tape dans votre armure, ou dans votre bouclier parce que vous avez bloqué son coup), et les charges (sorts magiques se trouvant dans votre arme ou votre bouclier, et qui vous permettent donc de lancer un sort en « utilisant » votre arme ou votre bouclier). Certains de ces effets magiques peuvent être extrêmement puissants, et renverser le cours d'un combat. Les procs peuvent notamment donner un DoT, un dégât direct, ou bien vous accorder un buff personnel d'AF, un bouclier de dégâts personnel, accroître votre vitesse, etc. Les reverse procs peuvent, s'ils se déclenchent, produire les mêmes effets

que les procs. Enfin, les charges peuvent avoir les mêmes effets que les procs, mais il existe aussi des charges de débuffs de force / constitution, de drains de vie, de buff personnel d'acuité, etc. La puissance des effets qui peuvent ainsi être déclenchés lors d'un combat (procs et reverse procs), ou à n'importe quel moment (charges), font de l'alchimie un passage obligé pour tout personne de haut niveau souhaitant disposer d'un équipement optimal. Notez par ailleurs que seul un effet (proc, reverse proc ou charges) peut être placé sur un objet, mais qu'en revanche les effets sont tout à fait compatibles avec l'Enchantement des Arcanes (un effet ne « coûte » aucun point d'imprégnation, et ne prend pas un des quatre espaces réservés aux gemmes).

- **Recharge d'objets magiques à charges :** Les alchimistes peuvent recharger des objets confectionnés par d'autres artisans, sur lesquels un alchimiste a placé des charges. Cette opération est peu coûteuse (son coût de revient maximal est de 40 pièces d'or pour l'artisan), et peu effectuée n'importe où, sans qu'il ne soit nécessaire de se trouver à proximité d'une table d'alchimie. Pour cela, il suffit d'acheter un distillat auprès des marchands adéquats, et l'alchimiste pourra sur-le-champ recharger votre objet.

Précisions sur les charges et recharges d'objets

Le nombre de charges pouvant être placées sur un objet ne dépend pas de son niveau, mais de sa qualité. Un tableau indiquant les charges (de 2 à 10) que peut contenir un objet selon sa qualité se trouve dans la section Alchimie du « grand catalogue des Artisanats d'Albion ».

Venons-en maintenant à la manière dont les objets peuvent être rechargés. En premier lieu, il faut bien voir que les alchimistes ne peuvent recharger que les objets dont les charges ont été posées par un autre alchimiste : il leur est ainsi impossible de recharger des objets de quêtes ou des drops qui comporteraient des charges (ces objets non confectionnés par des artisans doivent être rechargés par des PNJs spécifiques). Par ailleurs, les objets dotés de charges par des alchimistes ne peuvent être rechargés que par ces derniers (les PNJs en sont incapables).

Pour recharger un objet, les alchimistes utilisent des distillats spéciaux. Il en existe 7 types, plus ou moins coûteux, en fonction du type de métal auquel correspondent les charges (et non du métal utilisé pour fabriquer l'arme ou le bouclier). Par exemple, un effet d'alliage qui aurait été mis dans une dague en alliage fin, aurait besoin d'un distillat pour alliage, et non d'un distillat pour alliage fin. Néanmoins, il est tout à fait possible d'utiliser un distillat pour alliage fin, voire un distillat pour arcanium... La recharge fonctionnerait bien, mais elle vous coûterait plus de pièces d'or qu'il n'y en avait vraiment besoin pour recharger votre objet. Ces distillats sont vendus par des PNJs marchands dont la liste figure plus bas dans ce guide. Voici la liste des distillats disponibles :

Distillat pour...	Prix de vente (en pièces d'or)
L'alliage	2
L'Alliage fin	4
Le mithril	8
L'adamantium	16
L'astérite	24
Le néthérium	32
L'arcanium	40

Les alchimistes peuvent recharger des objets sans être à une table d'alchimie, et même sans avoir leurs outils (kit d'alchimie, mortier et pilon) dans leur inventaire. Par ailleurs, les alchimistes ne peuvent recharger que les effets à charge qu'ils sont capables de fabriquer : si vos charges correspondent à une recette d'alchimie accessible uniquement aux alchimistes ayant plus de 1 014 dans leur artisanat, seul un alchimiste 1 014+ sera capable de recharger votre objet.

Notez enfin qu'un distillat permet de recharger intégralement un objet, indépendamment des charges non utilisées restantes. Pour économiser de l'argent, il vaut donc mieux épuiser toutes les charges de ses objets avant d'aller voir un alchimiste pour qu'il les recharge...

Lieux où les alchimistes travaillent

Voici la liste intégrale des lieux où il est possible de pratiquer l'Alchimie (c'est-à-dire où l'on peut trouver des tables d'alchimie), ainsi que les marchands qui s'y trouvent :

- **Anniogel (SI) : matériaux du bronze à l'astérite.**
 - Eddian Peadar : ingrédients pour les colorants, les poisons et les effets.
 - Meadow Williams : distillats pour recharges.
- **Caer Diogel (SI) : matériaux du bronze à l'arcanium.**
 - Isabel : ingrédients pour les poisons, les potions et les effets ; distillats pour recharges.
 - Michael Thornbriar : ingrédients pour les colorants et les poisons ; distillats pour recharges.
- **Caer Gothwaite : matériaux du bronze à l'astérite.**
 - Billy Faulklier : ingrédients pour les colorants, les poisons et les effets.
 - Jackalyn Gordin : distillats pour recharges.
 - Mirelle Edmunds : Maître de Loge.
 - Ylaine Barrett : ingrédients pour les poisons, les potions et les effets.
- **Camelot : matériaux du bronze à l'alliage fin.**
 - Adelaide Dinsmore : Maître de Loge.
 - Brach Leof : ingrédients pour les colorants, les poisons et les potions.
 - Chelseigh Stilman : ingrédients pour les colorants, les poisons, les potions et les effets.
 - Freyne Aeolred : distillats pour recharges.
 - Gremain Watford : ingrédients pour les effets.
- **Fort Gwyntell : matériaux du bronze à l'astérite.**
 - Josephina Stokes : ingrédients pour les colorants et les poisons ; distillats pour recharges.
 - Petrus Aitken : ingrédients pour les poisons, les potions et les effets.
- **Village Wearyall : matériaux du bronze à l'astérite.**
 - Annete Howell : ingrédients pour les poisons, les potions et les effets.
 - Constance Fiara : distillats pour recharges.
 - Jon Blake : ingrédients pour les colorants et les poisons.

Quelques drops en relation avec l'Alchimie

Certaines recettes de poisons et de potions, parmi les plus puissantes, exigent des ingrédients que les marchands ne vendent pas, et qui doivent donc être obtenus en tuant des mobs. En voici une liste partielle :

Ancient Necrotic Brain Fluid [1]:  Celtic Lich [Stonehenge Barrows]  Caillleach Guards [Lyonesse]	Enriched Quicksilver [5]:  Celtic Lich [Stonehenge Barrows]  Danaoin Soldier [Lyonesse]  Ellyll [Pennine Mountains]	Ancient Lich Tooth [1]:  Granite Giant Pounder [Dartmoor]  Moorlich [Lyonesse]
Ancient Mirror [5]:  Celtic Lich [Stonehenge Barrows]  Cyhraeth [Pennine Mountains]  Danaoin Soldier [Lyonesse]  Ellyll [Pennine Mountains]  Granite Giant Pounder [Dartmoor]  Tomb Wight [Stonehenge Barrows]	Ancient Troll Blood [5]:  Celtic Lich [Stonehenge Barrows]  Cyhraeth [Pennine Mountains]  Danaoin Soldier [Lyonesse]  Ellyll [Pennine Mountains]  Granite Giant Pounder [Dartmoor]	Ancient Pure Mercury [5]:  Celtic Lich [Stonehenge Barrows]  Cyhraeth [Pennine Mountains]  Danaoin Soldier [Lyonesse]  Ellyll [Pennine Mountains]  Granite Giant Pounder [Dartmoor]  Granite Giant Stonelords [Dartmoor]
Ancient Giant Blood [5]:  Celtic Lich [Stonehenge Barrows]  Danaoin Soldier [Lyonesse]  Ellyll [Pennine Mountains]  Ravenclan Giant [Pennine Mountains]	Ancient Crushed Focus Stone [1]:  Celtic Lich [Stonehenge Barrows]  Cyhraeth [Pennine Mountains]  Danaoin Soldier [Lyonesse]  Ellyll [Pennine Mountains]	... et il est également probable que des mobs dans les zones frontières hiberniennes et midgardiennes permettent d'obtenir certains de ces ingrédients.

Le tableau suivant dresse une liste (là encore partielle hélas...) de drops que l'on ne peut ne trouver qu'à Caer Sidi. Ces objets très spéciaux ne sont rien moins que des effets magiques (« procs », charges ou « reverse procs ») que seuls les meilleurs alchimistes (ayant au minimum 1000 dans leur artisanat) du Royaume sont capables de placer sur des armes, boucliers ou pièces d'armures confectionnés par des artisans. Les effets ainsi obtenus sont les meilleurs possibles du jeu, et ne peuvent bien entendu pas être égalés par les recettes traditionnelles dont les ingrédients peuvent être achetés auprès de marchands²³...



« Procs »

Name	Level	Effect	Duration	Value	Resist
Volatile Harm Turning Tincture	48	Melee Health Buffer	10 min	150	
Volatile Mending Tincture	48	Heal	Instant	80	
Volatile Retributive Tincture	48	Self Damage Add	30 sec	11	Matter
Volatile Soul Leeching Tincture	48	Lifetap	Instant	65	Body



Charges

Name	Level	Effect	Duration	Value	Resist
Stable Harm Turning Tincture	48	Melee Health Buffer	10 min	150	
Stable Mind's Eye Tincture	48	Power Regen	10 min	2	



« Reverse Procs »

Name	Level	Effect	Duration	Value	Resist
Reactive Harm Turning Tincture	48	Melee Health Buffer	10 min	150	
Reactive Mending Tincture	48	Heal	Instant	80	
Reactive Retributive Tincture	48	Self Damage Add	30 sec	11	Matter
Reactive Soul Leeching Tincture	48	Lifetap	Instant	65	Body

Conclusion

Si vous vous orientez vers le choix d'utiliser des objets confectionnés par des artisans, et non des drops ou des objets de quêtes épiques, prenez bien en compte les services que peuvent vous apporter les alchimistes. Si par exemple, toutes vos pièces d'armure comportent un « reverse proc » de DoT, vous aurez la satisfaction de constater que très souvent vos adversaires auront droit à un sympathique empoisonnement lorsqu'ils vous frappent. Ou encore, posséder des charges sur son bouclier (lorsqu'on ne bloque pas beaucoup avec et que l'on en s'en servir pour frapper) et/ou des procs sur ses armes, peut véritablement vous rendre plus efficace ou plus résistant en PvE comme en RvR...

Et même si vous ne possédez pas les ressources financières nécessaires pour vous faire confectionner une panoplie complète, n'oubliez pas que les alchimistes peuvent également vous fournir en potions et poisons à un prix très intéressant.

Petit conseil final sur les poisons

Encore un conseil, tant que nous en sommes à parler de poisons : sachez qu'ils ne sont pas réservés aux sicaire ! Je vais donc vous faire part d'une astuce que j'utilise à chaque fois que je duelle ou que je pars en RvR. Il s'agit tout simplement de demander à un sicaire de confiance d'empoisonner toutes vos armes pour vous (ou alors montez-vous un « poison-bot » à cette effet :p) ! En effet, seul le sicaire peut appliquer du poison, mais n'importe quelle classe peut utiliser une arme empoisonnée, et dès que vous taperez avec, le poison se déclenchera. Essayez, vous verrez : ça marche... En tant que clerc, j'ai toujours 3 bâtons empoisonnés dans mon inventaire, que je n'utilise qu'en cas d'extrême nécessité. Je commande à un alchimiste légendaire les poisons, et un ami sicaire applique sur un des bâtons le dernier débuff de force /

²³ Ce tableau, ainsi que le précédent, provient du « Prissy's Guide to Alchemy ».

constitution (-118 pendant 60 secondes, 47 en compétence Empoisonner requise), et sur les deux autres le dernier DoT (64 dégâts toutes les 3,9 secondes pendant 20 secondes, résistance Corps, 50 en compétence Empoisonner requise)²⁴.

La technique est ensuite simple, comme vous vous en doutez. En duel, lorsque je combats au corps-à-corps, je prends mon bâton avec le débuff force / constitution, et je frappe avec, ce qui fait perdre énormément de points de vie à mon adversaire (ça peut aller jusqu'à 250 ou 300, ce qui est plutôt douloureux pour un simple coup de bâton !). Ceci a en outre pour effet de limiter les dégâts infligés par les coups de mon ennemi (surtout s'il s'agit d'une classe de corps-à-corps), et/ou de l'encombrer (surtout pour les avaloniens :D). Dès que le débuff est passé sur l'ennemi, je change de bâton, et je prends un de ceux empoisonnés avec le DoT, et je refrappe. Dès que le DoT se déclenche, je change d'arme et je prends une masse avec un proc DD. Quand le dernier tick du DoT est passé, je change d'arme, et je prends le dernier bâton avec le DoT, et c'est reparti pour un tour ! A ce moment-là, mon adversaire n'a en général plus beaucoup de points de vie, entre les smites, les instants PBAoE toutes les 20 secondes, les deux DoT et le débuff, plus l'add dommage au corps-à-corps et d'éventuels proc DD. Je récupère alors ma masse avec le proc DD, et je prie pour que tout se passe bien... Cela ne fonctionne pas à tous les coups, mais bien qu'étant plutôt spé heal, j'arrive à faire brouter des tanks de mon niveau lorsque tout se passe bien et que je switche correctement mes bâtons (il faut juste penser à remettre le bouclier en même temps que je reprend ma masse). En duel contre un clerc, je vous conseille de prévoir une arme avec un poison de maladie, qui réduira de moitié l'efficacité de ses soins instantanés, ou qui l'obligera à passer un soin des maladies avant de se soigner pour récupérer ses points de vie.

En PvR, cette technique fonctionne aussi, mais elle est plus difficile à mettre en œuvre car souvent plusieurs personnes vous attaquent en même temps. Toutefois, mes 3 bâtons empoisonnés m'ont déjà sauvé la vie à plusieurs reprises, et sont notamment utiles lorsque je n'ai plus de mana pour soigner, et que je ne peux donc rien faire d'autres que combattre avec mes armes...

Cette petite ruse peut être utilisée par toutes les classes (exceptés les Prêtres d'Arawn bien entendu). Le seul problème est que les sicaires ne peuvent empoisonner que les armes de type tranchant, estoc et bâtons : si vous utilisez habituellement des armes contondantes (comme les clercs), vous devrez donc obligatoirement prévoir des armes d'un autre type pour vos poisons. Et je ne vous dit pas la tête que feront vos ennemis lorsqu'ils verront votre casteur sortir son bâton pour leur flanquer un bon DoT, ou, mieux encore si vous solotez, un sympathique ralentissement de 40%, qui vous permettra de vous mettre à distance de tout ennemi trop collant ! Mais après, ne vous étonnez pas si plus personne ne souhaite dueller avec vous, ou si les mobs vous fuient...

²⁴ De nombreuses personnes m'ayant posé la question, et quelques esprits malveillants ayant prétendu plein de choses sans savoir, j'insiste sur le fait que ceci ne constitue pas un « bug exploit », c'est-à-dire l'utilisation d'un bug dans le but de tricher. Le fait que n'importe qui puisse utiliser des armes empoisonnées par un sicaire n'est pas un bug, mais plutôt la conséquence de choix qu'ont fait les développeurs lorsqu'ils ont créé les poisons, et déterminé de quelle façon ils seraient gérés. Cette technique peut donc à mon sens être utilisée sans aucun risque, et ne constitue donc pas, jusqu'à preuve du contraire, un bug exploit. Quant à ceux qui disent qu'une telle attitude n'est pas fair play, notamment en duel, je leur répondrai qu'en tant que clerc spé heal, je ne suis pas spécialement avantagé, et que mes dégâts au smite sont très très très aléatoires, sans parler des sorts résistés. Il ne s'agit là que d'une manière pour moi de rééquilibrer les chances, et d'ailleurs aucun adversaire en duel ne m'en a jamais tenu rigueur, cela rajoute même du piquant aux combats... Et en ce qui concerne le PvR, je peux vous garantir qu'il n'y a pas de plus grand bonheur à Emain que de DoT les bardes au bâton quand ils croient que je suis mez :D

Publicité

Albionnaises et albionnais, lisez ceci ! Vous l'ignoriez peut-être, mais la patrie est en danger ! Et cette fois la menace vient de l'intérieur de notre bon Royaume. Ce nouveau danger tient en une image. Le problème d'Albion, c'est ça !



Pouah ! Qui sait quels démons peuvent se cacher sous cette peau bleue suspecte ? Et ces yeux globuleux, quelles intentions abjectes dissimulent-ils ? De quelles rapines ces créatures infâmes ont-elles vécu avant que les glorieux défenseurs d'Albion ne viennent libérer l'Île d'Avalon ?

Le mal est profond, citoyen, car des dignitaires du Royaume, sans doute corrompus par des forces occultes pro-nécrites, ont osé confier des armes à ces animaux, ces bêtes sauvages incultes et ignares. Comment faire confiance à ces meutes dont la couleur, la taille et le manque d'intelligence ne peuvent que nous faire penser aux kobolds impies qui pillent régulièrement nos terres ?



Heureusement, quelques citoyens courageux de ce Royaume, emmenés par plusieurs moines défroqués et autres prêtres intégristes de l'Eglise d'Albion, ont fondé le CLCN, le Comité de Libération Contre les Nécrites !

Les activités du CLCN sont multiples, mais notre première action a été de fonder un lobby afin que les nécrites puissent rejoindre les Défenseurs d'Albion, pour les enfermer à leur insu dans de lourdes armures de plaques. Il a en effet été scientifiquement prouvé par d'éminents savants indépendants (mais tous membres du CLCN), que l'espèce nécrite avait une importante propension à expulser des miasmes nauséabonds et maléfiques par l'orifice qui leur sert de gueule ! Et nous espérons aussi que cela pourra limiter la reproduction de cette chienlit des temps modernes !

Le Comité de Libération Contre les Nécrites a besoin de vous ! Si vous êtes un patriote, soutenez l'action du CLCN. Rejoignez-nous dès aujourd'hui, et repoussons ensemble le péril nécrite de nos terres !

Le grand catalogue des Artisanats d'Albion

Les nombreux tableaux qui suivent indiquent le prix de revient unitaire des différents objets pouvant être confectionnés par les forgerons, armuriers, empenneurs, couturiers, arcanistes et alchimistes albionnais²⁵.

Si vous comptez passer commande d'un objet auprès d'un artisan, prenez en compte les éléments qui suivent avant de contacter vos fournisseurs. Tout d'abord, les prix indiqués dans les pages qui suivent sont des « prix plancher », qui incluent uniquement le coût des matières premières. Si votre artisan préféré n'est pas encore expert dans son art, ou que vous lui demandez de fabriquer un objet trop complexe pour lui, il se peut très bien que votre fournisseur essuie un ou plusieurs échecs, avec éventuellement perte des matériaux, ce qui bien évidemment fera grimper le prix de revient de votre commande. Ensuite, la plupart des artisans voudront tirer un bénéfice de votre commande, et réclameront une marge (quoi de plus normal ?). Les prix annoncés par vos fournisseurs, quels que soient les objets et les qualités que vous demanderez, seront donc nécessairement supérieurs à ceux indiqués ci-dessous...

Si en outre vous exigez un certain niveau de qualité, il se peut fort bien que n'importe quel artisan, même légendaire, ne puisse obtenir la qualité que vous avez demandée qu'à l'issue de plusieurs essais infructueux. Les tentatives ratées (c'est-à-dire ayant produit un objet avec une qualité inférieure à vos souhaits) vous seront alors facturées par l'artisan, car sinon il perdrait de l'argent en honorant votre commande. Rassurez-vous, le coût par tentative n'est pas égal au coût de revient, car les objets peuvent être revendus à des marchands, qui les reprendront généralement à moitié prix, vous faisant ainsi économiser environ 50% sur le prix de chaque tentative ratée.

I) Forge.

001-Albion-Forge-Les armes tranchantes 1 main

	Bronze	Fer	Acier	Alliage	Alliage fin	Mithril	Adamantium	Asterite	Netherium	Arcanium
Dagger SPD: 2,4	0g 0s 82c 1 / 1,5	0g 13s 00c 6 / 3	0g 52s 00c 11 / 4,5	1g 56s 00c 16 / 6	4g 68s 00c 21 / 7,5	9g 36s 00c 26 / 9	14g 04s 00c 31 / 10,5	21g 06s 00c 36 / 12	31g 59s 00c 41 / 13,5	47g 38s 50c 46 / 15
Short Sword SPD: 2,8	0g 0s 99c 1 / 1,5	0g 15s 80c 6 / 3	0g 63s 20c 11 / 4,5	1g 89s 60c 16 / 6	5g 68s 80c 21 / 7,5	11g 37s 60c 26 / 9	17g 06s 40c 31 / 10,5	25g 59s 60c 36 / 12	38g 39s 40c 41 / 13,5	57g 59s 10c 46 / 15
Hand Axe SPD: 2,7	0g 1s 39c 2 / 1,8	0g 22s 20c 7 / 3,3	0g 88s 80c 12 / 4,8	2g 66s 40c 17 / 6,3	7g 99s 20c 22 / 7,8	15g 98s 40c 27 / 9,3	23g 97s 60c 32 / 10,8	35g 96s 40c 37 / 12,3	53g 94s 60c 42 / 13,8	80g 91s 90c 47 / 15,3
Broadsword SPD: 3	0g 1s 83c 2 / 1,7	0g 29s 20c 7 / 3,2	1g 16s 80c 12 / 4,8	3g 50s 40c 17 / 6,3	10g 51s 20c 22 / 7,8	21g 02s 40c 27 / 9,3	31g 53s 60c 32 / 10,8	47g 30s 40c 37 / 12,3	70g 95s 60c 42 / 13,8	106g 43s 40c 47 / 15,3
Scimitar SPD: 3,2	0g 2s 00c 3 / 2,1	0g 32s 00c 8 / 3,6	1g 28s 00c 13 / 5,1	3g 84s 00c 18 / 6,6	11g 52s 00c 23 / 8,1	23g 04s 00c 28 / 9,6	34g 56s 00c 33 / 11,1	51g 84s 00c 38 / 12,6	77g 76s 00c 43 / 14,1	116g 64s 00c 48 / 15,6
Long Sword SPD: 3,5	0g 2s 48c 4 / 2,3	0g 39s 60c 9 / 3,8	1g 58s 40c 14 / 5,3	4g 75s 20c 19 / 6,8	14g 25s 60c 24 / 8,3	28g 51s 20c 29 / 9,8	42g 76s 80c 34 / 11,3	64g 15s 20c 39 / 12,8	96g 22s 80c 44 / 14,3	144g 34s 20c 49 / 15,8
Bastard Sword SPD: 4,1	0g 2s 97c 5 / 2,7	0g 47s 40c 10 / 4,2	1g 89s 60c 15 / 5,7	5g 68s 80c 20 / 7,2	17g 06s 40c 25 / 8,7	34g 12s 80c 30 / 10,2	51g 19s 20c 35 / 11,7	76g 78s 80c 40 / 13,2	115g 18s 20c 45 / 14,7	172g 77s 30c 50 / 16,2
Jambiya SPD: 2,6					20g 59s 20c 26 / 9	41g 18s 40c 31 / 10,5	61g 77s 60c 36 / 12	92g 66s 40c 41 / 13,5	138g 99s 60c 46 / 15	208g 49s 40c 51 / 16,5
Sabre SPD: 3,6					20g 59s 20c 26 / 9	41g 18s 40c 31 / 10,5	61g 77s 60c 36 / 12	92g 66s 40c 41 / 13,5	138g 99s 60c 46 / 15	208g 49s 40c 51 / 16,5

²⁵ Tous les tableaux que vous trouverez dans les pages suivantes ont été créés par Daocdata, qui a par ailleurs effectué un travail similaire pour nos ennemis, Hibernia et Midgard.

002-Albion-Forge-Les armes contondantes 1 main

	Bronze	Fer	Acier	Alliage	Alliage fin	Mithril	Adamantium	Asterite	Netherium	Arcanium
Hammer SPD: 3	0g 0s 99c 1 / 1,5	0g 15s 80c 6 / 3	0g 63s 20c 11 / 4,5	1g 89s 60c 16 / 6	5g 68s 80c 21 / 7,5	11g 37s 60c 26 / 9	17g 06s 40c 31 / 10,5	25g 59s 60c 36 / 12	38g 39s 40c 41 / 13,5	57g 59s 10c 46 / 15
Mace SPD: 3,3	0g 1s 52c 2 / 1,7	0g 24s 20c 7 / 3,2	0g 96s 80c 12 / 4,7	2g 90s 40c 17 / 6,2	8g 71s 20c 22 / 7,7	17g 42s 40c 27 / 9,2	26g 13s 60c 32 / 10,7	39g 20s 40c 37 / 12,2	58g 80s 60c 42 / 13,7	88g 20s 90c 47 / 15,2
Flanged Mace SPD: 3,4	0g 1s 82c 3 / 2,1	0g 29s 00c 8 / 3,6	1g 16s 00c 13 / 5,1	3g 48s 00c 18 / 6,6	10g 44s 00c 23 / 8,1	20g 88s 00c 28 / 9,6	31g 32s 00c 33 / 11,1	46g 98s 00c 38 / 12,6	70g 47s 00c 43 / 14,1	105g 70s 50c 48 / 15,6
Spiked Mace SPD: 4	0g 2s 17c 4 / 2,3	0g 34s 60c 9 / 3,8	1g 38s 40c 14 / 5,3	4g 15s 20c 19 / 6,8	12g 45s 60c 24 / 8,3	24g 91s 20c 29 / 9,8	37g 36s 80c 34 / 11,3	56g 05s 20c 39 / 12,8	84g 07s 80c 44 / 14,3	126g 11s 70c 49 / 15,8
War Hammer SPD: 4,2	0g 2s 82c 5 / 2,7	0g 45s 00c 10 / 4,2	1g 80s 00c 15 / 5,7	5g 40s 00c 20 / 7,2	16g 20s 00c 25 / 8,7	32g 40s 00c 30 / 10,2	48g 60s 00c 35 / 11,7	72g 90s 00c 40 / 13,2	109g 35s 00c 45 / 14,7	164g 02s 50c 50 / 16,2
War Mace SPD: 3					19g 44s 00c 26 / 9	38g 88s 00c 31 / 10,5	58g 32s 00c 36 / 12	87g 48s 00c 41 / 13,5	131g 22s 00c 46 / 15	196g 83s 00c 51 / 16,5
Needle Mace SPD: 3,4					19g 44s 00c 26 / 9	38g 88s 00c 31 / 10,5	58g 32s 00c 36 / 12	87g 48s 00c 41 / 13,5	131g 22s 00c 46 / 15	196g 83s 00c 51 / 16,5

003-Albion-Forge-Les armes à 2 mains

	Bronze	Fer	Acier	Alliage	Alliage fin	Mithril	Adamantium	Asterite	Netherium	Arcanium
War Mattock SPD: 3,8	0g 1s 48c 1 / 1,5	0g 23s 60c 6 / 3	0g 94s 40c 11 / 4,5	2g 83s 20c 16 / 6	8g 49s 60c 21 / 7,5	16g 99s 20c 26 / 9	25g 48s 80c 31 / 10,5	38g 23s 20c 36 / 12	57g 34s 80c 41 / 13,5	86g 02s 20c 46 / 15
Two Handed Sword SPD: 4,3	0g 1s 83c 2 / 1,8	0g 29s 20c 7 / 3,3	1g 16s 80c 12 / 4,8	3g 50s 40c 17 / 6,3	10g 51s 20c 22 / 7,8	21g 02s 40c 27 / 9,3	31g 53s 60c 32 / 10,8	47g 30s 40c 37 / 12,3	70g 95s 60c 42 / 13,8	106g 43s 40c 47 / 15,3
War Axe SPD: 4,4	0g 2s 18c 3 / 2	0g 34s 80c 8 / 3,5	1g 39s 20c 13 / 5	4g 17s 60c 18 / 6,5	12g 52s 80c 23 / 8	25g 05s 60c 28 / 9,5	37g 58s 40c 33 / 11	56g 37s 60c 38 / 12,5	84g 56s 40c 43 / 14	126g 84s 60c 48 / 15,5
Great Hammer SPD: 4,8	0g 2s 32c 3 / 2	0g 37s 00c 8 / 3,5	1g 48s 00c 13 / 5	4g 44s 00c 18 / 6,5	13g 32s 00c 23 / 8	26g 64s 00c 28 / 9,5	39g 96s 00c 33 / 11	59g 94s 00c 38 / 12,5	89g 91s 00c 43 / 14	134g 86s 50c 48 / 15,5
Battle Axe SPD: 4,5	0g 2s 84c 4 / 2,3	0g 45s 40c 9 / 3,8	1g 81s 60c 14 / 5,3	5g 44s 80c 19 / 6,8	16g 34s 40c 24 / 8,3	32g 68s 80c 29 / 9,8	49g 03s 20c 34 / 11,3	73g 54s 80c 39 / 12,8	110g 32s 20c 44 / 14,3	165g 48s 30c 49 / 15,8
Great Sword SPD: 5,1	0g 3s 18c 4 / 2,4	0g 50s 80c 9 / 3,9	2g 03s 20c 14 / 5,4	6g 09s 60c 19 / 6,9	18g 28s 80c 24 / 8,3	36g 57s 60c 29 / 9,8	54g 86s 40c 34 / 11,3	82g 29s 60c 39 / 12,8	123g 44s 40c 44 / 14,3	185g 16s 60c 49 / 15,8
Great Axe SPD: 5,1	0g 3s 45c 5 / 2,7	0g 55s 20c 10 / 4,2	2g 20s 80c 15 / 5,7	6g 62s 40c 20 / 7,2	19g 87s 20c 25 / 8,7	39g 74s 40c 30 / 10,2	59g 61s 60c 35 / 11,7	89g 42s 40c 40 / 13,2	134g 13s 60c 45 / 14,7	201g 20s 40c 50 / 16,2
Great Scimitar SPD: 4,8					24g 04s 80c 26 / 9	48g 09s 60c 31 / 10,5	72g 14s 40c 36 / 12	108g 21s 60c 41 / 13,5	162g 32s 40c 46 / 15	243g 48s 60c 51 / 16,5
War Pick SPD: 5					24g 04s 80c 26 / 9	48g 09s 60c 31 / 10,5	72g 14s 40c 36 / 12	108g 21s 60c 41 / 13,5	162g 32s 40c 46 / 15	243g 48s 60c 51 / 16,5
Archmace SPD: 5,1					23g 97s 60c 26 / 9	47g 95s 20c 31 / 10,5	71g 92s 80c 36 / 12	107g 89s 20c 41 / 13,5	161g 83s 80c 46 / 15	242g 75s 70c 51 / 16,5

004-Albion-Forge-Les Epées estoc 1 main

	Bronze	Fer	Acier	Alliage	Alliage fin	Mithril	Adamantium	Asterite	Netherium	Arcanium
Dirk SPD: 2,2	0g 0s 82c 1 / 1,5	0g 13s 00c 6 / 3	0g 52s 00c 11 / 4,5	1g 56s 00c 16 / 6	4g 68s 00c 21 / 7,5	9g 36s 00c 26 / 9	14g 04s 00c 31 / 10,5	21g 06s 00c 36 / 12	31g 59s 00c 41 / 13,5	47g 38s 50c 46 / 15
Stiletto SPD: 2,5	0g 1s 17c 2 / 1,7	0g 18s 60c 7 / 3,2	0g 74s 40c 12 / 4,8	2g 23s 20c 17 / 6,3	6g 69s 60c 22 / 7,8	13g 39s 20c 27 / 9,3	20g 08s 80c 32 / 10,8	30g 13s 20c 37 / 12,3	45g 19s 80c 42 / 13,8	67g 79s 70c 47 / 15,3
Main Gauche SPD: 2,8	0g 1s 83c 3 / 2	0g 29s 20c 8 / 3,5	1g 16s 80c 13 / 5	3g 50s 40c 18 / 6,5	10g 51s 20c 23 / 8	21g 02s 40c 28 / 9,5	31g 53s 60c 33 / 11	47g 30s 40c 38 / 12,5	70g 95s 60c 43 / 14	106g 43s 40c 48 / 15,5
Rapier SPD: 3,2	0g 2s 18c 4 / 2,3	0g 34s 80c 9 / 3,8	1g 39s 20c 14 / 5,3	4g 17s 60c 19 / 6,8	12g 52s 80c 24 / 8,3	25g 05s 60c 29 / 9,8	37g 58s 40c 34 / 11,3	56g 37s 60c 39 / 12,8	84g 56s 40c 44 / 14,3	126g 84s 60c 49 / 15,8
Gladius SPD: 3,7	0g 2s 79c 5 / 2,6	0g 44s 60c 10 / 4,1	1g 78s 40c 15 / 5,6	5g 35s 20c 20 / 7,1	16g 05s 60c 25 / 8,6	32g 11s 20c 30 / 10,1	48g 16s 80c 35 / 11,6	72g 25s 20c 40 / 13,1	108g 37s 80c 45 / 14,6	162g 56s 70c 50 / 16,1
Guarded Rapier SPD: 3,5					19g 58s 40c 26 / 9	39g 16s 80c 31 / 10,5	58g 75s 20c 36 / 12	88g 12s 80c 41 / 13,5	132g 19s 20c 46 / 15	198g 28s 80c 51 / 16,5
Long Dirk SPD: 2,9					20g 59s 20c 26 / 9	41g 18s 40c 31 / 10,5	61g 77s 60c 36 / 12	92g 66s 40c 41 / 13,5	138g 99s 60c 46 / 15	208g 49s 40c 51 / 16,5

005-Albion-Forge-Les armes d'Hast

	Bronze	Fer	Acier	Alliage	Alliage fin	Mithril	Adamantium	Asterite	Netherium	Arcanium
Pike SPD: 4,4	0g 1s 32c 1 / 1,5	0g 21s 00c 6 / 3	0g 84s 00c 11 / 4,5	2g 52s 00c 16 / 6	7g 56s 00c 21 / 7,5	15g 12s 00c 26 / 9	22g 68s 00c 31 / 10,5	34g 02s 00c 36 / 12	51g 03s 00c 41 / 13,5	76g 54s 50c 46 / 15
Lochaber Axe SPD: 4,8	0g 1s 68c 2 / 1,7	0g 26s 80c 7 / 3,2	1g 07s 20c 12 / 4,7	3g 21s 60c 17 / 6,2	9g 64s 80c 22 / 7,7	19g 29s 60c 27 / 9,2	28g 94s 40c 32 / 10,7	43g 41s 60c 37 / 12,2	65g 12s 40c 42 / 13,7	97g 68s 60c 47 / 15,2
Bill SPD: 5,2	0g 1s 98c 3 / 2	0g 31s 60c 8 / 3,5	1g 26s 40c 13 / 5	3g 79s 20c 18 / 6,5	11g 37s 60c 23 / 8	22g 75s 20c 28 / 9,5	34g 12s 80c 33 / 11	51g 19s 20c 38 / 12,5	76g 78s 80c 43 / 14	115g 18s 20c 48 / 15,5
Lucerne Hammer SPD: 5,6	0g 2s 99c 4 / 2,4	0g 47s 80c 9 / 3,9	1g 91s 20c 14 / 5,4	5g 73s 60c 19 / 6,9	17g 20s 80c 24 / 8,3	34g 41s 60c 29 / 9,8	51g 62s 40c 34 / 11,3	77g 43s 60c 39 / 12,8	116g 15s 40c 44 / 14,3	174g 23s 10c 49 / 15,8
Halberd SPD: 6	0g 3s 34c 5 / 2,7	0g 53s 40c 10 / 4,1	2g 13s 60c 15 / 5,6	6g 40s 80c 20 / 7,1	19g 22s 40c 25 / 8,6	38g 44s 80c 30 / 10,1	57g 67s 20c 35 / 11,6	86g 50s 80c 40 / 13,1	129g 76s 20c 45 / 14,6	194g 64s 30c 50 / 16,1
Spiked Hammer SPD: 5,9					22g 96s 80c 26 / 8,9	45g 93s 60c 31 / 10,5	68g 90s 40c 36 / 12	103g 35s 60c 41 / 13,5	155g 03s 40c 46 / 15	232g 55s 10c 51 / 16,5
Bardiche SPD: 5,5					22g 96s 80c 26 / 9	45g 93s 60c 31 / 10,5	68g 90s 40c 36 / 12	103g 35s 60c 41 / 13,5	155g 03s 40c 46 / 15	232g 55s 10c 51 / 16,5
Poleaxe SPD: 5,8					22g 96s 80c 26 / 8,9	45g 93s 60c 31 / 10,5	68g 90s 40c 36 / 12	103g 35s 60c 41 / 13,5	155g 03s 40c 46 / 15	232g 55s 10c 51 / 16,5
Partisan SPD: 5,5					22g 96s 80c 26 / 9	45g 93s 60c 31 / 10,5	68g 90s 40c 36 / 12	103g 35s 60c 41 / 13,5	155g 03s 40c 46 / 15	232g 55s 10c 51 / 16,5

006-Albion-Forge-Les chaines et fleaux

	Bronze	Fer	Acier	Alliage	Alliage fin	Mithril	Adamantium	Asterite	Netherium	Arcanium
Chain SPD: 3,5	0g 1s 15c 1 / 1,5	0g 18s 40c 6 / 3	0g 73s 60c 11 / 4,5	2g 20s 80c 16 / 6	6g 62s 40c 21 / 7,5	13g 24s 80c 26 / 9	19g 87s 20c 31 / 10,5	29g 80s 80c 36 / 12	44g 71s 20c 41 / 13,5	67g 06s 80c 46 / 15
Morning Star SPD: 3,3	0g 1s 82c 3 / 2	0g 29s 00c 8 / 3,5	1g 16s 00c 13 / 5	3g 48s 00c 18 / 6,5	10g 44s 00c 23 / 8	20g 88s 00c 28 / 9,5	31g 32s 00c 33 / 11	46g 98s 00c 38 / 12,5	70g 47s 00c 43 / 14	105g 70s 50c 48 / 15,5
War Chain SPD: 4	0g 2s 15c 4 / 2,3	0g 34s 40c 9 / 3,8	1g 37s 60c 14 / 5,3	4g 12s 80c 19 / 6,8	12g 38s 40c 24 / 8,3	24g 76s 80c 29 / 9,8	37g 15s 20c 34 / 11,3	55g 72s 80c 39 / 12,8	83g 59s 20c 44 / 14,3	125g 38s 80c 49 / 15,8
Flail SPD: 3,7	0g 2s 37c 5 / 2,6	0g 37s 80c 10 / 4,1	1g 51s 20c 15 / 5,6	4g 53s 60c 20 / 7,1	13g 60s 80c 25 / 8,6	27g 21s 60c 30 / 10,1	40g 82s 40c 35 / 11,6	61g 23s 60c 40 / 13,1	91g 85s 40c 45 / 14,6	137g 78s 10c 50 / 16,1
Weighted Flail SPD: 4,2					17g 28s 00c 26 / 9	34g 56s 00c 31 / 10,5	51g 84s 00c 36 / 12	77g 76s 00c 41 / 13,5	116g 64s 00c 46 / 15	174g 96s 00c 51 / 16,5
Barbed Chain SPD: 3,6	0g 1s 15c 1 / 1,5	0g 18s 40c 6 / 3	0g 73s 60c 11 / 4,5	2g 20s 80c 16 / 6	6g 62s 40c 21 / 7,5	13g 24s 80c 26 / 9	19g 87s 20c 31 / 10,5	29g 80s 80c 36 / 12	44g 71s 20c 41 / 13,5	67g 06s 80c 46 / 15
Tipped Whip SPD: 3,2	0g 1s 80c 3 / 2	0g 28s 80c 8 / 3,5	1g 15s 20c 13 / 5	3g 45s 60c 18 / 6,5	10g 36s 80c 23 / 8	20g 73s 60c 28 / 9,5	31g 10s 40c 33 / 11	46g 65s 60c 38 / 12,5	69g 98s 40c 43 / 14	104g 97s 60c 48 / 15,5
Blade Tipped Whip SPD: 3,7	0g 2s 14c 4 / 2,3	0g 34s 20c 9 / 3,8	1g 36s 80c 14 / 5,3	4g 10s 40c 19 / 6,8	12g 31s 20c 24 / 8,3	24g 62s 40c 29 / 9,8	36g 93s 60c 34 / 11,3	55g 40s 40c 39 / 12,8	83g 10s 60c 44 / 14,3	124g 65s 90c 49 / 15,8
Barbed Whip SPD: 3,5	0g 2s 48c 5 / 2,6	0g 39s 60c 10 / 4,1	1g 58s 40c 15 / 5,6	4g 75s 20c 20 / 7,1	14g 25s 60c 25 / 8,6	28g 51s 20c 30 / 10,1	42g 76s 80c 35 / 11,6	64g 15s 20c 40 / 13,1	96g 22s 80c 45 / 14,6	144g 34s 20c 50 / 16,1
Thick Barbed Whip SPD: 3,3					17g 20s 80c 26 / 9	34g 41s 60c 31 / 10,5	51g 62s 40c 36 / 12	77g 43s 60c 41 / 13,5	116g 15s 40c 46 / 15	174g 23s 10c 51 / 16,5

007-Albion-Forge-Les boucliers

	Bronze	Fer	Acier	Alliage	Alliage fin	Mithril	Adamantium	Asterite	Netherium	Arcanium
Kite Shield	0g 0s 42c	0g 6s 60c	0g 26s 40c	0g 79s 20c	2g 37s 60c	4g 75s 20c	7g 12s 80c	10g 69s 20c	16g 03s 80c	24g 05s 70c
Tower Shield	0g 0s 50c	0g 8s 00c	0g 32s 00c	0g 96s 00c	2g 88s 00c	5g 76s 00c	8g 64s 00c	12g 96s 00c	19g 44s 00c	29g 16s 00c
Round Shield	0g 0s 34c	0g 5s 40c	0g 21s 60c	0g 64s 80c	1g 94s 40c	3g 88s 80c	5g 83s 20c	8g 74s 80c	13g 12s 20c	19g 68s 30c
Heater Shield	0g 0s 59c	0g 9s 40c	0g 37s 60c	1g 12s 80c	3g 38s 40c	6g 76s 80c	10g 15s 20c	15g 22s 80c	22g 84s 20c	34g 26s 30c
Reinforced Kite Shield					2g 88s 00c	5g 76s 00c	8g 64s 00c	12g 96s 00c	19g 44s 00c	29g 16s 00c
Reinforced Tower Shield					3g 38s 40c	6g 76s 80c	10g 15s 20c	15g 22s 80c	22g 84s 20c	34g 26s 30c

II) Armurerie.

008-Albion-Armurerie-Clouté (Clouté)

	Bronze	Fer	Acier	Alliage	Alliage fin	Mithril	Adamantium	Asterite	Netherium	Arcanium
Facteur d'Armure (AF/LVL)	4/1-2	10/3-5	20/8-10	30/13-15	40/17-20	50/22-25	60/26-30	70/31-35	80/35-40	90/40-45
Gants	0g0s26c	0g4s04c	0g16s16c	0g48s48c	1g45s44c	2g90s88c	4g36s32c	6g54s48c	9g81s72c	14g72s58c
Haume	0g0s76c	0g12s12c	0g48s48c	1g45s44c	4g36s32c	8g72s64c	13g08s96c	19g63s44c	29g45s16c	44g17s74c
Bottes	0g0s26c	0g4s04c	0g16s16c	0g48s48c	1g45s44c	2g90s88c	4g36s32c	6g54s48c	9g81s72c	14g72s58c
Jambe	0g0s76c	0g12s12c	0g48s48c	1g45s44c	4g36s32c	8g72s64c	13g08s96c	19g63s44c	29g45s16c	44g17s74c
Bras	0g0s50c	0g7s96c	0g31s84c	0g95s52c	2g86s56c	5g73s12c	8g59s68c	12g89s52c	19g34s28c	29g01s42c
Plastron	0g1s24c	0g19s84c	0g79s36c	2g38s08c	7g14s24c	14g28s48c	21g42s72c	32g14s08c	48g21s12c	72g31s68c

009-Albion-Armurerie-Corseté (Clouté)

	Bronze	Fer	Acier	Alliage	Alliage fin	Mithril	Adamantium	Asterite	Netherium	Arcanium
Facteur d'Armure (AF/LVL)	6/1-3	12/4-6	22/9-11	32/13-16	42/18-21	52/22-26	62/27-31	72/31-36	82/36-41	92/40-46
Gants	0g0s35c	0g5s60c	0g22s40c	0g67s20c	2g01s60c	4g03s20c	6g04s80c	9g07s20c	13g60s80c	20g41s20c
Haume	0g1s05c	0g16s72c	0g66s88c	2g00s64c	6g01s92c	12g03s84c	18g05s76c	27g08s64c	40g62s96c	60g94s44c
Bottes	0g0s35c	0g5s60c	0g22s40c	0g67s20c	2g01s60c	4g03s20c	6g04s80c	9g07s20c	13g60s80c	20g41s20c
Jambe	0g1s05c	0g16s72c	0g66s88c	2g00s64c	6g01s92c	12g03s84c	18g05s76c	27g08s64c	40g62s96c	60g94s44c
Bras	0g0s70c	0g11s12c	0g44s48c	1g33s44c	4g00s32c	8g00s64c	12g00s96c	18g01s44c	27g02s16c	40g53s24c
Plastron	0g1s75c	0g28s00c	1g12s00c	3g36s00c	10g08s00c	20g16s00c	30g24s00c	45g36s00c	68g04s00c	102g06s00c

010-Albion-Armurerie-A lamelles (Clouté)

	Bronze	Fer	Acier	Alliage	Alliage fin	Mithril	Adamantium	Asterite	Netherium	Arcanium
Facteur d'Armure (AF/LVL)	10/3-5	16/5-8	26/11-13	36/15-18	46/20-23	56/24-28	66/29-33	76/33-38	86/38-43	96/42-48
Gants	0g0s70c	0g11s20c	0g44s80c	1g34s40c	4g03s20c	8g06s40c	12g09s60c	18g14s40c	27g21s60c	40g82s40c
Haume	0g2s09c	0g33s44c	1g33s76c	4g01s28c	12g03s84c	24g07s68c	36g11s52c	54g17s28c	81g25s92c	121g88s88c
Bottes	0g0s70c	0g11s20c	0g44s80c	1g34s40c	4g03s20c	8g06s40c	12g09s60c	18g14s40c	27g21s60c	40g82s40c
Jambe	0g2s09c	0g33s44c	1g33s76c	4g01s28c	12g03s84c	24g07s68c	36g11s52c	54g17s28c	81g25s92c	121g88s88c
Bras	0g1s39c	0g22s24c	0g88s96c	2g66s88c	8g00s64c	16g01s28c	24g01s92c	36g02s88c	54g04s32c	81g06s48c
Plastron	0g3s50c	0g56s00c	2g24s00c	6g72s00c	20g16s00c	40g32s00c	60g48s00c	90g72s00c	136g08s00c	204g12s00c

011-Albion-Armurerie-A lamelle Renforcé (Clouté)

	Bronze	Fer	Acier	Alliage	Alliage fin	Mithril	Adamantium	Asterite	Netherium	Arcanium
Facteur d'Armure (AF/LVL)					52/22-26	62/27-31	72/31-36	82/36-41	92/40-46	102/45-51
Gants					4g75s20c	9g50s40c	14g25s60c	21g38s40c	32g07s60c	48g11s40c
Haume					14g34s24c	28g68s48c	43g02s72c	64g54s08c	96g81s12c	145g21s68c
Bottes					4g75s20c	9g50s40c	14g25s60c	21g38s40c	32g07s60c	48g11s40c
Jambe					14g34s24c	28g68s48c	43g02s72c	64g54s08c	96g81s12c	145g21s68c
Bras					9g61s92c	19g23s84c	28g85s76c	43g28s64c	64g92s96c	97g39s44c
Plastron					23g94s72c	47g89s44c	71g84s16c	107g76s24c	161g64s36c	242g46s54c

012-Albion-Armurerie-Maille fine (Maille)

	Bronze	Fer	Acier	Alliage	Alliage fin	Mithril	Adamantium	Asterite	Netherium	Arcanium
Facteur d'Armure (AF/LVL)	4/1-2	10/3-5	20/8-10	30/13-15	40/17-20	50/22-25	60/26-30	70/31-35	80/35-40	90/40-45
Gants	0g0s42c	0g6s72c	0g26s88c	0g80s64c	2g41s92c	4g83s84c	7g25s76c	10g88s64c	16g32s96c	24g49s44c
Haume	0g1s29c	0g20s52c	0g82s08c	2g46s24c	7g38s72c	14g77s44c	22g16s16c	33g24s24c	49g86s36c	74g79s54c
Bottes	0g0s42c	0g6s72c	0g26s88c	0g80s64c	2g41s92c	4g83s84c	7g25s76c	10g88s64c	16g32s96c	24g49s44c
Jambe	0g1s29c	0g20s52c	0g82s08c	2g46s24c	7g38s72c	14g77s44c	22g16s16c	33g24s24c	49g86s36c	74g79s54c
Bras	0g0s85c	0g13s56c	0g54s24c	1g62s72c	4g88s16c	9g76s32c	14g64s48c	21g96s72c	32g95s08c	49g42s62c
Plastron	0g2s13c	0g34s08c	1g36s32c	4g08s96c	12g26s88c	24g53s76c	36g80s64c	55g20s96c	82g81s44c	124g22s16c

013-Albion-Armurerie-Maille (Maille)

	Bronze	Fer	Acier	Alliage	Alliage fin	Mithril	Adamantium	Asterite	Netherium	Arcanium
Facteur d'Armure (AF/LVL)	6 / 1-3	14 / 5-7	24 / 10-12	34 / 14-17	44 / 19-22	54 / 23-27	64 / 28-32	74 / 32-37	84 / 37-42	94 / 41-47
Gants	0g 0s 76c	0g 12s 12c	0g 48s 48c	1g 45s 44c	4g 36s 32c	8g 72s 64c	13g 08s 96c	19g 63s 44c	29g 45s 16c	44g 17s 74c
Haume	0g 2s 26c	0g 36s 12c	1g 44s 48c	4g 33s 44c	13g 00s 32c	26g 00s 64c	39g 00s 96c	58g 51s 44c	87g 77s 16c	131g 65s 74c
Bottes	0g 0s 76c	0g 12s 12c	0g 48s 48c	1g 45s 44c	4g 36s 32c	8g 72s 64c	13g 08s 96c	19g 63s 44c	29g 45s 16c	44g 17s 74c
Jambe	0g 2s 26c	0g 36s 12c	1g 44s 48c	4g 33s 44c	13g 00s 32c	26g 00s 64c	39g 00s 96c	58g 51s 44c	87g 77s 16c	131g 65s 74c
Bras	0g 1s 51c	0g 24s 12c	0g 96s 48c	2g 89s 44c	8g 68s 32c	17g 36s 64c	26g 04s 96c	39g 07s 44c	58g 61s 16c	87g 91s 74c
Plastron	0g 3s 70c	0g 59s 08c	2g 36s 32c	7g 08s 96c	21g 26s 88c	42g 53s 76c	63g 80s 64c	95g 70s 96c	143g 56s 44c	215g 34s 66c

014-Albion-Armurerie-Maille renforcée (Maille)

	Bronze	Fer	Acier	Alliage	Alliage fin	Mithril	Adamantium	Asterite	Netherium	Arcanium
Facteur d'Armure (AF/LVL)					52/22-26	62/27-31	72/31-36	82/36-41	92/40-46	102/45-51
Gants					10g23s84c	20g47s68c	30g71s52c	46g07s28c	69g10s92c	103g66s38c
Haume					30g54s24c	61g08s48c	91g62s72c	137g44s08c	206g16s12c	309g24s18c
Bottes					10g23s84c	20g47s68c	30g71s52c	46g07s28c	69g10s92c	103g66s38c
Jambe					30g54s24c	61g08s48c	91g62s72c	137g44s08c	206g16s12c	309g24s18c
Bras					20g39s04c	40g78s08c	61g17s12c	91g75s68c	137g63s52c	206g45s28c
Plastron					50g93s28c	101g86s56c	152g79s84c	229g19s76c	343g79s64c	515g69s46c

015-Albion-Armurerie-Plaques (Plaque)

	Bronze	Fer	Acier	Alliage	Alliage fin	Mithril	Adamantium	Asterite	Netherium	Arcanium
Facteur d'Armure (AF/LVL)	8/2-4	10/3-5	20/8-10	30/13-15	40/17-20	50/22-25	60/26-30	70/31-35	80/35-40	90/40-45
Gants	0g0s47c	0g7s46c	0g29s83c	0g89s48c	2g68s42c	5g36s84c	8g05s25c	12g07s88c	18g11s81c	27g17s72c
Haume	0g1s49c	0g23s78c	0g95s11c	2g85s32c	8g55s94c	17g11s88c	25g67s81c	38g51s72c	57g77s57c	86g66s36c
Bottes	0g0s47c	0g7s50c	0g29s99c	0g89s96c	2g69s86c	5g39s72c	8g09s57c	12g14s36c	18g21s53c	27g32s30c
Jambe	0g1s49c	0g23s78c	0g95s11c	2g85s32c	8g55s94c	17g11s88c	25g67s81c	38g51s72c	57g77s57c	86g66s36c
Bras	0g0s98c	0g15s62c	0g62s47c	1g87s40c	5g62s18c	11g24s36c	16g86s53c	25g29s80c	37g94s69c	56g92s04c
Plastron	0g2s43c	0g38s88c	1g55s52c	4g66s56c	13g99s68c	27g99s36c	41g99s04c	62g98s56c	94g47s84c	141g71s76c

016-Albion-Armurerie-Ecailles (Plaque)

	Bronze	Fer	Acier	Alliage	Alliage fin	Mithril	Adamantium	Asterite	Netherium	Arcanium
Facteur d'Armure (AF/LVL)	12/4-6	14/5-7	24/10-12	34/14-17	44/19-22	54/23-27	64/28-32	74/32-37	84/37-42	94/41-47
Gants	0g0s92c	0g14s61c	0g58s44c	1g75s30c	5g25s89c	10g51s78c	15g77s67c	23g66s50c	35g49s75c	53g24s62c
Haume	0g2s81c	0g44s93c	1g79s72c	5g39s14c	16g17s41c	32g34s82c	48g52s23c	72g78s34c	109g17s51c	163g76s26c
Bottes	0g0s92c	0g14s65c	0g58s60c	1g75s78c	5g27s33c	10g54s66c	15g81s99c	23g72s98c	35g59s47c	53g39s20c
Jambe	0g2s81c	0g44s93c	1g79s72c	5g39s14c	16g17s41c	32g34s82c	48g52s23c	72g78s34c	109g17s51c	163g76s26c
Bras	0g1s90c	0g30s40c	1g21s57c	3g64s71c	10g94s12c	21g88s23c	32g82s34c	49g23s51c	73g85s26c	110g77s89c
Plastron	0g4s71c	0g75s28c	3g01s12c	9g03s36c	27g10s08c	54g20s16c	81g30s24c	121g95s36c	182g93s04c	274g39s56c

017-Albion-Armurerie-Plaques Cannelées (Plaque)

	Bronze	Fer	Acier	Alliage	Alliage fin	Mithril	Adamantium	Asterite	Netherium	Arcanium
Facteur d'Armure (AF/LVL)					48/21-24	58/25-29	68/30-34	78/34-39	88/39-44	98/43-49
Gants					6g77s09c	13g54s18c	20g31s27c	30g46s90c	45g70s35c	68g55s52c
Haume					20g20s61c	40g41s22c	60g61s83c	90g92s74c	136g39s11c	204g58s66c
Bottes					6g84s00c	13g68s00c	20g52s00c	30g78s00c	46g17s00c	69g25s50c
Jambe					19g98s15c	39g96s29c	59g94s44c	89g91s65c	134g87s48c	202g31s21c
Bras					13g74s05c	27g48s10c	41g22s15c	61g83s22c	92g74s83c	139g12s24c
Plastron					33g93s22c	67g86s44c	101g79s65c	152g69s48c	229g04s21c	343g56s32c

018-Albion-Armurerie-Plaques complètes (Plaque)

	Bronze	Fer	Acier	Alliage	Alliage fin	Mithril	Adamantium	Asterite	Netherium	Arcanium
Facteur d'Armure (AF/LVL)					52/22-26	62/27-31	72/31-36	82/36-41	92/40-46	102/45-51
Gants					9g45s51c	18g91s01c	28g36s52c	42g54s77c	63g82s16c	95g73s23c
Haume					27g97s35c	55g94s69c	83g92s04c	125g88s05c	188g82s08c	283g23s11c
Bottes					9g46s95c	18g93s89c	28g40s84c	42g61s25c	63g91s88c	95g87s81c
Jambe					27g97s35c	55g94s69c	83g92s04c	125g88s05c	188g82s08c	283g23s11c
Bras					19g16s36c	38g32s71c	57g49s06c	86g23s59c	129g35s38c	194g03s07c
Plastron					47g91s17c	95g82s34c	143g73s51c	215g60s26c	323g40s39c	485g10s58c

III) Couture.

019-Albion-Couture-Tissu (Tissu)

	Laine	Lin	Brocard	Soie	Tulle	Sylvestre	Ecume	Ombre	Wyverne	Moire
Facteur d'Armure (AF / LVL)	2/1-2	5/4-5	10/8-10	15/13-15	20/17-20	25/22-25	30/26-30	35/31-35	40/35-40	45/40-45
Gants	0g1s00c	0g4s00c	0g16s00c	0g47s00c	1g40s00c	2g80s00c	4g20s00c	6g29s00c	9g43s00c	14g15s00c
Haume	0g1s00c	0g12s00c	0g48s00c	1g42s00c	4g25s00c	8g50s00c	12g75s00c	19g12s00c	28g68s00c	43g02s00c
Bottes	0g1s00c	0g4s00c	0g16s00c	0g48s00c	1g42s00c	2g83s00c	4g24s00c	6g36s00c	9g53s00c	14g29s00c
Jambe	0g1s00c	0g12s00c	0g48s00c	1g42s00c	4g25s00c	8g50s00c	12g75s00c	19g12s00c	28g68s00c	43g02s00c
Bras	0g1s00c	0g8s00c	0g32s00c	0g95s00c	2g83s00c	5g65s00c	8g47s00c	12g71s00c	19g06s00c	28g58s00c
Plastron	0g2s00c	0g20s00c	0g79s00c	2g36s00c	7g06s00c	14g12s00c	21g17s00c	31g76s00c	47g63s00c	71g45s00c

020-Albion-Couture-Robes (Tissu)

	Laine	Lin	Brocard	Soie	Tulle	Sylvestre	Ecume	Ombre	Wyverne	Moire
Facteur d'Armure (AF / LVL)	2/1-2	5/4-5	10/8-10	15/13-15	20/17-20	25/22-25	30/26-30	35/31-35	40/35-40	45/40-45
Robe simple	0g2s00c	0g24s00c	0g96s00c	2g88s00c	8g62s00c	17g23s00c	25g84s00c	38g76s00c	58g13s00c	87g19s00c
Robe de cérémonie	0g2s00c	0g24s00c	0g96s00c	2g88s00c	8g62s00c	17g23s00c	25g84s00c	38g76s00c	58g13s00c	87g19s00c
Robe fantaisie	0g2s00c	0g24s00c	0g96s00c	2g88s00c	8g62s00c	17g23s00c	25g84s00c	38g76s00c	58g13s00c	87g19s00c

021-Albion-Couture-matellassé à double coutures (Tissu)

	Laine	Lin	Brocard	Soie	Tulle	Sylvestre	Ecume	Ombre	Wyverne	Moire
Facteur d'Armure (AF / LVL)					26 / 22-26	31 / 27-31	36 / 31-36	41 / 36-41	46 / 40-46	51 / 45-51
Gants					1g 69s 92c	3g 39s 84c	5g 09s 76c	7g 64s 64c	11g 46s 96c	17g 20s 44c
Haume					5g 09s 76c	10g 19s 52c	15g 29s 28c	22g 93s 92c	34g 40s 88c	51g 61s 32c
Bottes					1g 69s 92c	3g 39s 84c	5g 09s 76c	7g 64s 64c	11g 46s 96c	17g 20s 44c
Jambe					5g 09s 76c	10g 19s 52c	15g 29s 28c	22g 93s 92c	34g 40s 88c	51g 61s 32c
Bras					3g 36s 96c	6g 73s 92c	10g 10s 88c	15g 16s 32c	22g 74s 48c	34g 11s 72c
Plastron					8g 49s 60c	16g 99s 20c	25g 48s 80c	38g 23s 20c	57g 34s 80c	86g 02s 20c

022-Albion-Couture-Robes matelassées à double coutures (Tissu)

	Laine	Lin	Brocard	Soie	Tulle	Sylvestre	Ecume	Ombre	Wyverne	Moire
Facteur d'Armure (AF / LVL)					26 / 22-26	31 / 27-31	36 / 31-36	41 / 36-41	46 / 40-46	51 / 45-51
Robe royale					10g 29s 60c	20g 59s 20c	30g 88s 80c	46g 33s 20c	69g 49s 80c	104g 24s 70c

023-Albion-Couture-Romain (Cuir)

	Brut	Tanné	Traité	Durci	Rigide	Gaufré	Imprégné	Runique	Eldritch	Méria
Facteur d'Armure (AF / LVL)	4/1-2	10/3-5	20/8-10	30/13-15	40/17-20	50/22-25	60/26-30	70/31-35	80/35-40	90/40-45
Gants	0g1s00c	0g3s00c	0g11s00c	0g31s00c	0g91s00c	1g82s00c	2g73s00c	4g09s00c	6g13s00c	9g19s00c
Haume	0g1s00c	0g8s00c	0g32s00c	0g96s00c	2g86s00c	5g71s00c	8g56s00c	12g84s00c	19g25s00c	28g87s00c
Bottes	0g1s00c	0g3s00c	0g11s00c	0g31s00c	0g91s00c	1g82s00c	2g73s00c	4g09s00c	6g13s00c	9g19s00c
Jambe	0g1s00c	0g8s00c	0g32s00c	0g96s00c	2g86s00c	5g71s00c	8g56s00c	12g84s00c	19g25s00c	28g87s00c
Bras	0g1s00c	0g6s00c	0g21s00c	0g62s00c	1g86s00c	3g72s00c	5g58s00c	8g36s00c	12g54s00c	18g81s00c
Plastron	0g1s00c	0g14s00c	0g53s00c	1g57s00c	4g71s00c	9g42s00c	14g13s00c	21g19s00c	31g79s00c	47g68s00c

024-Albion-Couture-gallois (Cuir)

	Brut	Tanné	Traité	Durci	Rigide	Gaufré	Imprégné	Runique	Eldritch	Méria
Facteur d'Armure (AF / LVL)	6/1-3	12/4-6	22/9-11	32/13-16	42/18-21	52/22-26	62/27-31	72/31-36	82/36-41	92/40-46
Gants	0g1s00c	0g4s00c	0g15s00c	0g45s00c	1g34s00c	2g68s00c	4g02s00c	6g03s00c	9g04s00c	13g56s00c
Haume	0g1s00c	0g11s00c	0g44s00c	1g32s00c	3g94s00c	7g87s00c	11g80s00c	17g70s00c	26g54s00c	39g81s00c
Bottes	0g1s00c	0g4s00c	0g15s00c	0g45s00c	1g34s00c	2g68s00c	4g02s00c	6g03s00c	9g04s00c	13g56s00c
Jambe	0g1s00c	0g11s00c	0g44s00c	1g32s00c	3g94s00c	7g87s00c	11g80s00c	17g70s00c	26g54s00c	39g81s00c
Bras	0g1s00c	0g8s00c	0g30s00c	0g88s00c	2g64s00c	5g28s00c	7g91s00c	11g86s00c	17g79s00c	26g69s00c
Plastron	0g2s00c	0g19s00c	0g74s00c	2g22s00c	6g66s00c	13g31s00c	19g96s00c	29g94s00c	44g91s00c	67g36s00c

025-Albion-Couture-Silurien (Cuir)

	Brut	Tanné	Traité	Durci	Rigide	Gaufré	Imprégné	Runique	Eldritch	Méria
Facteur d'Armure (AF / LVL)	10 / 3-5	16 / 5-8	26 / 11-13	36 / 15-18	46 / 20-23	56 / 24-28	66 / 29-33	76 / 33-38	86 / 38-43	96 / 42-48
Gants	0g 0s 47c	0g 7s 44c	0g29s 76c	0g89s 28c	2g67s 84c	5g35s 68c	8g03s 52c	12g05s 28c	18g07s 92c	27g11s 88c
Haume	0g 1s 37c	0g21s 84c	0g87s 36c	2g62s 08c	7g86s 24c	15g72s 48c	23g58s 72c	35g38s 08c	53g07s 12c	79g60s 68c
Bottes	0g 0s 47c	0g 7s 44c	0g29s 76c	0g89s 28c	2g67s 84c	5g35s 68c	8g03s 52c	12g05s 28c	18g07s 92c	27g11s 88c
Jambe	0g 1s 37c	0g21s 84c	0g87s 36c	2g62s 08c	7g86s 24c	15g72s 48c	23g58s 72c	35g38s 08c	53g07s 12c	79g60s 68c
Bras	0g 0s 92c	0g14s 64c	0g58s 56c	1g75s 68c	5g27s 04c	10g54s 08c	15g81s 12c	23g71s 68c	35g57s 52c	53g36s 28c
Plastron	0g 2s 28c	0g36s 48c	1g45s 92c	4g37s 76c	13g13s 28c	26g26s 56c	39g39s 84c	59g09s 76c	88g64s 64c	132g96s 96c

026-Albion-Couture-matelassé (Cuir)

	Brut	Tanné	Traité	Durci	Rigide	Gaufré	Imprégné	Runique	Eldritch	Méria
Facteur d'Armure (AF / LVL)					52 / 22-26	62 / 27-31	72 / 31-36	82 / 36-41	92 / 40-46	102 / 45-51
Gants					3g 15s 36c	6g 30s 72c	9g 46s 08c	14g 19s 12c	21g 28s 68c	31g 93s 02c
Haume					9g 54s 72c	19g 09s 44c	28g 64s 16c	42g 96s 24c	64g 44s 36c	96g 66s 54c
Bottes					3g 15s 36c	6g 30s 72c	9g 46s 08c	14g 19s 12c	21g 28s 68c	31g 93s 02c
Jambe					9g 54s 72c	19g 09s 44c	28g 64s 16c	42g 96s 24c	64g 44s 36c	96g 66s 54c
Bras					6g 43s 68c	12g 87s 36c	19g 31s 04c	28g 96s 56c	43g 44s 84c	65g 17s 26c
Plastron					15g 98s 40c	31g 96s 80c	47g 95s 20c	71g 92s 80c	107g 89s 20c	161g 83s 80c

027-Albion-Couture-Clouté (Clouté)

	Bronze	Fer	Acier	Alliage	Alliage fin	Mithril	Adamantium	Asterite	Netherium	Arcanium
Facteur d'Armure (AF / LVL)	4/1-2	10/3-5	20/8-10	30/13-15	40/17-20	50/22-25	60/26-30	70/31-35	80/35-40	90/40-45
Gants	0g1s00c	0g5s00c	0g17s00c	0g49s00c	1g46s00c	2g91s00c	4g37s00c	6g55s00c	9g82s00c	14g73s00c
Haume	0g1s00c	0g13s00c	0g49s00c	1g46s00c	4g37s00c	8g73s00c	13g09s00c	19g64s00c	29g46s00c	44g18s00c
Bottes	0g1s00c	0g5s00c	0g17s00c	0g49s00c	1g46s00c	2g91s00c	4g37s00c	6g55s00c	9g82s00c	14g73s00c
Jambe	0g1s00c	0g13s00c	0g49s00c	1g46s00c	4g37s00c	8g73s00c	13g09s00c	19g64s00c	29g46s00c	44g18s00c
Bras	0g1s00c	0g8s00c	0g32s00c	0g96s00c	2g87s00c	5g74s00c	8g60s00c	12g90s00c	19g35s00c	29g02s00c
Plastron	0g2s00c	0g20s00c	0g80s00c	2g39s00c	7g15s00c	14g29s00c	21g43s00c	32g15s00c	48g22s00c	72g32s00c

028-Albion-Couture-Corseté (Clouté)

	Bronze	Fer	Acier	Alliage	Alliage fin	Mithril	Adamantium	Asterite	Netherium	Arcanium
Facteur d'Armure (AF / LVL)	6/1-3	12/4-6	22/9-11	32/13-16	42/18-21	52/22-26	62/27-31	72/31-36	82/36-41	92/40-46
Gants	0g1s00c	0g6s00c	0g23s00c	0g68s00c	2g02s00c	4g04s00c	6g05s00c	9g08s00c	13g61s00c	20g42s00c
Haume	0g2s00c	0g17s00c	0g67s00c	2g01s00c	6g02s00c	12g04s00c	18g06s00c	27g09s00c	40g63s00c	60g95s00c
Bottes	0g1s00c	0g6s00c	0g23s00c	0g68s00c	2g02s00c	4g04s00c	6g05s00c	9g08s00c	13g61s00c	20g42s00c
Jambe	0g2s00c	0g17s00c	0g67s00c	2g01s00c	6g02s00c	12g04s00c	18g06s00c	27g09s00c	40g63s00c	60g95s00c
Bras	0g1s00c	0g12s00c	0g45s00c	1g34s00c	4g01s00c	8g01s00c	12g01s00c	18g02s00c	27g03s00c	40g54s00c
Plastron	0g2s00c	0g28s00c	1g12s00c	3g36s00c	10g08s00c	20g16s00c	30g24s00c	45g36s00c	68g04s00c	102g06s00c

029-Albion-Couture-A Lamelles (Clouté)

	Bronze	Fer	Acier	Alliage	Alliage fin	Mithril	Adamantium	Asterite	Netherium	Arcanium
Facteur d'Armure (AF / LVL)	10/3-5	16/5-8	26/11-13	36/15-18	46/20-23	56/24-28	66/29-33	76/33-38	86/38-43	96/42-48
Gants	0g1s00c	0g12s00c	0g45s00c	1g35s00c	4g04s00c	8g07s00c	12g10s00c	18g15s00c	27g22s00c	40g83s00c
Haume	0g3s00c	0g34s00c	1g34s00c	4g02s00c	12g04s00c	24g08s00c	36g12s00c	54g18s00c	81g26s00c	121g89s00c
Bottes	0g1s00c	0g12s00c	0g45s00c	1g35s00c	4g04s00c	8g07s00c	12g10s00c	18g15s00c	27g22s00c	40g83s00c
Jambe	0g3s00c	0g34s00c	1g34s00c	4g02s00c	12g04s00c	24g08s00c	36g12s00c	54g18s00c	81g26s00c	121g89s00c
Bras	0g2s00c	0g23s00c	0g89s00c	2g67s00c	8g01s00c	16g02s00c	24g02s00c	36g03s00c	54g05s00c	81g07s00c
Plastron	0g4s00c	0g56s00c	2g24s00c	6g72s00c	20g16s00c	40g32s00c	60g48s00c	90g72s00c	136g08s00c	204g12s00c

IV) Empennage.

030-Albion-Empennage-Arc et Crossbow

	Sorbier	Orme	Chêne	Charme	Hetre	Amarante	Pétrifié	Ebène	Dyr	Arcania
Short Bow	0g 0s 67c	0g 10s 68c	0g 42s 72c	1g 28s 16c	3g 84s 48c	7g 68s 96c	11g 53s 44c	17g 30s 16c	25g 95s 24c	38g 92s 86c
SPD: 4	2 / 1,4	7 / 2,9	12 / 4,4	17 / 5,9	22 / 7,4	27 / 8,9	32 / 10,4	37 / 11,9	42 / 13,4	47 / 14,9
Heavy Short Bow					4g 53s 60c	9g 07s 20c	13g 60s 80c	20g 41s 20c	30g 61s 80c	45g 92s 70c
SPD: 4,6					27 / 9	32 / 10,5	37 / 12	42 / 13,5	47 / 15	52 / 16,5
Hunting Bow	0g 0s 99c	0g 15s 84c	0g 63s 36c	1g 90s 08c	5g 70s 24c	11g 40s 48c	17g 10s 72c	25g 66s 08c	38g 49s 12c	57g 73s 68c
SPD: 4	6 / 2,7	11 / 4,1	16 / 5,6	21 / 7,1	26 / 8,6	31 / 10,1	36 / 11,6	41 / 13,1	46 / 14,6	51 / 16,1
Bow	0g 1s 34c	0g 21s 36c	0g 85s 44c	2g 56s 32c	7g 68s 96c	15g 37s 92c	23g 06s 88c	34g 60s 32c	51g 90s 48c	77g 85s 72c
SPD: 4,7	6 / 2,8	11 / 4,1	16 / 5,6	21 / 7,1	26 / 8,6	31 / 10,1	36 / 11,6	41 / 13,1	46 / 14,6	51 / 16,1
Longbow	0g 1s 83c	0g 29s 28c	1g 17s 12c	3g 51s 36c	10g 54s 08c	21g 08s 16c	31g 62s 24c	47g 43s 36c	71g 15s 04c	106g 72s 56c
SPD: 5,4	6 / 2,7	11 / 4,2	16 / 5,7	21 / 7,2	26 / 8,7	31 / 10,2	36 / 11,7	41 / 13,2	46 / 14,7	51 / 16,2
Heavy Longbow					12g 52s 80c	25g 05s 60c	37g 58s 40c	56g 37s 60c	84g 56s 40c	126g 84s 60c
SPD: 5,5					27 / 9	32 / 10,5	37 / 12	42 / 13,5	47 / 15	52 / 16,5
Crossbow					7g 56s 00c	15g 12s 00c	22g 68s 00c	34g 02s 00c	51g 03s 00c	76g 54s 50c
SPD: N/A										
Light Crossbow					11g 80s 80c	23g 61s 60c	35g 42s 40c	53g 13s 60c	79g 70s 40c	119g 55s 60c
SPD: 4					27 / 9	32 / 10,5	37 / 12	42 / 13,5	47 / 15	52 / 16,5

031-Albion-Empennage-Les batons

	Sorbier	Orme	Chêne	Charme	Hetre	Amarante	Pétrifié	Ebène	Dyr	Arcania
Quarterstaff	0g 1s 33c	0g 21s 20c	0g 84s 80c	2g 54s 40c	7g 63s 20c	15g 26s 40c	22g 89s 60c	34g 34s 40c	51g 51s 60c	77g 27s 40c
SPD: 3	2 / 1,5	7 / 3	12 / 4,5	17 / 6	22 / 7,5	27 / 9	32 / 10,5	37 / 12	42 / 13,5	47 / 15
Shod Quarterstaff	0g 2s 17c	0g 34s 60c	1g 38s 40c	4g 15s 20c	12g 45s 60c	24g 91s 20c	37g 36s 80c	56g 05s 20c	84g 07s 80c	126g 11s 70c
SPD: 4,2	4 / 2	9 / 3,5	14 / 5	19 / 6,5	24 / 8	29 / 9,5	34 / 11	39 / 12,5	44 / 14	49 / 15,5
Heavy Shod Quarterstaff					14g 76s 00c	29g 52s 00c	44g 28s 00c	66g 42s 00c	99g 63s 00c	149g 44s 50c
SPD: 5					27 / 9	32 / 10,5	37 / 12	42 / 13,5	47 / 15	52 / 16,5
Staff	0g 1s 33c	0g 21s 20c	0g 84s 80c	2g 54s 40c	7g 63s 20c	15g 26s 40c	22g 89s 60c	34g 34s 40c	51g 51s 60c	77g 27s 40c
SPD: 4,5	2 / 1,4	7 / 2,9	12 / 4,4	17 / 5,9	22 / 7,4	27 / 8,9	32 / 10,4	37 / 11,9	42 / 13,4	47 / 14,9
Shod Staff	0g 1s 82c	0g 29s 00c	1g 16s 00c	3g 48s 00c	10g 44s 00c	20g 88s 00c	31g 32s 00c	46g 98s 00c	70g 47s 00c	105g 70s 50c
SPD: 5	4 / 2	9 / 3,5	14 / 5	19 / 6,5	24 / 8	29 / 9,5	34 / 11	39 / 12,5	44 / 14	49 / 15,5
Heavy Shod Staff					12g 52s 80c	25g 05s 60c	37g 58s 40c	56g 37s 60c	84g 56s 40c	126g 84s 60c
SPD: 5,5					27 / 9	32 / 10,5	37 / 12	42 / 13,5	47 / 15	52 / 16,5

032-Albion-Empennage-Les instruments

	Sorbier	Orme	Chêne	Charme	Hetre	Amarante	Petrifié	Ebène	Dyr	Arcania
Tambour	0g 0s 99c	0g 15s 84c	0g 63s 36c	1g 90s 08c	5g 70s 24c	11g 40s 48c	17g 10s 72c	25g 66s 08c	38g 49s 12c	57g 73s 68c
Flute	0g 0s 99c	0g 15s 84c	0g 63s 36c	1g 90s 08c	5g 70s 24c	11g 40s 48c	17g 10s 72c	25g 66s 08c	38g 49s 12c	57g 73s 68c
Luth	0g 0s 99c	0g 15s 84c	0g 63s 36c	1g 90s 08c	5g 70s 24c	11g 40s 48c	17g 10s 72c	25g 66s 08c	38g 49s 12c	57g 73s 68c

V) *Enchantement des Arcanes.*

044-Albion-Spellcraft-Compétences de combat communes

GEMMES		NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4	NIVEAU 5	NIVEAU 6	NIVEAU 7	NIVEAU 8	NIVEAU 9	NIVEAU 10
NOM	BONUS										
joyau de bataille incandescent	Bouclier	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
joyau de bataille terrestre	Baton	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
joyau de bataille vaporeux	Parade	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
joyau de bataille aéré	Furtivité	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
joyau de bataille brulant	Attaque sournoise	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
joyau de bataille poussiéreux	Empoisonner	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
COUT en Or		0.016	0.092	0.390	1.390	4.010	8.890	13.300	19.890	25.820	29.680

045-Albion-Spellcraft-Compétences magiques

GEMMES		NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4	NIVEAU 5	NIVEAU 6	NIVEAU 7	NIVEAU 8	NIVEAU 9	NIVEAU 10
NOM	BONUS										
Glyphe d'invocation Terrestre	Terre	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Glyphe d'invocation Glacial	Glace	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Glyphe d'invocation Incandescent	Feu	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Glyphe d'invocation Aéré	Vent	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Glyphe d'invocation Brûlant	Altération	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Glyphe d'invocation Poussiéreux	Manipulation	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Glyphe d'invocation Poussiéreux	Simulacre	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Glyphe d'invocation Aqueux	Ame	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
COUT en Or		0.016	0.092	0.390	1.390	4.010	8.890	13.300	19.890	25.820	29.680

046-Albion-Spellcraft-Caractéristiques

GEMMES		NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4	NIVEAU 5	NIVEAU 6	NIVEAU 7	NIVEAU 8	NIVEAU 9	NIVEAU 10
NOM	BONUS										
joyau d'essence incandescente	Force	+1	+4	+7	+10	+13	+16	+19	+22	+25	+28
joyau d'essence terrestre	Constitution	+1	+4	+7	+10	+13	+16	+19	+22	+25	+28
joyau d'essence aqueux	Piété	+1	+4	+7	+10	+13	+16	+19	+22	+25	+28
joyau d'essence vaporeux	Dextérité	+1	+4	+7	+10	+13	+16	+19	+22	+25	+28
joyau d'essence aéré	Vivacité	+1	+4	+7	+10	+13	+16	+19	+22	+25	+28
joyau d'essence brulante	Empathie	+1	+4	+7	+10	+13	+16	+19	+22	+25	+28
joyau d'essence glacial	Charisme	+1	+4	+7	+10	+13	+16	+19	+22	+25	+28
joyau d'essence poussiéreux	Intelligence	+1	+4	+7	+10	+13	+16	+19	+22	+25	+28
joyau d'essence sanguine	PdV	+4	+12	+20	+28	+36	+44	+52	+60	+68	+76
joyau d'essence mystique	Mana	+1	+2	+3	+5	+7	+9	+11	+13	+15	+17
COUT en Or		0.016	0.092	0.390	1.390	4.010	8.890	13.300	19.890	25.820	29.680

047-Albion-Spellcraft-Focus

GEMMES		NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4	NIVEAU 5	NIVEAU 6	NIVEAU 7	NIVEAU 8	NIVEAU 9	NIVEAU 10
NOM	BONUS										
Glyphe de Terre	Focus Terre	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50
Glyphe de Glace	Focus Glace	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50
Glyphe de Feu	Focus Feu	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50
Glyphe d'Air	Focus Vent	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50
Glyphe de Chaleur	Focus Altération	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50
Glyphe de Poussière	Focus Manipulation	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50
Glyphe de Vapeur	Focus Simulacre	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50
Glyphe d'Eau	Focus Ame	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50
COUT en Or		0.016	0.092	0.390	1.390	4.010	8.890	13.300	19.890	25.820	29.680

048-Albion-Spellcraft-Compétences magiques

GEMMES		NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4	NIVEAU 5	NIVEAU 6	NIVEAU 7	NIVEAU 8	NIVEAU 9	NIVEAU 10
NOM	BONUS										
Glyphe de Ferveur Incandescent	Colère Divine	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Glyphe de Ferveur Aéré	Bénédictio	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Glyphe de Ferveur Aqueux	Soin	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Glyphe de Ferveur Terrestre	Cantique	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Glyphe de Ferveur Vaporeux	Instrument	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
COUT en Or		0.016	0.092	0.390	1.390	4.010	8.890	13.300	19.890	25.820	29.680

049-Albion-Spellcraft-Résistances

GEMMES		NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4	NIVEAU 5	NIVEAU 6	NIVEAU 7	NIVEAU 8	NIVEAU 9	NIVEAU 10
NOM	BONUS										
joyau protecteur enflammer	Résistance Contondant	+1	+2	+3	+5	+7	+9	+11	+13	+15	+17
joyau protecteur terrestre	Résistance Matière	+1	+2	+3	+5	+7	+9	+11	+13	+15	+17
joyau protecteur aqueux	Résistance Tranchant	+1	+2	+3	+5	+7	+9	+11	+13	+15	+17
joyau protecteur vaporeux	Résistance Esprit	+1	+2	+3	+5	+7	+9	+11	+13	+15	+17
joyau protecteur aérée	Résistance Estoc	+1	+2	+3	+5	+7	+9	+11	+13	+15	+17
joyau protecteur brulant	Résistance Chaleur	+1	+2	+3	+5	+7	+9	+11	+13	+15	+17
joyau protecteur glacial	Résistance Froid	+1	+2	+3	+5	+7	+9	+11	+13	+15	+17
joyau protecteur poussiéreux	Résistance Corps	+1	+2	+3	+5	+7	+9	+11	+13	+15	+17
joyau protecteur léger	Résistance Energie	+1	+2	+3	+5	+7	+9	+11	+13	+15	+17
COUT en Or		0.016	0.092	0.390	1.390	4.010	8.890	13.300	19.890	25.820	29.680

050-Albion-Spellcraft-Compétences d'arme

GEMMES		NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4	NIVEAU 5	NIVEAU 6	NIVEAU 7	NIVEAU 8	NIVEAU 9	NIVEAU 10
NOM	BONUS										
Glyphe de Guerre Aqueux	Tranchant	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Glyphe de Guerre Incandescent	Contondant	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Glyphe de Guerre Poussiéreux	Estoc	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Glyphe de Guerre Terrestre	Hast	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Glyphe de Guerre Glacial	2 Armes	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Glyphe de Guerre Brûlant	2 Mains	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Glyphe de Guerre Vapoureux	Arbalète	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Glyphe de Guerre Aéré	Arc Long	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Cout en Or		0.016	0.092	0.390	1.390	4.010	8.890	13.300	19.890	25.820	29.680

VI) Alchimie.

300-Alchimie-Pigments

	Niv	Ingrédients	Cout
Maron clair	40	1 feuilles de thé, 1 flasque de verre, 1 alun, 1 flasque d'eau	0g 0s 50c
Jaune clair	48	1 reine des prés, 1 flasque de verre, 1 alun, 1 flasque d'eau	0g 0s 50c
Orange clair	56	1 extrait de feuilles de saïsepareille écrasées, 1 flasque de verre, 1 alun, 1 flasque d'eau	0g 0s 50c
Vert clair	64	1 gazon, 1 flasque de verre, 1 alun, 1 flasque d'eau	0g 0s 50c
Bleu clair	72	1 chou rouge, 1 flasque de verre, 1 alun, 1 flasque d'eau	0g 0s 50c
Rouge clair	80	1 racine de pissenlit, 1 flasque de verre, 1 alun, 1 flasque d'eau	0g 0s 50c
Maron	128	1 coques de noix broyées, 1 flasque de verre, 1 alun, 1 flasque d'eau	0g 2s 80c
Jaune	136	1 plante du teinturier écrasée, 1 flasque de verre, 1 alun, 1 flasque d'eau	0g 2s 80c
Orange	208	1 feuilles de saïsepareille écrasées, 1 flasque en métal fin, 6 alun, 6 flasque d'eau	0g 13s 75c
Maron foncé	216	1 baies de genièvre broyées, 1 flasque en métal fin, 6 alun, 6 flasque d'eau	0g 13s 75c
Jaune royal	224	1 coeur d'oeillet d'Inde écrasé, 1 flasque en métal fin, 6 alun, 6 flasque d'eau	0g 13s 75c
Orange royal	232	1 extrait de saïsepareille, 1 flasque en métal fin, 6 alun, 6 flasque d'eau	0g 13s 75c
Vert	240	1 bourgeon de bruyère broyée, 1 flasque en métal fin, 6 alun, 6 flasque d'eau	0g 13s 75c
Bleu	248	1 herbe du diable fermentée, 1 flasque en métal fin, 6 alun, 6 flasque d'eau	0g 13s 75c
Rouge	256	1 racine d'oseille, 1 flasque en métal fin, 6 alun, 6 flasque d'eau	0g 13s 75c
Bleu-vert clair	264	1 feuilles de guède fermentées diluées, 1 flasque en métal fin, 6 alun, 6 flasque d'eau	0g 13s 75c
Vert royal	424	1 bruyère bouillie, 1 flasque en céramique, 10 alun, 10 flasque d'eau	0g 68s 75c
Bleu-vert	432	1 feuilles de guède fermentées, 1 flasque en céramique, 10 alun, 10 flasque d'eau	0g 68s 75c
Turquoise clair	440	1 mat de St John, 1 flasque en céramique, 10 alun, 10 flasque d'eau	0g 68s 75c
Pourpre clair	448	1 herbe danoise, 1 flasque en céramique, 10 alun, 10 flasque d'eau	0g 68s 75c
Gris foncé	456	1 racines d'iris jaune, 1 flasque en céramique, 10 alun, 10 flasque d'eau	0g 68s 75c
Vert Forêt	729	1 ortie blanche, 1 flasque en céramique, 14 alun, 14 flasque d'eau	3g 30s 00c
Bleu-vert royal	729	1 extrait d'essence de guède broyée fermentée, 1 flasque en céramique, 14 alun, 14 flasque d'eau	3g 30s 00c
Turquoise	729	1 lichens brun, 1 flasque en céramique, 14 alun, 14 flasque d'eau	3g 30s 00c
Pourpre	729	1 morelle brune mortelle, 1 flasque en céramique, 14 alun, 14 flasque d'eau	3g 30s 00c
Charbon	729	1 écorce ancienne, 1 flasque en céramique, 14 alun, 14 flasque d'eau	3g 30s 00c
Rouille	729	1 lichens, 1 flasque en céramique, 14 alun, 14 flasque d'eau	3g 30s 00c
Bleu royal	834	1 baies anciennes, 1 flasque en cristal, 18 alun, 18 flasque d'eau	16g 50s 00c
Rouge royal	834	1 racine d'aubépine, 1 flasque en cristal, 18 alun, 18 flasque d'eau	16g 50s 00c
Bleu-vert foncé	834	1 feuilles de guède fermentées, 1 flasque en cristal, 18 alun, 18 flasque d'eau	16g 50s 00c
Turquoise royal	834	1 bois de fuseau, 1 flasque en cristal, 18 alun, 18 flasque d'eau	16g 50s 00c
Pourpre royal	834	1 crustacé broyé, 1 flasque en cristal, 18 alun, 18 flasque d'eau	16g 50s 00c
Noir	834	1 boue des marais bouillie, 1 flasque en cristal, 18 alun, 18 flasque d'eau	16g 50s 00c
Bleu foncé	834	1 herbe du diable préparée, 1 flasque en cristal, 18 alun, 18 flasque d'eau	16g 50s 00c
Cramoisi	834	1 kermès broyé, 1 flasque en cristal, 18 alun, 18 flasque d'eau	16g 50s 00c
Pourpre foncé	834	1 limaces de mer broyées, 1 flasque en cristal, 18 alun, 18 flasque d'eau	16g 50s 00c
Violet	834	1 extrait de guède violette, 1 flasque en cristal, 18 alun, 18 flasque d'eau	16g 50s 00c
Mauve	834	1 poussière noire enchantée, 1 flasque en cristal, 18 alun, 18 flasque d'eau	16g 50s 00c

301-Alchimie-Teintures

	Niv	Ingrédients	Cost
Maron clair	41	1 feuilles de thé, 1 flasque de verre, 1 acide tartarique, 1 flasque d'eau	0g 0s 50c
Jaune clair	49	1 reine des prés, 1 flasque de verre, 1 acide tartarique, 1 flasque d'eau	0g 0s 50c
Orange clair	57	1 extrait de feuilles de salsepareille écrasées, 1 flasque de verre, 1 acide tartarique, 1 flasque d'eau	0g 0s 50c
Vert clair	65	1 gazon, 1 flasque de verre, 1 acide tartarique, 1 flasque d'eau	0g 0s 50c
Bleu clair	73	1 chou rouge, 1 flasque de verre, 1 acide tartarique, 1 flasque d'eau	0g 0s 50c
Rouge clair	81	1 racine de pissenlit, 1 flasque de verre, 1 acide tartarique, 1 flasque d'eau	0g 0s 50c
Maron	129	1 coques de noix broyées, 1 flasque de verre, 1 acide tartarique, 1 flasque d'eau	0g 2s 80c
Jaune	137	1 plante du teinturier écrasée, 1 flasque de verre, 1 acide tartarique, 1 flasque d'eau	0g 2s 80c
Orange	209	1 feuilles de salsepareille écrasées, 1 flasque en métal fin, 6 acide tartarique, 6 flasque d'eau	0g 13s 75c
Maron foncé	217	1 baies de genièvre broyées, 1 flasque en métal fin, 6 acide tartarique, 6 flasque d'eau	0g 13s 75c
Jaune royal	225	1 coeur d'oeillet d'Inde écrasé, 1 flasque en métal fin, 6 acide tartarique, 6 flasque d'eau	0g 13s 75c
Orange royal	233	1 extrait de salsepareille, 1 flasque en métal fin, 6 acide tartarique, 6 flasque d'eau	0g 13s 75c
Vert	241	1 bourgeon de bruyère broyée, 1 flasque en métal fin, 6 acide tartarique, 6 flasque d'eau	0g 13s 75c
Bleu	249	1 herbe du diable fermentée, 1 flasque en métal fin, 6 acide tartarique, 6 flasque d'eau	0g 13s 75c
Rouge	257	1 racine d'oseille, 1 flasque en métal fin, 6 acide tartarique, 6 flasque d'eau	0g 13s 75c
Bleu-vert clair	265	1 feuilles de guède fermentées diluées, 1 flasque en métal fin, 6 acide tartarique, 6 flasque d'eau	0g 13s 75c
Vert royal	425	1 bruyère bouillie, 1 flasque en céramique, 10 acide tartarique, 10 flasque d'eau	0g 68s 75c
Bleu-vert	433	1 feuilles de guède fermentées, 1 flasque en céramique, 10 acide tartarique, 10 flasque d'eau	0g 68s 75c
Turquoise clair	441	1 malte de St John, 1 flasque en céramique, 10 acide tartarique, 10 flasque d'eau	0g 68s 75c
Pourpre clair	449	1 herbe danoise, 1 flasque en céramique, 10 acide tartarique, 10 flasque d'eau	0g 68s 75c
Gris foncé	457	1 racines d'iris jaune, 1 flasque en céramique, 10 acide tartarique, 10 flasque d'eau	0g 68s 75c
Vert Forêt	730	1 ortie blanche, 1 flasque en céramique, 14 acide tartarique, 14 flasque d'eau	3g 30s 00c
Bleu-vert royal	730	1 extrait d'essence de guède broyée fermentée, 1 flasque en céramique, 14 acide tartarique, 14 flasque d'eau	3g 30s 00c
Turquoise	730	1 lichens brun, 1 flasque en céramique, 14 acide tartarique, 14 flasque d'eau	3g 30s 00c
Pourpre	730	1 morelle brune mortelle, 1 flasque en céramique, 14 acide tartarique, 14 flasque d'eau	3g 30s 00c
Charbon	730	1 écorce ancienne, 1 flasque en céramique, 14 acide tartarique, 14 flasque d'eau	3g 30s 00c
Rouille	730	1 lichens, 1 flasque en céramique, 14 acide tartarique, 14 flasque d'eau	3g 30s 00c
Bleu royal	835	1 baies anciennes, 1 flasque en cristal, 18 acide tartarique, 18 flasque d'eau	16g 50s 00c
Rouge royal	835	1 racine d'aubépine, 1 flasque en cristal, 18 acide tartarique, 18 flasque d'eau	16g 50s 00c
Bleu-vert foncé	835	1 feuilles de guède fermentées, 1 flasque en cristal, 18 acide tartarique, 18 flasque d'eau	16g 50s 00c
Turquoise royal	835	1 bois de fuseau, 1 flasque en cristal, 18 acide tartarique, 18 flasque d'eau	16g 50s 00c
Pourpre royal	835	1 crustacé broyé, 1 flasque en cristal, 18 acide tartarique, 18 flasque d'eau	16g 50s 00c
Noir	835	1 boue des marais bouillie, 1 flasque en cristal, 18 acide tartarique, 18 flasque d'eau	16g 50s 00c
Bleu foncé	835	1 herbe du diable préparée, 1 flasque en cristal, 18 acide tartarique, 18 flasque d'eau	16g 50s 00c
Cramoisi	835	1 kermès broyé, 1 flasque en cristal, 18 acide tartarique, 18 flasque d'eau	16g 50s 00c
Pourpre foncé	835	1 limaces de mer broyées, 1 flasque en cristal, 18 acide tartarique, 18 flasque d'eau	16g 50s 00c
Violet	835	1 extrait de guède violette, 1 flasque en cristal, 18 acide tartarique, 18 flasque d'eau	16g 50s 00c
Mauve	835	1 poussière noire enchantée, 1 flasque en cristal, 18 acide tartarique, 18 flasque d'eau	16g 50s 00c

Adages d'artisans, relevés par votre serviteur dans les alentours des forges et autres tables d'alchimie de notre bonne cité de Camelot...

« Si le client est roi, alors l'artisan est Dieu. »

« Un chef-d'œuvre est exceptionnel, son prix doit l'être aussi. »

« Attention, ce service vous sera facturé 1 pièce d'or la minute. »

« Un bon artisan vend à l'avance des objets qu'il n'a pas encore fabriqués. »

« Ma marge est de 20% pour les races humaines. J'exige le double des nécrites. Non négociable »

« Désolé je ne fais plus de potions car je ne fais que 100% de marge dessus, et en plus cela ne m'améliore pas dans mon artisanat. »

302-Alchimie-Email

	Niv	Ingrédients	Cost
Maron clair	42	1 feuilles de thé, 1 flasque de verre, 1 cloisonné, 1 paquet de verre pilé	0g 0s 50c
Jaune clair	50	1 reine des prés, 1 flasque de verre, 1 cloisonné, 1 paquet de verre pilé	0g 0s 50c
Orange clair	58	1 extrait de feuilles de saïsepareille écrasées, 1 flasque de verre, 1 cloisonné, 1 paquet de verre pilé	0g 0s 50c
Vert clair	66	1 gazon, 1 flasque de verre, 1 cloisonné, 1 paquet de verre pilé	0g 0s 50c
Bleu clair	74	1 chou rouge, 1 flasque de verre, 1 cloisonné, 1 paquet de verre pilé	0g 0s 50c
Rouge clair	82	1 racine de pissenlit, 1 flasque de verre, 1 cloisonné, 1 paquet de verre pilé	0g 0s 50c
Maron	130	1 coques de noix broyées, 1 flasque de verre, 1 cloisonné, 1 paquet de verre pilé	0g 2s 80c
Jaune	138	1 plante du teinturier écrasée, 1 flasque de verre, 1 cloisonné, 1 paquet de verre pilé	0g 2s 80c
Orange	210	1 feuilles de saïsepareille écrasées, 1 flasque en métal fin, 6 cloisonné, 6 paquet de verre pilé	0g 13s 75c
Maron foncé	218	1 baies de genièvre broyées, 1 flasque en métal fin, 6 cloisonné, 6 paquet de verre pilé	0g 13s 75c
Jaune royal	226	1 cœur d'oillet d'Inde écrasé, 1 flasque en métal fin, 6 cloisonné, 6 paquet de verre pilé	0g 13s 75c
Orange royal	234	1 extrait de saïsepareille, 1 flasque en métal fin, 6 cloisonné, 6 paquet de verre pilé	0g 13s 75c
Vert	242	1 bourgeon de bruyère broyée, 1 flasque en métal fin, 6 cloisonné, 6 paquet de verre pilé	0g 13s 75c
Bleu	250	1 herbe du diable fermentée, 1 flasque en métal fin, 6 cloisonné, 6 paquet de verre pilé	0g 13s 75c
Rouge	258	1 racine d'oselle, 1 flasque en métal fin, 6 cloisonné, 6 paquet de verre pilé	0g 13s 75c
Bleu-vert clair	266	1 feuilles de guède fermentées diluées, 1 flasque en métal fin, 6 cloisonné, 6 paquet de verre pilé	0g 13s 75c
Vert royal	426	1 bruyère bouillie, 1 flasque en céramique, 10 cloisonné, 10 paquet de verre pilé	0g 68s 75c
Bleu-vert	434	1 feuilles de guède fermentées, 1 flasque en céramique, 10 cloisonné, 10 paquet de verre pilé	0g 68s 75c
Turquoise clair	442	1 malte de St John, 1 flasque en céramique, 10 cloisonné, 10 paquet de verre pilé	0g 68s 75c
Pourpre clair	450	1 herbe danoise, 1 flasque en céramique, 10 cloisonné, 10 paquet de verre pilé	0g 68s 75c
Gris foncé	458	1 racines d'iris jaune, 1 flasque en céramique, 10 cloisonné, 10 paquet de verre pilé	0g 68s 75c
Vert forêt	731	1 ortie blanche, 1 flasque en céramique, 14 cloisonné, 14 paquet de verre pilé	3g 30s 00c
Bleu-vert royal	731	1 extrait d'essence de guède broyée fermentée, 1 flasque en céramique, 14 cloisonné, 14 paquet de verre pilé	3g 30s 00c
Turquoise	731	1 lichens brun, 1 flasque en céramique, 14 cloisonné, 14 paquet de verre pilé	3g 30s 00c
Pourpre	731	1 morelle brune mortelle, 1 flasque en céramique, 14 cloisonné, 14 paquet de verre pilé	3g 30s 00c
Charbon	731	1 écorce ancienne, 1 flasque en céramique, 14 cloisonné, 14 paquet de verre pilé	3g 30s 00c
Rouille	731	1 lichens, 1 flasque en céramique, 14 cloisonné, 14 paquet de verre pilé	3g 30s 00c
Bleu royal	836	1 baies anciennes, 1 flasque en cristal, 18 cloisonné, 18 paquet de verre pilé	16g 50s 00c
Rouge royal	836	1 racine d'aubépine, 1 flasque en cristal, 18 cloisonné, 18 paquet de verre pilé	16g 50s 00c
Bleu-vert foncé	836	1 feuilles de guède fermentées, 1 flasque en cristal, 18 cloisonné, 18 paquet de verre pilé	16g 50s 00c
Turquoise royal	836	1 bois de fuseau, 1 flasque en cristal, 18 cloisonné, 18 paquet de verre pilé	16g 50s 00c
Pourpre royal	836	1 crustacé broyé, 1 flasque en cristal, 18 cloisonné, 18 paquet de verre pilé	16g 50s 00c
Noir	836	1 boue des marais bouillie, 1 flasque en cristal, 18 cloisonné, 18 paquet de verre pilé	16g 50s 00c
Bleu foncé	836	1 herbe du diable préparée, 1 flasque en cristal, 18 cloisonné, 18 paquet de verre pilé	16g 50s 00c
Cramoisi	836	1 kerme broyé, 1 flasque en cristal, 18 cloisonné, 18 paquet de verre pilé	16g 50s 00c
Pourpre foncé	836	1 limaces de mer broyées, 1 flasque en cristal, 18 cloisonné, 18 paquet de verre pilé	16g 50s 00c
Violet	836	1 extrait de guède violette, 1 flasque en cristal, 18 cloisonné, 18 paquet de verre pilé	16g 50s 00c
Mauve	836	1 poussière noire enchantée, 1 flasque en cristal, 18 cloisonné, 18 paquet de verre pilé	16g 50s 00c

303-Alchimie-Poisons

	Niv	Effet	Valeur	Durée	Type	lvl	Ingrédients	Cost
Venin mortel mineur	0	Domages Répétés(3.9s tick)	9 par tick	20 sec	Body	1	1 venin d'abeille distillé, 1 fiole de verre fin, 1 extrait de graines de lin pourries	0g 0s 11c
Venin affaiblissant mineur	8	Debuff Force	18	1:0 min	Body	2	1 lierre poison, 1 fiole de verre fin, 1 extrait de graines de lin pourries	0g 0s 17c
Venin déséquilibrant mineur	16	Reduction Mouvement	40%	35 sec	Body	3	1 digitale, 1 fiole de verre fin, 1 extrait de graines de lin pourries	0g 0s 22c
Venin infectieux mineur	24	Maladie		1:0 min	Body	4	1 vers de terre écrasés, 1 fiole de verre fin, 1 extrait de graines de lin pourries	0g 0s 30c
Venin mortel léger	32	Domages Répétés(3.9s tick)	12 par tick	20 sec	Body	5	1 venin de soricidae distillé, 1 fiole de verre fin, 1 extrait de graines de lin pourries	0g 0s 39c
Venin affaiblissant léger	88	Debuff Force	24	1:0 min	Body	6	1 extrait de pomme de terre, 1 fiole de verre fin, 1 extrait de graines de lin pourries	0g 0s 52c
Venin déséquilibrant léger	96	Reduction Mouvement	40%	44 sec	Body	8	1 laurier cerise, 1 fiole de verre fin, 1 extrait de graines de lin pourries	0g 0s 96c
Venin mortel	104	Domages Répétés(3.9s tick)	16 par tick	20 sec	Body	10	1 venin de guêpe distillé, 1 fiole de métal fin, 1 extrait de moelle osseuse	0g 1s 73c
Venin affaiblissant majeur	112	Debuff Force	33	1:0 min	Body	11	1 bouton d'or, 1 fiole de métal fin, 1 extrait de moelle osseuse	0g 2s 04c
Venin déséquilibrant majeur	120	Reduction Mouvement	40%	52 sec	Body	13	1 laurier rose, 1 fiole de métal fin, 1 extrait de moelle osseuse	0g 2s 72c
Venin mortel majeur	144	Domages Répétés(3.9s tick)	21 par tick	20 sec	Body	15	1 venin d'araignée latrodectus, 1 fiole de métal fin, 1 extrait de moelle osseuse	0g 3s 66c
Venin infectieux majeur	152	Maladie		1:30 min	Body	16	1 salive de chauve souris, 1 fiole de métal fin, 1 extrait de moelle osseuse	0g 4s 24c
Venin affaiblissant intense	160	Debuff Force	44	1:0 min	Body	17	1 graine de pavot, 1 fiole de métal fin, 1 extrait de moelle osseuse	0g 4s 92c
Venin déséquilibrant intense	168	Reduction Mouvement	40%	1:1 min	Body	18	1 pivoline, 1 fiole de métal fin, 1 extrait de moelle osseuse	0g 5s 72c
Venin mortel intense	176	Domages Répétés(3.9s tick)	26 par tick	20 sec	Body	20	1 venin de veuve noire, 1 fiole de métal fin, 1 extrait de moelle osseuse	0g 7s 70c
Poison débilitant mineur	184	Str/Con Debuff	55	1:0 min	Body	22	1 huile de plante à sucre, 1 fiole de céramique, 1 extrait de moelle osseuse	0g 9s 41c
Poison invalidant mineur	192	Reduction Mouvement	40%	1:10 min	Body	23	1 crocus d'automne, 1 fiole de céramique, 1 extrait d'hévéa	0g 11s 42c
Poison mortel mineur	200	Domages Répétés(3.9s tick)	31 par tick	20 sec	Body	25	1 venin d'anémone distillé, 1 fiole de céramique, 1 extrait d'hévéa	0g 12s 76c
Poison infectieux	272	Maladie		2:0 min	Body	26	1 salive de rat, 1 fiole de céramique, 1 extrait d'hévéa	0g 14s 11c
Poison invalidant	280	Reduction Mouvement	40%	1:17 min	Body	27	1 narcisse, 1 fiole de céramique, 1 extrait d'hévéa	0g 15s 62c
Poison débilitant	288	Str/Con Debuff	71	1:0 min	Body	29	1 jusquiame, 1 fiole de céramique, 1 extrait d'hévéa	0g 19s 11c
Poison mortel	296	Domages Répétés(3.9s tick)	37 par tick	20 sec	Body	30	1 venin de serpent de corail, 1 fiole de céramique, 1 extrait d'hévéa	0g 21s 15c
Poison invalidant majeur	304	Reduction Mouvement	40%	1:24 min	Body	31	1 feuille d'if, 1 fiole de cristal, 1 extrait d'hévéa	0g 23s 40c
Poison mortel majeur	312	Domages Répétés(3.9s tick)	43 par tick	20 sec	Body	35	1 venin d'araignée des forêts, 1 fiole de cristal, 1 albumen sanguinolent	0g 35s 06c
Poison débilitant majeur	320	Str/Con Debuff	91	1:0 min	Body	37	1 ciguë, 1 fiole de cristal, 1 albumen sanguinolent	0g 39s 55c
Poison infectieux majeur	328	Maladie		2:30 min	Body	38	1 mouche de rat pestiféré en poudre, 1 fiole de cristal, 1 albumen sanguinolent	0g 41s 99c
Poison mortel intense	336	Domages Répétés(3.9s tick)	50 par tick	20 sec	Body	40	1 venin de serpent de mer, 1 fiole de cristal, 1 albumen sanguinolent	0g 47s 36c
Poison invalidant intense	344	Reduction Mouvement	40%	1:43 min	Body	42	1 aconite commun, 1 fiole de cristal, 1 albumen sanguinolent	0g 53s 43c
Poison mortel fulgurant	416	Domages Répétés(3.9s tick)	57 par tick	20 sec	Body	45	1 venin de vipère, 1 fiole de cristal, 1 albumen sanguinolent	0g 63s 99c
Poison débilitant fulgurant	464	Str/Con Debuff	118	1:0 min	Body	47	1 morelle noire mortelle, 1 fiole de cristal, 1 albumen sanguinolent	0g 72s 16c
Poison infectieux fulgurant	472	Maladie		3:0 min	Body	48	1 salive de varan, 1 fiole de cristal, 1 albumen sanguinolent	0g 76s 64c
Poison funeste	504	Domages Répétés(3.9s tick)	64 par tick	20 sec	Body	50	1 haricot calebasse, 1 fiole de cristal, 1 albumen sanguinolent	0g 86s 43c

304-Alchimie-Potions de buff

	Niv	Effet	Valeur	Durée	lvl	Ingrédients	Cout
élixir de force	352	Self Str Buff	20	10:0 min	5	1 distillat chauffé, 1 distillat poussiéreux, 1 sang d'ogre	0g 60s 00c
élixir de constitution	360	Self Con Buff	20	10:0 min	5	1 distillat chauffé, 1 distillat vaporeux, 1 bois d'entourment	0g 60s 00c
élixir de dextérité	368	Self Dex Buff	20	10:0 min	5	1 distillat terreux, 1 distillat liquide, 1 botte féériques	0g 60s 00c
élixir d'illumination	384	Self Acuity Buff	20	10:0 min	5	1 distillat terreux, 1 distillat liquide, 1 bois assagi	0g 60s 00c
élixir de puissance	614	Self Str/Con Buff	30	10:0 min	10	1 élixir de force, 1 élixir de constitution, 1 bois d'ancien entourment	1g 40s 00c
élixir d'agilité	619	Self Dex/Quil Buff	30	10:0 min	10	2 élixir de dextérité, 1 cheveu de fée argenté	1g 40s 00c

305-Alchimie-Potions de soins

	Niv	Effet	Valeur	Durée	lvl	Ingrédients	Cout
Elixir de soin dilué	392	Self Hitpoints Heal	80	Instant	10	1 distillat liquide, 1 distillat terreux, 1 racine sanguine bouillie	0g 60s 00c
Elixir d'endurance dilué	400	Self Endurance Heal	20%	Instant	10	1 distillat terreux, 1 distillat brûlant, 1 racine de gingembre bouillie	0g 60s 00c
Elixir de pouvoir dilué	408	Self Power Heal	30	Instant	10	1 distillat poussiéreux, 1 distillat terreux, 1 mail de St John bouilli	0g 60s 00c
Elixir de soin	480	Self Hitpoints Heal	130	Instant	20	1 distillat liquide, 1 distillat terreux, 1 racine sanguine séchée	0g 80s 00c
Elixir d'endurance	488	Self Endurance Heal	40%	Instant	20	1 distillat terreux, 1 distillat brûlant, 1 racine de gingembre séchée	0g 80s 00c
Elixir de pouvoir	496	Self Power Heal	50	Instant	20	1 distillat poussiéreux, 1 distillat terreux, 1 mail de St John séché	0g 80s 00c
Elixir de soin amélioré	579	Self Hitpoints Heal	180	Instant	30	1 distillat liquide, 1 distillat terreux, 1 racine sanguine en poudre	1g 30s 00c
Elixir d'endurance amélioré	584	Self Endurance Heal	60%	Instant	30	1 distillat terreux, 1 distillat brûlant, 1 racine de gingembre en poudre	1g 30s 00c
Elixir de pouvoir amélioré	589	Self Power Heal	70	Instant	30	1 distillat poussiéreux, 1 distillat terreux, 1 mail de St John en poudre	1g 30s 00c
Elixir de soin supérieur	674	Self Hitpoints Heal	230	Instant	40	1 distillat liquide, 1 distillat terreux, 1 racine sanguine fermentée	2g 50s 00c
Elixir d'endurance supérieur	679	Self Endurance Heal	80%	Instant	40	1 distillat terreux, 1 distillat brûlant, 1 racine de gingembre fermentée	2g 50s 00c
Elixir de pouvoir supérieur	684	Self Power Heal	90	Instant	40	1 distillat poussiéreux, 1 distillat terreux, 1 mail de St John fermenté	2g 50s 00c
Elixir d'instant soin	1000	Self Hitpoints Heal	180	Instant	40	1 Strong élixir de soin, 1 Strong élixir de soin, 1 Enriched Quicksilver	5g 00s 00c
Elixir d'instant endurance	1000	Self Endurance Heal	40%	Instant	40	1 Strong élixir d'endurance, 1 Strong élixir d'endurance, 1 Enriched Quicksilver	5g 00s 00c
Elixir d'instant pouvoir	1000	Self Power Heal	99	Instant	40	1 élixir de pouvoir supérieur, 1 élixir de pouvoir supérieur, 1 Enriched Quicksilver	5g 00s 00c

306-Alchimie-Potions spéciales

	Niv	Effet	Valeur	Durée	lvl	Ingrédients	Cout
Elixir de peau épineuse dilué	508	Self Damage Shield	1	10:0 min	10	1 élixir de pouvoir dilué, 1 distillat glacial, 1 éclat de miroir	0g 90s 00c
Elixir de vitesse dilué	514	Self Haste	8%	10:0 min	10	1 élixir d'endurance dilué, 1 distillat oxygéné, 1 goutte de mercure	0g 90s 00c
Elixir de reconstitution dilué	519	Self Health Regen	2	10:0 min	10	1 élixir de soin dilué, 1 distillat oxygéné, 1 goutte de sang de troll	0g 90s 00c
Elixir de force dilué	524	Self Endurance Regen	1	2:0 min	10	1 élixir d'endurance dilué, 1 distillat oxygéné, 1 goutte de sang de géant	0g 90s 00c
Elixir de récupération dilué	529	Self Power Regen	1	10:0 min	10	1 élixir de pouvoir dilué, 1 distillat oxygéné, 1 pierre de focus brune broyée	0g 90s 00c
Elixir de peau épineuse	554	Self Damage Shield	2	10:0 min	20	1 élixir de pouvoir, 1 distillat glacial, 1 petit miroir brisé	1g 20s 00c
Elixir de vitesse	559	Self Haste	11%	10:0 min	20	1 élixir d'endurance, 1 distillat oxygéné, 1 petite flasque de mercure	1g 20s 00c
Elixir de reconstitution	564	Self Health Regen	4	10:0 min	20	1 élixir de soin, 1 distillat oxygéné, 1 petite flasque de sang de troll	1g 20s 00c
Elixir de force	569	Self Endurance Regen	2	2:0 min	20	1 élixir d'endurance, 1 distillat oxygéné, 1 petite flasque de sang de géant	1g 20s 00c
Elixir de récupération	574	Self Power Regen	2	10:0 min	20	1 élixir de pouvoir, 1 distillat oxygéné, 1 pierre de focus bleue broyée	1g 20s 00c
Elixir de peau épineuse amélioré	629	Self Damage Shield	3	10:0 min	30	1 élixir de pouvoir amélioré, 1 distillat glacial, 1 miroir ancien brisé	1g 75s 00c
Elixir de vitesse amélioré	634	Self Haste	14%	10:0 min	30	1 élixir d'endurance amélioré, 1 distillat oxygéné, 1 flasque de mercure	1g 75s 00c
Elixir de reconstitution amélioré	639	Self Health Regen	6	10:0 min	30	1 élixir de soin amélioré, 1 distillat oxygéné, 1 flasque de sang de troll	1g 75s 00c
Elixir de force amélioré	644	Self Endurance Regen	3	2:0 min	30	1 élixir d'endurance amélioré, 1 distillat oxygéné, 1 flasque de sang de géant	1g 75s 00c
Elixir de récupération amélioré	649	Self Power Regen	3	10:0 min	30	1 élixir de pouvoir amélioré, 1 distillat oxygéné, 1 pierre de focus rouge broyée	1g 75s 00c
Elixir de peau épineuse amélioré	1000	Self Damage Shield	4	10:0 min	40	1 élixir de pouvoir supérieur, 1 distillat glacial, 1 miroir ancien	2g 75s 00c
Elixir de vitesse supérieur	1000	Self Haste	17%	10:0 min	40	1 Strong élixir d'endurance, 1 distillat oxygéné, 1 Ancient Pure Mercury	2g 75s 00c
Elixir de reconstitution supérieur	1000	Self Health Regen	8	10:0 min	40	1 Strong élixir de soin, 1 distillat oxygéné, 1 Ancient Troll Blood	2g 75s 00c
Elixir de force supérieur	1000	Self Endurance Regen	4	2:0 min	40	1 Strong élixir d'endurance, 1 distillat oxygéné, 1 Ancient Giant Blood	2g 75s 00c
Elixir de récupération supérieur	1000	Self Power Regen	4	10:0 min	40	1 élixir de pouvoir supérieur, 1 distillat oxygéné, 1 Ancient Crushed Focus Stone	2g 75s 00c

307-Alchimie-Poisons spéciaux

	Niv	Effet	Valeur	Durée	lvl	Type	Ingrédients	Cout
Faible essence de léthargie	689	Attack Speed Decrease	10%	30 sec	40	Body	1 élixir d'endurance supérieur, 1 distillat oxygéné, 1 poison invalidant intense	2g 79s 86c
Faible essence de faiblesse	714	Increase Endurance Costs	15%	1:0 min	40	Body	1 élixir de pouvoir supérieur, 1 distillat terreux, 1 poison débilitant fulgurant	2g 81s 56c
Essence de léthargie	1000	Attack Speed Decrease	20%	30 sec	50	Body	1 Strong élixir d'endurance, 1 distillat oxygéné, 1 Ancient Necrotic Brain Fluid	2g 75s 00c
Essence de faiblesse	1000	Increase Endurance Costs	30%	1:0 min	50	Body	1 élixir de pouvoir supérieur, 1 distillat terreux, 1 Ancient Lich Tooth	2g 75s 00c

308-Alchimie-Proc (armes et boucliers)

	Niv	Effet	Val	Durée	lvl	Type	Ingrédients	Cout
Teinture volatile de feu d'arme en alliage	594	Direct Damage	41	Instant	20	Heat	1 barres de métal en alliage, 1 distillat brûlant, 1 catalyseur volatile	1g 41s 80c
Teinture volatile de glace d'arme en alliage	599	Direct Damage	41	Instant	20	Cold	1 barres de métal en alliage, 1 distillat glacial, 1 catalyseur volatile	1g 41s 80c
Teinture volatile d'énergie d'arme en alliage	604	Direct Damage	41	Instant	20	Energy	1 barres de métal en alliage, 1 distillat oxygéné, 1 catalyseur volatile	1g 41s 80c
Teinture volatile d'esprit d'arme en alliage	609	Direct Damage	41	Instant	20	Spirit	1 barres de métal en alliage, 1 distillat terreux, 1 catalyseur volatile	1g 41s 80c
Teinture volatile de feu d'arme en alliage fin	694	Direct Damage	50	Instant	25	Heat	1 barres de métal en alliage fin, 1 distillat brûlant, 2 catalyseur volatile	2g 75s 40c
Teinture volatile de glace d'arme en alliage fin	699	Direct Damage	50	Instant	25	Cold	1 barres de métal en alliage fin, 1 distillat glacial, 2 catalyseur volatile	2g 75s 40c
Teinture volatile d'énergie d'arme en alliage fin	704	Direct Damage	50	Instant	25	Energy	1 barres de métal en alliage fin, 1 distillat oxygéné, 2 catalyseur volatile	2g 75s 40c
Teinture volatile d'esprit d'arme en alliage fin	709	Direct Damage	50	Instant	25	Spirit	1 barres de métal en alliage fin, 1 distillat terreux, 2 catalyseur volatile	2g 75s 40c
Teinture volatile de feu d'arme en mithril	754	Direct Damage	59	Instant	30	Heat	1 barres de métal en mithril, 1 distillat brûlant, 4 catalyseur volatile	5g 25s 80c
Teinture volatile de glace d'arme en mithril	759	Direct Damage	59	Instant	30	Cold	1 barres de métal en mithril, 1 distillat glacial, 4 catalyseur volatile	5g 25s 80c
Teinture volatile d'énergie d'arme en mithril	764	Direct Damage	59	Instant	30	Energy	1 barres de métal en mithril, 1 distillat oxygéné, 4 catalyseur volatile	5g 25s 80c
Teinture volatile d'esprit d'arme en mithril	769	Direct Damage	59	Instant	30	Spirit	1 barres de métal en mithril, 1 distillat terreux, 4 catalyseur volatile	5g 25s 80c
Teinture volatile de feu d'arme en adamantium	794	Direct Damage	68	Instant	35	Heat	1 barres de métal en Adamantium, 1 distillat brûlant, 8 catalyseur volatile	9g 76s 20c
Teinture volatile de glace d'arme en adamantium	799	Direct Damage	68	Instant	35	Cold	1 barres de métal en Adamantium, 1 distillat glacial, 8 catalyseur volatile	9g 76s 20c
Teinture volatile d'énergie d'arme en adamantium	804	Direct Damage	68	Instant	35	Energy	1 barres de métal en Adamantium, 1 distillat oxygéné, 8 catalyseur volatile	9g 76s 20c
Teinture volatile d'esprit d'arme en adamantium	809	Direct Damage	68	Instant	35	Spirit	1 barres de métal en Adamantium, 1 distillat terreux, 8 catalyseur volatile	9g 76s 20c
Teinture volatile de feu d'arme en astérite	839	Direct Damage	77	Instant	40	Heat	1 barres de métal en astérite, 1 distillat brûlant, 1 catalyseur volatile ardent	18g 51s 80c
Teinture volatile de glace d'arme en astérite	844	Direct Damage	77	Instant	40	Cold	1 barres de métal en astérite, 1 distillat glacial, 1 catalyseur volatile glacial	18g 51s 80c
Teinture volatile d'énergie d'arme en astérite	849	Direct Damage	77	Instant	40	Energy	1 barres de métal en astérite, 1 distillat oxygéné, 1 catalyseur volatile électrique	18g 51s 80c
Teinture volatile d'esprit d'arme en astérite	854	Direct Damage	77	Instant	40	Spirit	1 barres de métal en astérite, 1 distillat terreux, 1 catalyseur volatile spirituel	18g 51s 80c
Teinture volatile de feu d'arme en netherium	879	Direct Damage	86	Instant	43	Heat	1 barres en netherium, 1 distillat brûlant, 2 catalyseur volatile ardent	35g 65s 20c
Teinture volatile de glace d'arme en netherium	884	Direct Damage	86	Instant	43	Cold	1 barres en netherium, 1 distillat glacial, 2 catalyseur volatile glacial	35g 65s 20c
Teinture volatile d'énergie d'arme en netherium	889	Direct Damage	86	Instant	43	Energy	1 barres en netherium, 1 distillat oxygéné, 2 catalyseur volatile électrique	35g 65s 20c
Teinture volatile d'esprit d'arme en netherium	894	Direct Damage	86	Instant	43	Spirit	1 barres en netherium, 1 distillat terreux, 2 catalyseur volatile spirituel	35g 65s 20c
Teinture volatile ablative d'arme en arcanium	919	Melee Health Buff	50	10:0 min	47		1 Arcanum Metal Bars, 1 élixir of Definess, 1 Volatile Shielding Catalyst	76g 50s 30c
Teinture volatile durcissante d'arme en arcanium	924	Self AF Buff	75	1:0 min	47		1 Arcanum Metal Bars, 1 élixir of Might, 1 Volatile Hardening Catalyst	76g 50s 30c
Teinture volatile d'érosion d'arme en arcanium	934	dot (4.0s tick)	64	20 sec	47	Matter	1 Arcanum Metal Bars, 1 Lifebane, 1 Volatile Eroding Catalyst	75g 18s 16c
Teinture volatile d'arme de celeric en arcanium	939	Self Haste	15	sec	47		1 Arcanum Metal Bars, 1 Improved élixir of Speed, 1 Volatile Celeric Catalyst	77g 65s 30c
Teinture volatile de tesson d'arme en arcanium	944	Damage Shield	5	15 sec	47		1 Arcanum Metal Bars, 1 Improved élixir of Shard Skin, 1 Volatile Protecting Catalyst	76g 85s 30c
Teinture volatile de feu d'arme en arcanium	949	Direct Damage	95	Instant	47	Heat	1 Arcanum Metal Bars, 1 distillat brûlant, 4 catalyseur volatile ardent	89g 35s 30c
Teinture volatile de glace d'arme en arcanium	954	Direct Damage	95	Instant	47	Cold	1 Arcanum Metal Bars, 1 distillat glacial, 4 catalyseur volatile glacial	89g 35s 30c
Teinture volatile d'énergie d'arme en arcanium	959	Direct Damage	95	Instant	47	Energy	1 Arcanum Metal Bars, 1 distillat oxygéné, 4 catalyseur volatile électrique	89g 35s 30c
Teinture volatile d'esprit d'arme en arcanium	964	Direct Damage	95	Instant	47	Spirit	1 Arcanum Metal Bars, 1 distillat terreux, 4 catalyseur volatile spirituel	89g 35s 30c

309-Alchimie-Procs actifs (armes et boucliers)

	Niv	Effet	Val	Durée	lvl	Type	Ingédients	Cout
Teinture stable de feu d'alliage	534	Direct Damage	41	Instant	20	Heat	1 barres de métal en alliage,1 distillat brûlant,1 catalyseur stable	1g 16s 80c
Teinture stable de glace d'alliage	539	Direct Damage	41	Instant	20	Cold	1 barres de métal en alliage,1 distillat glacial,1 catalyseur stable	1g 16s 80c
Teinture stable d'énergie d'alliage	544	Direct Damage	41	Instant	20	Energy	1 barres de métal en alliage,1 distillat oxygéné,1 catalyseur stable	1g 16s 80c
Teinture stable d'esprit d'alliage	549	Direct Damage	41	Instant	20	Spirit	1 barres de métal en alliage,1 distillat terreux,1 catalyseur stable	1g 16s 80c
Teinture stable de feu d'alliage fin	654	Direct Damage	50	Instant	25	Heat	1 barres de métal en alliage fin,1 distillat brûlant,2 catalyseur stable	2g 25s 40c
Teinture stable de glace d'alliage fin	659	Direct Damage	50	Instant	25	Cold	1 barres de métal en alliage fin,1 distillat glacial,2 catalyseur stable	2g 25s 40c
Teinture stable d'énergie d'alliage fin	664	Direct Damage	50	Instant	25	Energy	1 barres de métal en alliage fin,1 distillat oxygéné,2 catalyseur stable	2g 25s 40c
Teinture stable d'esprit d'alliage fin	669	Direct Damage	50	Instant	25	Spirit	1 barres de métal en alliage fin,1 distillat terreux,2 catalyseur stable	2g 25s 40c
Teinture stable de feu de mithril	734	Direct Damage	59	Instant	30	Heat	1 barres de métal en mithril,1 distillat brûlant,4 catalyseur stable	4g 25s 80c
Teinture stable de glace de mithril	739	Direct Damage	59	Instant	30	Cold	1 barres de métal en mithril,1 distillat glacial,4 catalyseur stable	4g 25s 80c
Teinture stable d'énergie de mithril	744	Direct Damage	59	Instant	30	Energy	1 barres de métal en mithril,1 distillat oxygéné,4 catalyseur stable	4g 25s 80c
Teinture stable d'esprit de mithril	749	Direct Damage	59	Instant	30	Spirit	1 barres de métal en mithril,1 distillat terreux,4 catalyseur stable	4g 25s 80c
Teinture stable de feu d'adamantium	774	Direct Damage	68	Instant	35	Heat	1 barres de métal en Adamantium,1 distillat brûlant,8 catalyseur stable	7g 76s 20c
Teinture stable de glace d'adamantium	779	Direct Damage	68	Instant	35	Cold	1 barres de métal en Adamantium,1 distillat glacial,8 catalyseur stable	7g 76s 20c
Teinture stable d'énergie d'adamantium	784	Direct Damage	68	Instant	35	Energy	1 barres de métal en Adamantium,1 distillat oxygéné,8 catalyseur stable	7g 76s 20c
Teinture stable d'esprit d'adamantium	789	Direct Damage	68	Instant	35	Spirit	1 barres de métal en Adamantium,1 distillat terreux,8 catalyseur stable	7g 76s 20c
Teinture stable de feu d'astérite	814	Direct Damage	77	Instant	40	Heat	1 barres de métal en astérite,1 distillat brûlant,1 catalyseur stable ardent	14g 51s 80c
Teinture stable de glace d'astérite	819	Direct Damage	77	Instant	40	Cold	1 barres de métal en astérite,1 distillat glacial,1 catalyseur stable glacial	14g 51s 80c
Teinture stable d'énergie d'astérite	824	Direct Damage	77	Instant	40	Energy	1 barres de métal en astérite,1 distillat oxygéné,1 catalyseur stable électrique	14g 51s 80c
Teinture stable d'esprit d'astérite	829	Direct Damage	77	Instant	40	Spirit	1 barres de métal en astérite,1 distillat terreux,1 catalyseur stable spirituel	14g 51s 80c
Teinture stable de feu de néthérium	859	Direct Damage	86	Instant	43	Heat	1 barres en néthérium,1 distillat brûlant,2 catalyseur stable ardent	27g 65s 20c
Teinture stable de glace de néthérium	864	Direct Damage	86	Instant	43	Cold	1 barres en néthérium,1 distillat glacial,2 catalyseur stable glacial	27g 65s 20c
Teinture stable d'énergie de néthérium	869	Direct Damage	86	Instant	43	Energy	1 barres en néthérium,1 distillat oxygéné,2 catalyseur stable électrique	27g 65s 20c
Teinture stable d'esprit de néthérium	874	Direct Damage	86	Instant	43	Spirit	1 barres en néthérium,1 distillat terreux,2 catalyseur stable spirituel	27g 65s 20c
Teinture stable de feu en arcanium	899	Direct Damage	95	Instant	47	Heat	1 Arcanium Metal Bars,1 distillat brûlant,4 catalyseur stable ardent	53g 35s 30c
Teinture stable de glace en arcanium	904	Direct Damage	95	Instant	47	Cold	1 Arcanium Metal Bars,1 distillat glacial,4 catalyseur stable glacial	53g 35s 30c
Teinture stable d'énergie en arcanium	909	Direct Damage	95	Instant	47	Energy	1 Arcanium Metal Bars,1 distillat oxygéné,4 catalyseur stable électrique	53g 35s 30c
Teinture stable d'esprit en arcanium	914	Direct Damage	95	Instant	47	Spirit	1 Arcanium Metal Bars,1 distillat terreux,4 catalyseur stable spirituel	53g 35s 30c
Teinture stable ablative en arcanium	919	Melee Health Buffer	50	10:0 min	47		1 Arcanium Metal Bars,1 élixir of Defness,1 Stable Shielding Catalyst	61g 50s 30c
Teinture stable durcissante en arcanium	924	AF Buff	75	10:0 min	47		1 Arcanium Metal Bars,1 élixir of Might,1 Stable Hardening Catalyst	61g 50s 30c
Teinture stable éclairante en arcanium	929	Acuity Buff	75	10:0 min	47		1 Arcanium Metal Bars,1 élixir of Enlightenment,1 Stable Enlightening Catalyst	60g 73s 30c
Teinture stable d'érosion en arcanium	934	Dot (4.0s tick)	64	20 sec	47	Matter	1 Arcanium Metal Bars,1 Lifebane,1 Stable Eroding Catalyst	60g 73s 16c
Teinture stable celeric en arcanium	939	Self Haste	77	10:0 min	47		1 Arcanium Metal Bars,1 Improved elixir of Speed,1 Stable Celeric Catalyst	62g 65s 30c
Teinture stable tesson en arcanium	944	Self Damage Shield	4	10:0 min	47		1 Arcanium Metal Bars,1 Improved elixir of Shard Skin,1 Stable Protecting Catalyst	62g 40s 30c
Teinture stable rectifiant en arcanium	1014	Self Damage Add	11	30 sec	47	Matter	1 Arcanium Metal Bars,1 Improved elixir of Shard Skin,1 Concoctive Honing Catalyst	82g 60s 30c
Teinture stable drainant en arcanium	1019	Lifedrain	65	Instant	47	Body	1 Arcanium Metal Bars,1 Improved elixir de soin,1 Concoctive Leeching Catalyst	82g 15s 30c
Teinture stable flétrissante en arcanium	1024	Str/Con Debuff	56	1:0 min	47	Body	1 Arcanium Metal Bars,1 élixir of Might,1 Concoctive Withering Catalyst	82g 25s 30c
Teinture stable affaiblissante en arcanium	1029	QuvDex Debuff	56	1:0 min	47	Body	1 Arcanium Metal Bars,1 élixir of Defness,1 Concoctive Crippling Catalyst	82g 25s 30c

Qualité de l'objet	94%	95%	96%	97%	98%	99%	100%
Nombre de charges max	2 Charges	3 Charges	4 Charges	5 Charges	6 Charges	7 Charges	10 Charges

310-Alchimie-Procs reactifs (armures et boucliers)

	Ni v	Effet	Val	Durée	lvl	Type	Ingédients	Cout
Teinture réactive du feu d'armure en astérite	96 9	Direct Damage	77	Instant	40	Fire	1 barres de métal en astérite,1 Volatile Fire Asterite Weapon Tincture,1 Reactive Firebrand Catalyst	70g 78s 60c
Teinture réactive de glace d'armure en astérite	97 4	Direct Damage	77	Instant	40	Cold	1 barres de métal en astérite,1 Volatile Cold Asterite Weapon Tincture,1 Reactive Glacial Catalyst	70g 78s 60c
Teinture réactive d'énergie d'armure en astérite	97 9	Direct Damage	77	Instant	40	Energy	1 barres de métal en astérite,1 Volatile Energy Asterite Weapon Tincture,1 Reactive Electrical Catalyst	70g 78s 60c
Teinture réactive d'esprit d'armure en astérite	98 4	Direct Damage	77	Instant	40	Spirit	1 barres de métal en astérite,1 Volatile Spirit Asterite Weapon Tincture,1 Reactive Spirit Catalyst	70g 78s 60c
Teinture réactive du feu d'armure en néthérium	10 34	Direct Damage	86	Instant	43	Fire	1 barres en néthérium,1 Volatile Fire néthérium Weapon Tincture,2 Reactive Firebrand Catalyst	139g 05s 40c
Teinture réactive de glace d'armure en néthérium	10 39	Direct Damage	86	Instant	43	Cold	1 barres en néthérium,1 Volatile Cold néthérium Weapon Tincture,2 Reactive Glacial Catalyst	139g 05s 40c
Teinture réactive d'énergie d'armure en néthérium	10 44	Direct Damage	86	Instant	43	Energy	1 barres en néthérium,1 Volatile Energy néthérium Weapon Tincture,2 Reactive Electrical Catalyst	139g 05s 40c
Teinture réactive d'esprit d'armure en néthérium	10 49	Direct Damage	86	Instant	43	Spirit	1 barres en néthérium,1 Volatile Spirit néthérium Weapon Tincture,2 Reactive Spirit Catalyst	139g 05s 40c
Teinture réactive du feu d'armure en arcanium	10 54	Direct Damage	95	Instant	47	Fire	1 Arcanium Metal Bars,1 Volatile Fire Arcanium Weapon Tincture,3 Reactive Firebrand Catalyst	224g 45s 60c
Teinture réactive de glace d'armure en arcanium	10 59	Direct Damage	95	Instant	47	Cold	1 Arcanium Metal Bars,1 Volatile Cold Arcanium Weapon Tincture,3 Reactive Glacial Catalyst	224g 45s 60c
Teinture réactive d'énergie d'armure en arcanium	10 64	Direct Damage	95	Instant	47	Energy	1 Arcanium Metal Bars,1 Volatile Energy Arcanium Weapon Tincture,3 Reactive Electrical Catalyst	224g 45s 60c
Teinture réactive d'esprit d'armure en arcanium	10 69	Direct Damage	95	Instant	47	Spirit	1 Arcanium Metal Bars,1 Volatile Spirit Arcanium Weapon Tincture,3 Reactive Spirit Catalyst	224g 45s 60c
Teinture réactive durcissante d'armure en arcanium	10 74	Self AF Buff	75	1:0 min	47		1 Arcanium Metal Bars,1 Volatile Hardening Arcanium Weapon Tincture,1 Reactive Hardening Catalyst	254g 10s 60c
Teinture réactive d'érosion d'armure en arcanium	10 79	Dot (4.0s tick)	64	20 sec	47	Matter	1 Arcanium Metal Bars,1 Volatile Eroding Arcanium Weapon Tincture,1 Reactive Eroding Catalyst	252g 78s 46c
Teinture réactive de celeric d'armure en arcanium	10 84	Haste		15 sec	47		1 Arcanium Metal Bars,1 Volatile Celeric Arcanium Weapon Tincture,1 Reactive Celeric Catalyst	254g 45s 60c
Teinture réactive de tesson d'armure en arcanium	10 89	Damage Shield	5	15 sec	47		1 Arcanium Metal Bars,1 Volatile Shard Arcanium Weapon Tincture,1 Reactive Protecting Catalyst	254g 45s 60c
Teinture Réactive ablative d'armure en arcanium	10 94	Melee Health Buffer	100	10:0 min	47		1 Arcanium Metal Bars,1 Volatile Ablative Arcanium Weapon Tincture,1 Reactive Shielding Catalyst	254g 10s 60c

Races albionnaises

Breton

Dans le monde d'Albion, les Bretons sont dotés de caractéristiques moyennes, capables de tout faire, sans avoir de traits spécifiques par rapport aux autres races. Ils ne sont par contre pas limités comme certaines autres races, étant plus forts que les Avaloniens ou les Sarrasins, et plus rapides que les Highlanders.

Une des particularités des Bretons est de pouvoir embrasser la carrière de Moine (Friar) en faisant la seule race dans le jeu à avoir un accès exclusif à une classe. Une autre particularité est d'avoir accès à toutes les classes du Royaume, un autre trait unique dans DAoC. Bien que rien de cela ne permette pas aux Bretons d'exceller dans une tâche spécifique, ils sont capables de s'adapter à tout et réussissent particulièrement dans les classes « hybrides », pour lesquelles l'équilibre est important.



Statistiques de départ

FOR	CON	DEX	VIV	INT	PIE	EMP	CHA
60	60	60	60	60	60	60	60

Classes disponibles

- Maître d'Armes
- Mercenaire
- Paladin
- Fléau d'Arawn
- Thaumaturge
- Clerc
- Moine
- Eclaireur
- Théurgiste
- Ménestrel
- Sicaire
- Sorcier
- Cabaliste
- Prêtre d'Arawn

Avalonien

On s'attendrait à ce qu'un citoyen de la Cité d'Avalon soit plus intéressé par les prodiges de l'esprit que par les exploits physiques, et cela se révèle en effet au travers de la stature et des capacités mentales des Avaloniens. Ils sont grands, adroits et intelligents - les plus intelligents de tous les citoyens d'Albion - mais pas très robustes.

Ces traits en font naturellement des Mages, et en fait, un Avalonien a plus de dons pour la Magie que toute autre race d'Albion. Ils réussissent aussi dans le rôle de prêtres, spécialistes dans le domaine de la guérison magique. L'unique exception à cette attirance pour la magie vient des rares Paladins d'Avalon, bien que même dans ce cas leurs capacités innées pour la Magie iront bien au-delà de ce qu'un autre Paladin pourrait atteindre, alors qu'ils ne seront jamais aussi puissants physiquement que leurs frères plus vigoureux des autres races.



Statistiques de départ

FOR	CON	DEX	VIV	INT	PIE	EMP	CHA
45	45	60	70	80	60	60	60

Classes disponibles

- Maître d'Armes
- Paladin
- Théurgiste
- Clerc
- Thaumaturge
- Sorcier
- Cabaliste

Sarrasin

Descendants du noble Sir Palomides, les Sarrasins sont un peuple agile et preste, presque hors de son élément dans le monde d'Albion. De ce fait, ils ont tendance à choisir des classes un peu plus « douteuses » que les autres habitants d'Albion. Légèrement plus faibles que la moyenne, bien que plus forts que les Avaloniens, ils compensent cela par leur vitesse et leur précision.

Les Sarrasins sont des Rogues nés, ils pourront devenir d'excellents Eclaireurs (Scouts), Bardes ou Sicares (Infiltrators). Suivant un penchant pour le combat lourd, d'autres deviendront des Mercenaires, mettant en avant leur capacité à porter des attaques rapides très efficaces. D'autres enfin, apprendront à maîtriser les aspects destructeurs de la Magie. Assez curieusement, jusqu'à tout récemment, les Sarrasins ne pouvaient pas rejoindre l'église d'Albion, ce qui signifie sans doute que leur réputation trouble n'est pas injustifiée.



Statistiques de départ

FOR	CON	DEX	VIV	INT	PIE	EMP	CHA
50	50	80	60	60	60	60	60

Classes disponibles

- Maître d'Armes
- Mercenaire
- Paladin
- Fléau d'Arawn
- Cabaliste
- Eclaireur
- Ménestrel
- Sicaire
- Sorcier
- Prêtre d'Arawn

Highlander

Les vaillants guerriers des Highlands sont à la force ce que les Avaloniens sont à l'intellect, à la limite de l'archétype dans le Royaume d'Albion. Cette force est limitée par le fait qu'ils sont la race la plus lente d'Albion, tout en étant moins lents que certaines races des autres Royaumes. Oh, un avertissement ! Ils appellent le vêtement qu'ils portent un kilt [jeu de mot : killed, tué] parce que c'est ce qui est arrivé à la première personne qui a appelé cela une jupe.

Les Highlanders font d'excellents guerriers, mais n'ont quasiment pas de capacité pour la Magie. La seule exception à cette règle est la classe de Clerc, bien que même dans ce cas, la masse sera parfois plus souvent employée que la Magie. Bien que les Highlanders puissent aussi choisir des carrières de Rogue, leur grande taille et leur dextérité réduite les rendent plus efficaces à asséner de grands coups sur la tête de leurs adversaires qu'à les surprendre en se glissant silencieusement dans les ombres.



Statistiques de départ

FOR	CON	DEX	VIV	INT	PIE	EMP	CHA
70	70	50	50	60	60	60	60

Classes disponibles

- Maître d'Armes
- Eclaireur

- Mercenaire
- Paladin

- Ménestrel
- Clerc

Nécrite

Les nécrites sont la seule race non humaine d'Albion. Les nécrites sont de petits humanoïdes à la peau pâle et aux très grands yeux sombres. Ils vivent sous terre et servent Arawn, le seigneur de l'Outremonde. Malgré leurs manières non humaines, qui incommode leurs alliés, leur valeur dans la bataille reste cependant un atout majeur dans le combat mené contre Morgane.

Les nécrites se sont alliés avec le royaume d'Albion afin de reprendre l'île perdue d'Avalon jusque là aux mains des forces de la sorcière Morgane. En effet, Arawn, lassé de voir Morgane lever une armée avec ses mort-vivants, décide de mettre ses nécrites aux côtés des Bretons pour reprendre le territoire d'Avalon.



Statistiques de départ

FOR	CON	DEX	VIV	INT	PIE	EMP	CHA
50	60	70	50	70	60	60	60

Classes disponibles

- Maître d'Arme
- Cabaliste
- Sicaire
- Mercenaire
- Prêtre d'Arawn
- Fléau d'Arawn
- Eclaireur
- Sorcier²⁶

Bonus et malus des armures

	Contondant	Tranchant	Estoc	Feu	Glace	Terre	Energie
Tissu							
Cuir		15%	-15%	15%	-10%	-5%	
Cuir Clouté	10%		-10%	-10%	5%	5%	5%
Maille		-15%	15%	10%			10%
Plaque/Ecaille	10%	-5%	-5%	-10%	10%	-10%	10%

²⁶ Toutes ces informations ont été rassemblées par le sieur JOL. Celui-ci ayant toutefois parfois tendance à divaguer, quelques erreurs présentes dans le texte original ont été corrigées.

Les 15 races

Albion



Bretons



Sarrasins



Avaloniens



Highlanders



Nécrites

Hibernia



Elfes



Firbolgs



Celtes



Sylvans



Lurikeens

Midgard



Kobolds



Nains



Vikings



Trolls



Valkyns

Résistances

Le tableau ci-dessus montre les vulnérabilités des classes des Royaumes face aux trois types de dégâts de corps-à-corps. Il est ainsi possible de choisir contre chaque ennemi l'arme ou la résistance la plus appropriée.

Slash vs. Albion			Slash vs. Hibernia			Slash vs. Midgard		
Vulnerable	Neutral	Resistant	Vulnerable	Neutral	Resistant	Vulnerable	Neutral	Resistant
N/A	Plate Armsman Paladin Alb Chain Cleric Mercenary Minstrel Alb Studded Scout Alb Leather Friar Infiltrator Cloth Cabalist Sorcerer Theurgist Wizard	N/A	Scale Champion Druid Hero Warden	Cloth Eldritch Enchanter Mentalist	Reinforced Bard Blademaster Ranger Hib Leather Nightshade	Mid Studded Beserker Hunter Mid Leather Shadowblade	Cloth Runemaster Spiritmaster	Mid Chain Healer Shaman Skald Thane Warrior
Thrust vs. Albion			Thrust vs. Hibernia			Thrust vs. Midgard		
Vulnerable	Neutral	Resistant	Vulnerable	Neutral	Resistant	Vulnerable	Neutral	Resistant
Alb Chain Cleric Mercenary Minstrel Alb Studded Scout	Cloth Cabalist Sorcerer Theurgist Wizard	Plate Armsman Paladin Alb Leather Friar Infiltrator	N/A	Scale Champion Druid Hero Warden Reinforced Bard Blademaster Ranger Hib Leather Nightshade Cloth Eldritch Enchanter Mentalist	N/A	Mid Chain Healer Shaman Skald Thane Warrior	Cloth Runemaster Spiritmaster	Mid Studded Beserker Hunter Mid Leather Shadowblade
Crush vs. Albion			Crush vs. Hibernia			Crush vs. Midgard		
Vulnerable	Neutral	Resistant	Vulnerable	Neutral	Resistant	Vulnerable	Neutral	Resistant
Plate Armsman Paladin Alb Leather Friar Infiltrator	Cloth Cabalist Sorcerer Theurgist Wizard	Alb Chain Cleric Mercenary Minstrel Alb Studded Scout	Reinforced Bard Blademaster Ranger Hib Leather Nightshade	Cloth Eldritch Enchanter Mentalist	Scale Champion Druid Hero Warden	N/A	Mid Chain Healer Shaman Skald Thane Warrior Mid Studded Beserker Hunter Mid Leather Shadowblade Cloth Runemaster Spiritmaster	N/A

Ce second tableau indique les types de magies utilisés par les classes des trois Royaumes. Albion est sur fond rouge, Hibernia sur fond vert et Midgard sur fond bleu. Il permet de repérer quels débuffs sont les plus efficaces contre nos ennemis, ainsi que les résistances qu'il convient de monter en priorité dans l'optique du RvR²⁷.

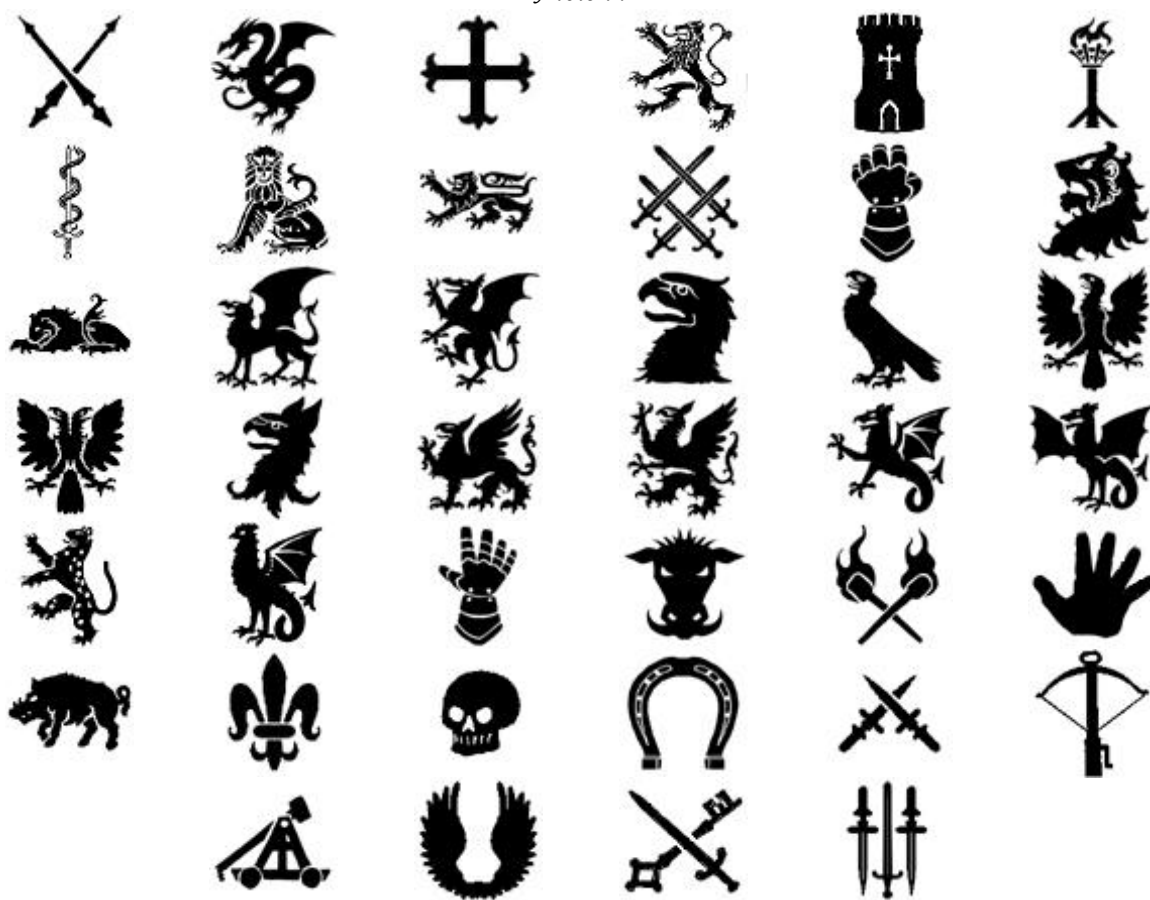
²⁷ Les deux tableaux ont été conçus par Camelot-Seer, et n'ont pas été mis à jour depuis SI.

Body			Energy			Spirit		
Effect	Class	Spell Line	Effect	Class	Spell Line	Effect	Class	Spell Line
DD	Minstrel	Instruments	Mesmerize	Sorcerer	Mind Twisting	DD	Cleric	Smiting
DD	Sorcerer	Disorientation	Mesmerize	Sorcerer	Domination	DD	Cleric	Smiting Spec
Life Drain	Cabalist	Body Destruction	DD	Eldritch	Vacuumancy	DD	Theurgist	Vapormancy
Life Drain	Cabalist	Essence Manipulation	DD	Enchanter	Empowering	Mesmerize	Cleric	Smiting Spec
Life Drain	Sorcerer	Body Destruction	DoT	Mentalist	Holism	Mesmerize	Theurgist	Vapormancy
Mesmerize	Minstrel	Instruments	DoT	Mentalist	Mentalism	Slow	Theurgist	Abrasion
Slow	Cabalist	Essence Manipulation	Mesmerize	Mentalist	Mind Mastery	Snare	Cabalist	Vivification
Snare	Cabalist	Body Destruction	Slow	Eldritch	Vacuumancy	Stun	Cleric	Smiting
Snare	Sorcerer	Body Destruction	Snare	Eldritch	Vacuumancy	Snare	Champion	Valor
Snare	Sorcerer	Disorientation	Storm	Eldritch	Void Mastery	DD	Spiritmaster	Spirit Suppression
Stun	Minstrel	Instruments	Bolt	Runemaster	Runecarving	Mesmerize	Spiritmaster	Spirit Suppression
DD	Bard	Music Spec	Bolt	Runemaster	Runes of Destruction	Slow	Spiritmaster	Spirit Suppression
DD	Champion	Valor	DD	Runemaster	Runecarving	Snare	Skald	Battlesongs
DoT	Druid	Nature Spec	DD	Runemaster	Runes of Destruction			
Mesmerize	Bard	Music	DD	Thanes	Stormcalling			
Mesmerize	Bard	Music Spec	Snare	Runemaster	Runes of Supression			
Slow	Champion	Valor	Storm	Runemaster	Runes of Destruction			
Snare	Druid	Nature						
DD	Skald	Battlesongs						
DoT	Shaman	Subterranean						
Mesmerize	Healer	Pacification						
Mesmerize	Healer	Pacification Spec						
Mesmerize	Skald	Battlesongs						
Slow	Healer	Pacification Spec						
Snare	Healer	Pacification Spec						
Snare	Runemaster	Suppression						
Snare	Spiritmaster	Suppression						
Stun	Healer	Pacification						
Stun	Healer	Pacification Spec						
Cold			Heat			Matter		
Effect	Class	Spell Line	Effect	Class	Spell Line	Effect	Class	Spell Line
DD	Theurgist	Path of Ice	Bolt	Wizard	Path of Fire	Bolt	Wizard	Calefaction
DD	Wizard	Path of Ice	Bolt	Wizard	Pyromancy	DoT	Cabalist	Matter
DD	Wizard	Liquifaction	DD	Wizard	Path of Fire	DoT	Cabalist	Matter Manipulation
Snare	Theurgist	Path of Ice	DD	Wizard	Pyromancy	DoT	Sorcerer	Matter
Snare	Theurgist	Refrigeration	DD	Eldritch	Way of the Sun	DoT	Sorcerer	Telekinesis
Snare	Wizard	Path of Ice	DD	Enchanter	Way of the Sun	DoT	Wizard	Calefaction
Snare	Wizard	Liquifaction	DD	Enchanter	Bedazzling	Snare	Sorcerer	Telekinesis
Bolt	Eldritch	Way of the Eclipse	DD	Mentalist	Way of the Sun	Snare	Wizard	Calefaction
Bolt	Eldritch	Void Mastery	DD	Mentalist	Illusions	Storm	Wizard	Calefaction
DD	Eldritch	Shadow Control	Slow	Enchanter	Bedazzling	Snare	Druid	Nature Spec
DD	Eldritch	Way of the Eclipse	Stun	Eldritch	Way of the Sun	Bolt	Shaman	Subterranean Spec
DD	Eldritch	Void Mastery	Stun	Enchanter	Way of the Sun	DD	Shaman	Subterranean Spec
DD	Nightshade	Nightshade Magic	Stun	Mentalist	Way of the Sun	DoT	Shaman	Subterranean Spec
Mesmerize	Eldritch	Shadow Control				Snare	Shaman	Subterranean
DD	Runemaster	Darkness				Snare	Shaman	Subterranean Spec
DD	Runemaster	Runes of Darkness						
DD	Spiritmaster	Darkness						
Debuff DD	Runemaster	Runes of Darkness						
Lifedrain	Spiritmaster	Spirit Dimming						
Mesmerize	Spiritmaster	Spirit Dimming						

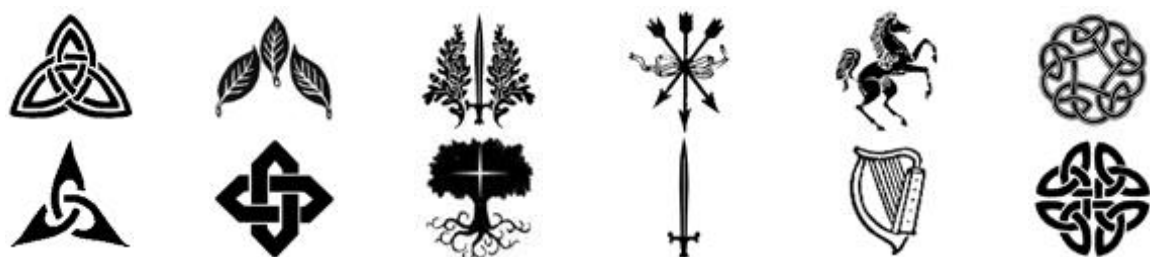
Charte des emblèmes de guildes

Chaque guilde peut choisir un emblème, que ses membres pourront choisir de faire figurer sur certaines pièces de leur équipement personnel (cape et bouclier). Voici le tableau exhaustif de ces 120 emblèmes, classés par Royaumes.

Albion :



Hibernia :





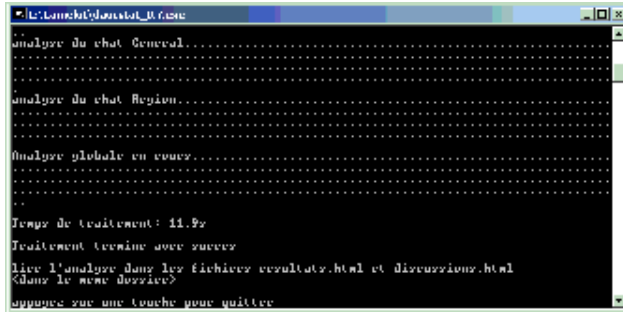
Midgard:



Logiciels utiles

Quelques passionnés se sont lancés dans le développement de programmes informatiques, susceptibles de vous aider en de nombreuses circonstances. La plupart peuvent être aisément téléchargés sur Internet, en contactant le sieur Google (toujours lui...), ou en parcourant les nombreux forums spécialisés.

DAoC-Stat par Lukiel :



Ce programme est un analyseur de log. Il se charge de décortiquer votre fichier journal (vous pouvez lancer la journalisation en appuyant sur la touche « L ») et d'en tirer des statistiques souvent très instructives : lequel de vos styles est le plus dévastateur ? qui vous a le plus tué en RyR ? combien avez-vous gagné d'expérience par mob ? vos dégâts directs ont-ils des dégâts fluctuants ? etc.

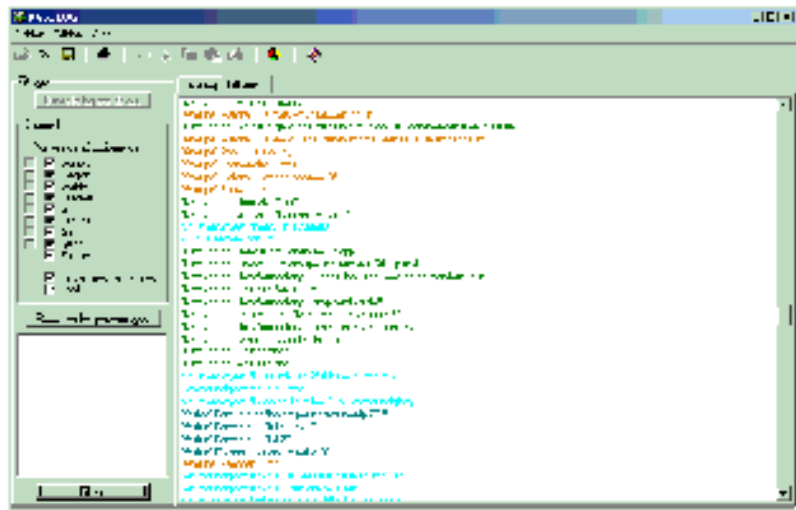
- + Logiciel en français, très complet
- + Grande rapidité d'exécution
- + Présentation des résultats de manière intuitive
- + Logiciel en développement, régulièrement mis à jour
- Comme tout logiciel en développement, certains bugs importants subsistent
- ⇒ Un programme tout bonnement indispensable.

DaoC-Log par Ijd Dhalia :

Il s'agit là encore d'un analyseur de log, mais qui cette fois extrait de votre fichier journal les conversations que vous avez tenues, les reformate (couleur, police) selon vos desiderata, et sauvegarde le tout pour que vous puissiez l'ouvrir dans votre traitement de texte préféré.

- + Logiciel en français
- + Prise en charge des logs en français et en anglais
- + Nombreux filtres : par canaux et par personnes
- + Détecte également les loots
- + Customization des résultats
- + Sauvegarde au format RTF
- Quelques bugs mineurs (loots)
- Grande lenteur d'exécution sur les fichiers volumineux

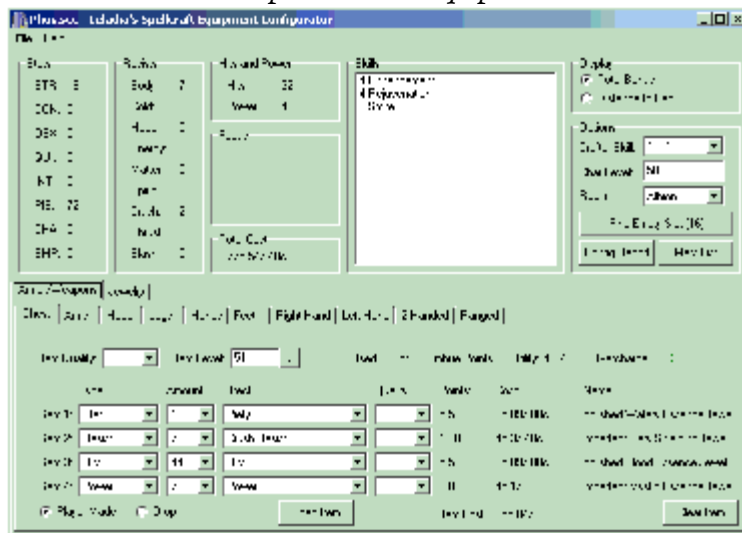
⇒ Un programme très utile pour ceux qui, comme moi, conservent toutes les conversations de leurs personnages ; les autres pourront s'en passer.



Spellcraft Equipment Configurator par Leladia :

Ce logiciel vous permet de calculer et d'optimiser votre équipement, afin d'obtenir le maximum de bonus possibles. Sa rapidité et sa relative simplicité d'emploi lui ont fait faire le tour du monde, et c'est bien mérité.

+ Personnalisation complète de tout l'équipement



- + Possibilité de conserver certains objets d'après
 - + Sauvegarde des objets individuellement et/ou de l'équipement complet
 - + Calcul automatique des charges, surcharges, etc.
 - Logiciel en anglais
 - Certaines configurations autorisées par le configurateur ne sont pas réalisables (ex. : deux gemmes de même nature sur un objet donné)
- ⇒ Un programme indispensable pour optimiser son équipement, sans ennuyer les artisans et arcanistes, dont le métier

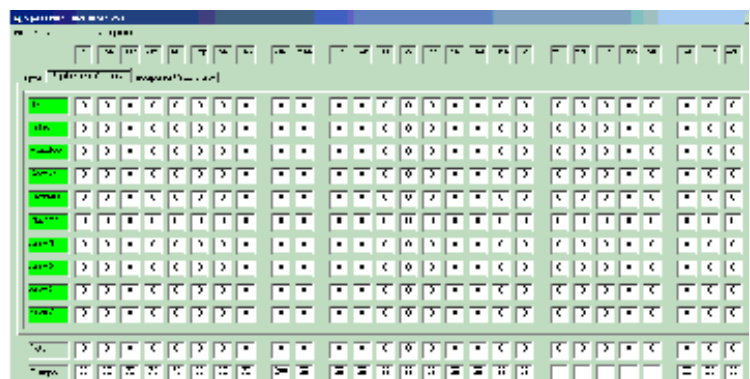
est de poser les gemmes, pas de passer des heures à les calculer pour vous !

Spellcraft Calculator par Finnithnel :

A ma connaissance le seul programme d'arcanisme en français. Spellcraft Calculator cherche à parvenir au même but que le logiciel précédent, mais il est plus visuel, et d'apparence « plus simple ». En réalité, il s'adresse surtout aux arcanistes et à leurs clients qui connaissent bien les règles de calcul propres à l'Enchantement des Arcanes.

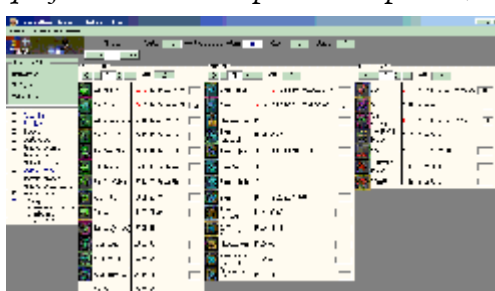
- + Logiciel en français
- + Meilleure présentation visuelle des chiffres que dans le programme de Leladia
- + Gain de temps pour le calcul d'un équipement complet
- Interface déroutante pour les arcanistes novices

⇒ Un programme très utile pour ceux ayant lu le Précis d'Enchantement des Arcanes ; les autres feraient mieux de s'exercer en utilisant le logiciel de Leladia.



Roen's Albion Character Builder par Roen

Un logiciel sympathique permettant de « tester » les différentes voies de spécialisation. La version que j'ai testée était la première disponible, et comportait encore de nombreux manques / erreurs. Notez que



ce programme se base sur une page internet nommée « Character Builder », à l'adresse daoc.catacombs.com (en anglais).

- + Logiciel en français
- + Icônes de nombreux sorts
- Absence des nouvelles classes
- Version inachevée comportant des bugs

⇒ Lorsque Roen aura fini son logiciel, il sera un « must » !

Liste des commandes

Syntaxe	Description	Divers
Commandes de discussion et de communication		
/say <texte>	Envoyer un message aux personnages proches.	/s
/yell <texte>	Hurler un message aux personnages proches. Employé sans texte, c'est un appel à l'aide en indiquant sa position.	/y
/whisper <texte>	Murmurer un message au personnage sélectionné.	
/send ou /tell <nom> <texte>	Envoyer un message privé à un personnage à distance.	/t
/broadcast <texte>	Envoyer un message à tous les personnages de votre zone.	/b
/group or /psend <texte>	Envoyer un message sur le chat de votre groupe.	/g
/guild <texte>	Envoyer un message sur le chat de votre guild.	/gu
/osend <texte>	Envoyer un message sur le chat des officiers de votre guild.	/os
/asend <texte>	Envoyer un message sur le chat de votre alliance.	/as
/chat <texte>	Envoyer un message aux membres de votre salle de chat.	/c
/emote <texte>	Mimer une action.	/e
Commandes d'action		
/rest ou /sit	Faire asseoir son personnage.	/r
/stand	Faire lever son personnage.	
/quit	Quitter le jeu.	/q
/bind	Lier votre personnage à une "bindstone" où il réapparaîtra après une mort.	
/release	Réapparaître à sa "bindstone" après une mort.	
/pray	Récupérer de l'expérience en priant sur sa tombe. La tombe doit être ciblée pour prier.	
/transfercorpse <nom>	Transférer son corps dans un fort de niveau 10 appartenant à son royaume si le royaume adverse a au moins une de vos reliques.	*v1.55*
/face	Faire automatiquement face à la cible.	
/follow	Suivre la cible.	
/stick	Se coller à la cible.	
/groundassist <nom>	Permet de sélectionner la même cible terrestre que la personne spécifiée (ou que la personne sélectionnée si vous ne donnez aucun nom).	*v1.55*
/assist <nom>	Permet de sélectionner la même cible que la personne spécifiée (ou que la personne sélectionnée si vous ne donnez aucun nom).	
/guard	Assister la cible au combat en bloquant les coups de ses agresseurs avec un bouclier.	
/protect	Assister la cible au combat en détournant l'attention de ses agresseurs.	
/intercept	Assister la cible au combat en prenant les coups à sa place.	
/engage	Avancer vers la cible en se protégeant grâce à son bouclier.	
/mount	Descendre d'un cheval.	
Commandes d'assistance		
/help	Ouvrir la fenêtre d'aide.	
/stuck	Replacer son personnage sur un endroit valide après déconnexion si votre personnage est coincé dans le décor.	
/advice	Lister les personnages déclarés "conseillers".	/a
/advice <nom> <texte>	Envoyer un message au conseiller spécifié. Fonctionne comme la commande /tell.	/a
/advisor	Se déclarer en tant que Conseiller. Vous devez avoir joué plus de 15 heures.	
Commandes d'information		

/who	Lister et compter les joueurs connectés.	
/who help	Lister les options de la commande /who.	
/who all	Lister les personnages présents de votre royaume avec leurs classes, niveaux et emplacements.	
/who <nom/gilde/classe/lieu>	Lister tous les personnages dont le nom, la guilde, la classe ou le lieu contient les lettres spécifiées.	
/who <min> <max>	Lister tous les personnages dont le niveau est compris entre min. et max.	
/who <nom/gilde/classe/lieu> <min> <max>	Lister tous les personnages dont le nom, la guilde, la classe ou le lieu contient les lettres spécifiées et dont le niveau est compris entre min. et max.	
/where <nom>	Demander à un garde la direction d'un PNJ. Le garde doit être sélectionné.	
/task	Afficher les détails des tâches que vous avez acceptées.	
/quest	Afficher les détails des quêtes achevées ou en cours.	
/resist	Ouvrir la fenêtre des résistances.	
/direction	Afficher la direction dans laquelle vous regardez.	/dir
/location	Afficher les coordonnées de la position du personnage dans la zone où il se trouve sur les axe Est-Ouest (1er nombre), Nord-Sud (2ème nombre) et en altitude (3ème nombre).	/loc
/time	Afficher l'heure dans le jeu.	
/played	Afficher le temps total de jeu de votre personnage.	/play
/realm	Ouvrir la fenêtre d'information sur les royaumes.	
/relic	Ouvrir la fenêtre d'information sur les reliques.	
/keyboard	Ouvrir la fenêtre d'information sur la configuration des touches de votre clavier.	

Commandes de groupe

/invite <nom>	Inviter le personnage ciblé ou nommé à rejoindre votre groupe.	/i
/join	Rejoindre un groupe qui vous a invité.	
/disband	Quitter un groupe ou le dissoudre.	
/autosplit	Activer / désactiver le partage du pillage des objets et des pièces. Si vous êtes chef de groupe, ceci affecte tout le groupe, sinon l'effet est individuel.	
/autosplit <loot>	Désactiver/réactiver le partage du pillage des objets au sein du groupe si vous êtes le chef.	
/autosplit <coins>	Désactiver/réactiver le partage du pillage des pièces au sein du groupe si vous êtes le chef.	

Commandes de groupe de discussion

Tous les /cg sont des équivalents de /chatgroup. Attention, un groupe de discussion contient maximum 50 personnes.

/cg invite <nom1> (<nom2> <nom3> etc.)	Inviter une ou plusieurs personnes à rejoindre un groupe de discussion si vous en êtes le modérateur.	
/cg join	Accepter l'invitation du groupe de discussion.	
/cg decline	Refuser l'invitation du groupe de discussion.	
/cg who	Lister tous les membres du groupe de discussion.	
/cg remove <nom>	Enlever un personnage du groupe de discussion si vous en êtes le modérateur.	
/cg leave	Quitter le groupe de discussion.	

Commandes de guilde

Tous les /gc sont des équivalents de /guildcommand

/gc form	Créer une nouvelle guilde, si tous les huit membres du groupe l'acceptent.	
/gc accept	Accepter la création de la guilde.	
/gc decline	Refuser la création de la guilde.	
/gc invite <nom>	Inviter le personnage nommé (ou sélectionné si aucun nom n'est donné) à rejoindre la guilde.	
/gc info	Lister les informations de sa guilde.	
/gc cancel	Annuler toute commande précédemment exécutée, telle que /gc form ou /gc invite.	
/gc quit	Quitter la guilde.	

<code>/gc motd <texte></code>	Définir le message du jour de la guilde.	
<code>/gc omotd <texte></code>	Définir le message du jour pour les officiers de la guilde.	
<code>/gc promote <nom> <#></code>	Promouvoir le personnage nommé (ou sélectionné si aucun nom n'est donné) au rang <#> spécifié.	
<code>/gc demote <nom> <#></code>	Rétrograder le personnage nommé (ou sélectionné si aucun nom n'est donné) au rang <#> spécifié.	
<code>/gc remove <nom></code>	Renvoyer le personnage nommé (ou sélectionné si aucun nom n'est donné) de la guilde.	
<code>/gc emblem</code>	Définir l'emblème de la guilde (réservé au leader de la guilde).	
<code>/gc leader <nom></code>	Désigner le nouveau leader de la guilde (réservé au leader de la guilde).	
<code>/gc who</code>	Lister les membres de la guilde actuellement connectés.	
<code>/gc claim</code>	Revendiquer un fort ennemi au nom de la guilde. Vous devez : 1) avoir 7 membres de guilde dans votre groupe en présence du Lord du fort. 2) avoir 500 guild bounty points.	
<code>/gc upgrade</code>	Upgrader le fort revendiqué par la guilde.	
<code>/gc release</code>	Abandonner la revendications du fort.	
<code>/gc webpage <texte></code>	Définir la page web de la guilde.	
<code>/gc email <texte></code>	Définir l'email de la guilde.	
<code>/gc officerdisplay <on/off></code>	Activer / désactiver l'affichage de la hiérarchie de la guilde sur le site officiel.	
Commandes d'édition du leader de la guilde		
<code>/gc edit</code>	Afficher la liste des options d'édition disponibles.	
<code>/gc edit <#> title <texte></code>	Donner un titre au rang spécifié <#>.	
<code>/gc edit <#> ranklevel <setting></code>	Définir la hiérarchie de la guilde. Le Maître de guilde peut ainsi être de rang 0 et les officiers de rang 1, etc.	
<code>/gc edit <#> motd <y/n></code>	Editer ce rang pour modifier le message du jour.	
<code>/gc edit <#> emblem <y/n></code>	Editer ce rang pour porter l'emblème de guilde.	
<code>/gc edit <#> gcheat <y/n></code>	Editer ce rang pour lire le chat de guilde.	
<code>/gc edit <#> gcspeak <y/n></code>	Editer ce rang pour parler dans le chat de guilde.	
<code>/gc edit <#> ocheat <y/n></code>	Editer ce rang pour lire le chat d'officiers.	
<code>/gc edit <#> ocspeak <y/n></code>	Editer ce rang pour parler dans le chat d'officiers.	
<code>/gc edit <#> invite <y/n></code>	Editer ce rang pour inviter de nouveaux membres (au rang 9).	
<code>/gc edit <#> promote <y/n></code>	Editer ce rang pour promouvoir ou rétrograder les membres d'un rang inférieur au sien.	
<code>/gc edit <#> remove <y/n></code>	Editer ce rang pour renvoyer des membres d'un rang inférieur au sien.	
<code>/gc edit <#> view <y/n></code>	Editer ce rang pour utiliser la commande /gc info.	
<code>/gc edit <#> deposit <y/n></code>	Editer ce rang pour déposer de l'argent sur le compte de la guilde.	*non dispo. *
<code>/gc edit <#> withdraw <y/n></code>	Editer ce rang pour retirer de l'argent du compte de la guilde.	*non dispo. *
<code>/gc edit <#> claim <y/n></code>	Editer ce rang pour revendiquer un fort.	
<code>/gc edit <#> upgrade <y/n></code>	Editer ce rang pour upgrader un fort revendiqué.	
<code>/gc edit <#> release <y/n></code>	Editer ce rang pour abandonner les revendications du fort de la guilde.	
Commandes d'alliance de guildes		
<code>/gc aaccept</code>	Accepter la formation de l'alliance.	
<code>/gc adecline</code>	Refuser la formation de l'alliance.	
<code>/gc ainvite</code>	Inviter le leader de guilde sélectionné à rejoindre l'alliance.	
<code>/gc acancel</code>	Annuler la commande /gc ainvite.	
<code>/gc aremove <#></code>	Renvoyer la guilde spécifiée de l'alliance.	
<code>/gc aremove leader</code>	Quitter l'alliance.	
<code>/gc amotd <texte></code>	Définir le message du jour de l'alliance.	
<code>/gc edit <#> alli <y/n></code>	Editer ce rang pour faire rentrer ou sortir la guilde d'une alliance.	

/gc edit <#> *achear* <y/n>
 /gc edit <#> *acspeak* <y/n>

Editer ce rang pour lire le chat d'alliance.
 Editer ce rang peut parler sur le chat d'alliance.

Actions Animées (Emotes)

/bang
 /beckon
 /blush
 /bow
 /cheer
 /clap
 /cry
 /curtsey
 /dance
 /flex
 /kiss
 /laugh
 /point
 /salute
 /victory
 /wave
 /ponder
 /military
 /present
 /taunt
 /rude
 /yes
 /no
 /slap
 /hug
 /charge
 /surrender
 /raise
 /shrug
 /slit

Frapper son bouclier.
 Faire signe d'approcher de la main.
 Rougir.
 S'incliner pour saluer.
 Acclamer avec le point.
 Applaudir.
 Pleurer.
 Faire une révérence.
 Danser.
 Jouer des muscles.
 Envoyer un baiser.
 Rire.
 Pointer du doigt.
 Salut main sur le coeur.
 Célébrer a victoire.
 Faire un signe de la main.
 Réfléchir.
 Salut militaire.
 Offrir un cadeau.
 Provocation.
 Bras d'honneur.
 Hochement de la tête affirmatif.
 Hochement de la tête negatif.
 Donner un claque.
 Étreindre quelqu'un.
 Sonner la charge.
 Se rendre à l'ennemis.
 Lever sa main.
 Hausser ses épaules.
 Mimer un égorgement.

v1.56
 v1.56
 v1.56
 v1.56
 v1.56
 v1.57
 v1.57
 v1.57
 v1.57
 v1.57
 v1.57
 v1.57

Artisanat

/salvage
 /repair
 /upgrade
 /mbury <#>

Permet de démonter un objet et d'en récupérer les matériaux de fabrication.
 Permet de réparer un objet, une porte ou une arme de siège.
 Permet d'améliorer une porte.
 Acheter # fois l'objet selectionné.

Armes de siège

/control
 /control release
 /aim
 /load
 /arm
 /fire

Prendre les commandes d'une arme de siège.
 Abandonner les commandes d'une arme de siège.
 Viser avec une arme de siège.
 Charger une arme de siège.
 Armer une arme de siège.
 Tirer avec une arme de siège.

/f

Commandes de jeux

/random <#>
 /roll <#>
 /shuffle <#>

Donne un chiffre entre 1 et #
 Simule un jet de # dés
 Créer et mélange # paquets de cartes. A utiliser obligatoirement avant la

	commande /deal.	
/deal <nom> <u/d>	Donne une carte au joueur. u/d indique si la carte est montrée aux autres joueurs (Up) ou cachée (Down). Vous ne pouvez utiliser les cartes qu'avec les personnes de votre groupe.	
/held	Permet de voir les cartes présentes dans sa main.	
/discard <#/all>	Permet de se défausser d'une carte de sa main. /discard all permet de se défausser de toutes ses cartes.	
/show	Montre toutes les cartes de sa main.	
Commandes de duel		
/duel challenge	Lancer un duel au personnage ciblé.	*v1.54*
/duel cancel	Annuler son invitation de duel.	*v1.54*
/duel accept	Accepter un duel.	*v1.54*
/duel decline	Refuser un duel.	*v1.54*
/duel surrender	Abandonner un duel en cours.	*v1.54*
Commandes de spécialisation		
/respec realm	Permet de remettre à zéro ses habilités de royaume. Uniquement utilisable 2 fois.	
/respec all	Permet de remettre à zéro toutes les lignes de spécialisations.	
/respec <ligne>	Permet de remettre à zéro une ligne de spécialisation. Uniquement accessible aux niveaux 20 et 40.	
Commandes d'affichage		
/effects none	Désactiver les effets des sorts.	
/effects all	Activer tous les effets des sorts.	
/effects self	Activer uniquement les effets des sorts sur son personnage.	
/colornames	Activer la colorisation des noms.	*v1.54*
/oldnamecolors	Désactiver la colorisation des noms.	*v1.54*
/hidenames <options>	Cacher les noms. Les options sont : players (joueurs), monsters (monstres), self (son personnage), graves (tombes), all (tous). Par exemple : /hidenames self grave.	*v1.54*
/shownames <options>	Afficher les noms. Les options sont : players (joueurs), monsters (monstres), self (son personnage), graves (tombes), all (tous).	*v1.54*
/qbar <#>	Passer à la barre de raccourcis #.	*v1.54*
Autres commandes		
/macro <nom> <commande>	Assigner un raccourci à une commande. Attention, vous ne pouvez pas employer de virgule.	
/trade	Définir le type de transactions acceptées.	
/lastname	Choisir un nom de famille. Ne fonctionne qu'en présence du "Name registrar", à partir du niveau 10.	
/friends <nom>	Ajouter ou retirer des membres à votre liste d'amis qui apparaîtront dans la mini-fenêtre des amis lorsqu'ils sont connectés.	
/friend	Lister les amis connectés.	
/ignore <nom>	Ajouter ou retirer des membres à votre liste de personnes à ignorer. Employé sans nom, ouvre une fenêtre avec votre liste d'exclusion.	
/filter	Activer / désactiver Filtre de grossièretés.	
/afk	Activer / désactiver Mode absent. Ceux qui vous envoient un message seront avertis de votre absence.	
/anonymous	Activer / désactiver le mode anonymat. Vous n'êtes plus listé par la commande /who.	/anon
/setwho <trade/class>	Afficher lors d'un /who son niveau de classe ou son niveau d'artisanat.	
/webdisplay nopoints <on/off>	Afficher ou non ses points de royaume sur le site officiel.	
/webdisplay trades <on/off>	Afficher ou non ses compétences d'artisanat sur le site officiel.	

Commandes service consommateur²⁸

<i>/appeal</i>	<i>Envoyer un message au service consommateurs / support technique.</i>
<i>/cancelappeal</i>	<i>Annuler toutes les demandes précédentes.</i>
<i>/reportbug</i>	<i>Envoyer un rapport de bug au service technique.</i>
<i>/reportharass</i>	<i>Envoyer un rapport sur un cas de harcèlement.</i>
<i>/reporttos</i>	<i>Envoyer un rapport sur un cas de violation de la charte de conduite.</i>
<i>/petition</i>	<i>Envoyer un message de plainte au service de consommateurs.</i>

²⁸ Les commandes qui suivent, ainsi que quelques autres qui précèdent, ne sont pas actives sur les serveurs européens. Par ailleurs, cette liste est exhaustive jusqu'à la 1.59 incluse, et a été créée par Pacfya.

Notes de version

A chaque nouveau patch, une note de version documentant les différentes modifications et nouveautés apportées à l'environnement est diffusée par Mythic. Ci-dessous figurent les traductions officielles de ces notes, effectuées par GOA. Quelques informations sur certains patches ont été résumées ou sont manquantes de la Base de Connaissances officielle, et n'ont donc pas pu être incluses dans le Terrae Universalis Novo Vade Mecum Index. Par ailleurs, j'ai allégé ces notes de version des données qui ne sont pas susceptibles de concerner Albion (il s'agit principalement de notes sur les terres intérieures hiberniennes et midgardiennes).

Version 1.37 (résumé)

- Désormais, le nom de l'artisan qui a créé un objet est attaché à l'objet.
- Les monstres ont moins de chance de vous cibler si vous êtes dans un groupe et que vous êtes dissimulé. Ils ont tout de même une chance de vous cibler.
- S'il vous manque des matériaux pour créer un objet le jeu vous indique maintenant lesquels.
- La condition et la durabilité des objets ont été modifiés, l'objet dure plus longtemps mais doit être réparé plus souvent.
- Stonehenge est totalement équipé en objets
- Les niveaux de royaume ont été modifiés. Comptez maintenant 100 niveaux divisés en 11 rangs. Vous devez être au 10ème niveau de votre rang pour passer au suivant.
- Les rangs de royaume donnent chacun un bonus de un point dans toutes vos compétences, vous pouvez donc avoir un bonus de +10 dans toutes vos compétences au dernier rang.
- Les portes des forts reliques sont attaquables
- Les armes de sièges sont réparables
- Un timer est appliqué sur les sorts de d'étourdissement et de mesmerisation. Ils durent deux fois moins longtemps à chaque fois que vous les relancez sur la même cible.
- Le bug des portes « ouvertes » dans les fort est corrigé.
- Les soins instantanés peuvent se faire sur une portée de 1350 (au lieu de 1200)
- Vous ne pouvez plus « soigner » un mort.
- Ajout d'une absorption de coup dans la ligne Voie du Feu.
- Ajout d'une absorption de coup dans la ligne d'Illusion.
- Le familier monte à 88% du niveau de l'enchanteur (au lieu de 86)
- Ajout d'un sort de récupération de mana et d'un sort de dégâts répétés (DoT) à aire d'effet dans la liste Holisme.
- Ajout de la ligne "Cécité" dans la liste du Contrôle des Ombres. Ce sort permet de baisser la portée des flèches d'un ennemi.
- Ajout de la ligne "Svart Feh" dans les Runes Faibles. Ce sort permet de baisser la portée des flèches d'un ennemi.
- Les soins instantanés peuvent se faire sur une portée de 1350 (au lieu de 1200)
- La frénésie du berserker augmente les chances de toucher et peut être lancée toutes les 7 minutes (au lieu de 10)
- Ajout d'une absorption de coup dans la ligne Servants de Hel (pour protéger l'esprit).
- Ajout d'un DoT de zone (sort à dégâts répétés) dans la ligne Chamanisme. Ce qui ajoute un sort d'effet de ce type absent chez Midgard.
- La ligne Spores ne peut plus être alliée à la ligne Rituel Fongique. Ce changement a été fait car de nombreux chamans pouvaient combattre en solitaire des monstres oranges en utilisant ces sorts. Ces changements n'affectent que les chamans spécialisés en Magie Abyssale.
- Dégâts de chute implémentés. Les dégâts reçus sont proportionnels au niveau de l'intéressé. Si vous êtes à 100% de vos points de vie, vous ne risquez rien (perte maximum de 99% de sa vie).
- Les classes avec dissimulation obtiennent une nouvelle habilité qui leur permet de prendre moins de dommages en sautant (cette compétence augmente tous les 10 niveaux en dissimulation).
- Très nombreuses modifications de quêtes, d'objets et de monstres dans ce patch.

Version 1.38 (résumé)

- Les équipements de siège ne font plus de dommages aux membres du royaume qui les ont construits.
- On peut désormais sauter normalement dans les villes.
- Le joueur ayant un FPS (rafraîchissement vidéo) faible ne devraient plus tomber dans le décors après un saut.
- Tous les joueurs devraient se voir normalement dans les villes (bug de l'invisibilité corrigé)
- Les joueurs de niveau 35+ devraient recevoir leurs compétences correctement.
- Les reliques peuvent être portées sans problème, ce qui n'était pas le cas avant.
- Les chances de toucher avec une seconde arme ont été augmentées.
- Les premiers styles de combat font plus de dégâts en « vieillissant ». Avant les anciens styles étaient peu utilisés car moins puissants avec la progression du personnage. Les styles nécessitant d'autres styles feront plus de dommages puisqu'ils sont plus difficiles à mettre en oeuvre.
- Les patrouilles autour des forts frontières ont été augmentées en taille.
- L'aire d'agissement des patrouille a été revue à la hausse ainsi que leur nombre.
- Les forts frontières ont des gardes plus forts et qui patrouillent plus loin. Il est vivement conseillé de prendre les forts à coté des forts reliques avant de s'attaquer à ce dernier.
- Les patrouilles des Forteresses ont été rendues plus fortes.
- De nouvelles créatures dans les 3 royaumes
- De nouveaux itinéraires pour les chevaux

Version 1.39 (résumé)

- Il est maintenant possible de voir les infos à propos d'un chant (comme pour un sort) (par défaut shift+I)
- Nouveaux buffs de constitution dans la liste Nature :
 - 5 Résistance du Chêne Mineure
 - 11 Santé du Chêne Mineure
 - 15 Résistance du Chêne
 - 24 Santé du Chêne
 - 33 Résistance du Chêne Majeure
 - 43 Santé du Chêne Majeure
- Le client et le serveur seront proprement synchronisés au démarrage. L'immunité de 20 secondes est donc enlevée. Attention à vos zones de déconnexion donc.
- Vous pouvez désormais voir les flèches voler dans l'air.
- Vous pouvez maintenant grimper aux échelles.
- Les monstres respectent les portes. Si elles sont fermées, ils les ouvrent et si elles sont bloquées comme dans un fort, ils n'entrent pas.
- Vous avez une boîte de dialogue de confirmation lorsque vous donnez une arme/armure à un garde.
- Si vous n'avez aucune chance pour réparer un objet, le jeu devrait vous le dire.
- Vous pouvez être interrompu en bandant votre arc. Ce n'était pas le cas avant.
- Si vous êtes mesmerisé en lançant un sort, vous ne finirez pas le sort à la fin du sort de mesmerisation, vous devrez le relancer.
- Il est impossible de dégrader une porte en utilisant la commande (/upgrade).

- Vous pouvez taper /who 30 40 pour trouver les personnages entre le niveau 30 et 40 par exemple.
- Vous ne pouvez plus faire /salvage sur un objet qui ne coûte rien.
- Le timer des compétences d'artisanats est sauvé lorsque vous quittez le jeu.
- Plusieurs bugs permettant aux joueurs de rentrer dans le royaume ennemi ont été corrigés.
- Une forge et un rouet ont été ajoutés aux forts marchands.
- Certains marchands se sont aventurés en zone ennemies : ils vendent des poisons et des flèches.
- Les coups assommants (stun) de lvl 15 ont un timer de 3 secondes au lieu de 30.
- Il n'est plus possible de charmer des NPC amis
- Obtention de la compétence Deux Armes au niveau 5 et de l'arc court au niveau 10 pour les mercenaires.
- Obtention d'une dague au niveau 5 si le mercenaire rejoint la guilde des ombres.
- Les finelames reçoivent comme prévu l'Art de Combat dès le niveau 5 et utilisation de l'arc court au niveau 10.
- Les mercenaires peuvent choisir une arme d'estoc au niveau 5 comme arme de guilde.
- La compétence de hache main gauche marche désormais correctement, elle n'est plus dépendante de la compétence Hache.
- Il est impossible de mettre une arme à deux mains en main gauche
- La ligne de sort Vue Réduite démarre maintenant au niveau 11.
- Les attaques « par derrière » en étant dissimulé ne peuvent plus ni être parées, ni évadées ni détournées par les sorts de protections. Les assassins peuvent toutefois encore « rater » leur attaque.
- Plusieurs changements dans les styles nécessitant des ouvertures que la classe de personnage ne possède pas (par exemple ouverture parade pour un assassin qui n'a pas la compétence).
- Plusieurs styles étaient manquant, vous pouvez maintenant retourner voir votre entraîneur. Les styles et les compétences manquants seront automatiquement ajoutés.
- De nombreux changements dans les quêtes des trois royaumes.

Version 1.40 (résumé)

- La portée de la ligne Explosion énergétique a été augmentée
- Nouveaux sorts à Aire d'effet dans la ligne Illusion :
 - 3 Flot d'Illusion
 - 7 Mer d'Illusion
 - 13 Inondation d'Illusion
 - 19 Déluge d'Illusion
 - 26 Flux d'Illusion
 - 34 Tempête d'Illusion
 - 44 Cataclysme d'Illusion
- Les sorts de la ligne Aura de Retour dans la voie de la lune peuvent être lancés sur des amis et non plus uniquement sur soi.
- La portée du sort Zone de Vide a été augmentée.
- Nouveaux sorts « racines » à effet de zone dans la ligne Nature :
 - 4 Racines de Lierre
 - 10 Racines de Vignes
 - 16 Racines de Ronces
 - 22 Champ de Lierre
 - 29 Champ de Vignes
 - 39 Champ de Ronces
 - 49 Chaos de Ronces
- Nouveaux buffs de constitution dans la liste Nature :
 - 5 Résistance du Chêne Mineure
 - 11 Santé du Chêne Mineure
 - 15 Résistance du Chêne
 - 24 Santé du Chêne
 - 33 Résistance du Chêne Majeure
 - 43 Santé du Chêne Majeure
- Nouveaux soins de groupe dans la spécialisation Croissance :
 - 13 Flux de guérison
 - 22 Flux de restauration
 - 34 Flux de régénération
 - 44 Flux de vitalité
- Essentiellement des ajouts de monstres et une meilleure itémisation des monstres.

Version 1.42 (résumé)

- De nombreux changements dans cette version du jeu, à lire attentivement donc :)
 - Tous les sorts de type « paralyse » (root, mez, stun) ne peuvent être lancés qu'une fois par minute sur une cible. Ce qui devraient éviter les enchaînement de sorts utilisés pendant les rvr. Ce changement ne concerne que le RvR, l'enchaînement marche toujours en PvE.
 - Ajout d'effets graphiques pour les armes qui sont maintenant entourées de flamme, glace, etc. Ces armes spéciales sont des armes rares pour les niveaux 43 et plus.
 - Le bug du chat de guilde est corrigé. Vous ne voyez plus les messages de guilde en quittant cette dernière.
 - Le bug qui séparait des monstres de leur leader et qui les faisaient "disparaître" soudainement a été corrigé.
 - Les monstres qui suivent un leader ne s'arrêteront plus en se mettant en face de vous quand vous interagissez avec eux.
 - Lorsque vous êtes cachés et que vous vous faites attaquer, tout le monde pourra vous repérer. Un bug empêchait d'autres joueurs de vous voir.
 - Les erreurs critiques en artisanat devraient vous coûter moins cher qu'avant (perte de moins de matériel).
 - Vous ne pouvez plus lancer de sort en instantané quand vous êtes mesmerisé.
 - Les donjons sont sensiblement plus équipés en objets magiques.
 - Vous ne pouvez plus /upgrade les portes de fort si vous n'avez pas assez de bois.
 - Le niveau d'une porte de fort sera maintenant safeguardé lors d'un reboot serveur.
 - Lorsqu'une porte est détruite. Vous devez la reconstruire en partant du niveau 1.
 - Les leaders de patrouille ne peuvent plus être influencés dans leur direction par des joueurs.
 - Dans cette version, l'ensemble des lignes de sort a été harmonisé pour un meilleur équilibre inter-royaume (portée des sorts, temps de lancement, et efficacité).
 - Très nombreuses modifications et ajouts dans les quêtes, de nombreux changements également au niveau des monstres. (skins principalement)
 - Création des primes de royaume et des magasins de prime. A mesure que vous gagnez des points de royaume, vous gagnez des primes de royaume que vous pourrez échanger dans des magasins spécialisés. Ces magasins vendent des objets de trois types : soin, endurance et mana. Il y a plusieurs niveaux d'objets. Vous trouverez ces marchands dans toutes les capitales. Attention, vous aurez un maximum de primes de royaume en fonction de votre rang de royaume. Vous pouvez les mettre en macro et les utiliser comme un sort. Ces "potions" ne durent que 3 minutes. Vous devez les lancer avant d'entrer en combat.
 - Voilà la liste des potions en vente :
 - niveau 20 - 100 primes de royaume
 - niveau 30 - 200 primes de royaume
 - niveau 40 - 300 primes de royaume
 - niveau 50 - 400 primes de royaume
 - Albion
 - Potion d'Endurance
 - Essence de Glaise - niveau 20 endurance
 - Essence d'Argile - niveau 30 endurance
 - Essence de Roche - niveau 40 endurance
 - Essence de Pierre - niveau 50 endurance
 - Potion de Vie
 - Essence de Pluie - niveau 20 de vie
 - Essence de Grêle - niveau 30 de vie
 - Essence de Neige - niveau 40 de vie
 - Essence de Glace - niveau 50 de vie
 - Potion de Pouvoir
 - Essence Enflammée - niveau 20 de pouvoir
 - Essence Embrasée - niveau 30 de pouvoir
 - Essence Ardente - niveau 40 de pouvoir
 - Essence Incandescente - niveau 50 de pouvoir
 - Obtention de la compétence "escalade" qui permet de grimper aux murs des forts. Cette obtention se fait à partir du 25eme niveau en dissimulation pour les 3 classes suivantes : Assassins, Ombres, et Sicaires.
 - Les mercenaires obtiennent une nouvelle compétence : "Coups Bas". Cette compétence se lance une fois toutes les 30 minutes et se fait selon un sort de type "cri". Il permet de lancer de la poussière au visage de l'ennemi le faisant rater 25% plus souvent et causant un échec critique 50% plus souvent. Les monstres de plus haut niveaux ont des chances de résister à l'effet.
 - Finelame : Obtention d'une nouvelle compétence (Lame Spirituelle) qui invoque une épée magique permettant d'ajouter des dommages à l'attaque.

Cette épée magique permet d'ajouter 50% des dommages pendant 30 secondes. Le sort est lançable toutes les 30 minutes.

- Héros : Obtention d'une nouvelle compétence : Esprit de chasse. Quand cette compétence est utilisée, le héros se transforme en un homme-cerf. Il reçoit un bonus de points de vie. Il y a différents niveaux à cette compétence : Initié (15), Membre (25), Chef (35) et Maître (45). Les bonus varient de +20% de points de vie pour le premier niveau à +50% pour le dernier. Cette compétence dure 30 secondes et si à la fin il reste des points supplémentaires, ils seront perdus. Utilisable toutes les 30 minutes.

- Berserker : Lors du lancement de la frénésie, le joueur se change en un homme-ours (skin de Vendo). Vous ne verrez plus votre armure, mais elle compte toujours. Notez qu'il n'y a qu'un seul skin que l'on soit homme ou femme (on peut parler d'homme ou femme pour un Berserker)

Version 1.44 (résumé)

- Tous les objets font 50% de plus de bonus. (ex: Un objet qui donnait +10 en force donne maintenant +15)
- En utilisant /stuck vous arriverez dans un endroit sûr de la ville au lieu de votre pierre des âmes.
- Les buffs des familiers sont maintenant visibles dans la fenêtre de contrôle.
- Lorsqu'un joueur portant la relique est déconnecté pendant un changement de zone la relique est posée dans le sanctuaire (juste avant le changement de zone).
- Les sorts de debuff marchent vraiment mieux contre les buff ennemis. Les debuff marchent aussi contre les non-buffs mais moins fortement.
- La parade en PVP correspond mieux à votre niveau dans cette compétence, cad qu'elle fonctionne mieux.).
- Quand un familier tue un monstre dans un groupe. N'importe qui dans le groupe peut prendre le l'équipement qu'il laisse.
- Le bug qui permet de lancer des sorts de buff à travers un mur a été corrigé.
- Les compétences Deux Armes et Art de Combat ont été augmentées sensiblement. Les bas niveaux ne verront pas de différence. Mais à haut niveau, vous verrez que vous attaquerez plus souvent avec vos deux armes.
- Les empenneurs peuvent réparer les arcs
- Les forgerons (Pj) peuvent réparer les boucliers.
- /salvage devrait marcher correctement.
- La dextérité réduit réellement la durée d'incantation des sorts (25% plus rapide au maximum)
- Les familiers peuvent attaquer les portes et les objets
- En combat en mode défensif, les familiers n'attaqueront que si son maître prend des dommages.
- Quand un membre de votre groupe a perdu sa connexion, son nom change de couleur pour prévenir le reste du groupe.
- En chattant, vous pouvez utiliser les boutons Shift+Home et Shift+Fin pour faire défiler le chat.
- Vous pouvez maintenant voir les grands monstres de plus loin.
- Quand vous faites un /release, la camera se placera automatiquement derrière votre personnage en vue à la 3eme personne.
- Les sorts lancés sur votre personnage vous donnent leur information en tapant Shift+I
- Certains monstres utiliseront des torches pendant la nuit.
- Les robes de mage donnent une AF plus adaptée.
- Les points de concentration ont changé permettant de lancer plus de buffs de bas niveau.
- Les joueurs peuvent lancer jusqu'à 16 sorts de concentration.
- Les buffs debuff jouent un nouveau rôle en plus de leur rôle actuel:

Force : Affecte les qualités offensives
Dex: Affecte les qualités défensives et le temps d'invocation des sorts
Vivacité : Affecte la vitesse d'attaque
Constitution : Affecte les points de vie.

- Ajout de nouveaux monstres près des forts.
- Le bug qui permet de tirer à travers les portes a été corrigé.
- Les classes possédant dissimulation restent visibles s'ils prennent une relique.
- Quand vous portez la relique. Il est impossible de passer en mode invisible.

Thaumaturge & Théurgistes :

- Nouveaux sorts qui absorbent 5% et 10% des dommages (Voie de la Terre)
- 30 Prière à la Terre
- 41 Bénédiction à la Terre

Cabaliste & Sorcier :

- Nouveaux sorts qui absorbent 5% et 10% des dommages (Altération)
- 30 Fantasma
- 41 Mirage

Ménestrel :

- Les instruments ont maintenant les même caractéristiques que les armes (CON, DUR, BON...)

Enchanteur :

- Nouveaux sorts qui absorbent 5 et 10% des dommages (Voie de la Lune)
- 30 Bouclier de Pouvoir
- 41 Barrière de Pouvoir

Mentaliste :

- Nouveaux sorts qui absorbent 5 et 10% des dommages (Voie de la Lune)
- 30 Bouclier de Pouvoir
- 41 Barrière de Pouvoir

Eldritch :

- Nouveaux sorts qui absorbent 5 et 10% des dommages (Voie de la Lune)
- 30 Bouclier de Pouvoir
- 41 Barrière de Pouvoir

Bardes :

- Les instruments ont maintenant les même caractéristiques que les armes (CON, DUR, BON...)

Prêtre d'Odin :

- Nouveaux sorts qui absorbe 5% et 10% des dommages (Affaiblissement)
- 30 Ombres Épaisses
- 41 Ténèbres Épaisses
- La ligne Mund a été mal implémentée, voilà sa nouvelle progression :
- 2 Mund-Mannaz
- 10 Mund-Inguz
- 16 Mund-Dagaz
- 26 Mund-Elhwaz
- 34 Mund-Ansuz
- 44 Ansuz Mund-Ansuz

Chaman :

- Nouvelle ligne de sort dans la spécialisation Rituels Anciens (buff de dex et vivacité)
- 3 Adresse du Troll
- 6 Adresse du Viking
- 10 Adresse du Nain
- 14 Adresse du Kobold
- 21 Adresse du Svartalf
- 28 Adresse du Drakulv
- 37 Adresse du Dragon
- 47 Adresse Divine

Prêtre de Hef :

- Nouveaux sorts qui absorbe 5% et 10% des dommages (Affaiblissement)
- 30 Ombres Épaisses
- 41 Ténèbres Épaisses

Version 1.45

Première mise à jour d'importance des serveurs Européens la version 1.45 contient énormément de nouveaux éléments de jeu. La version 1.45 introduit notamment 3 nouvelles zones épiques, plusieurs corrections de bugs, de nouvelles zones sont équipées en objets, pléthores de nouveaux monstres...

Nouveaux monstres et graphismes

- 3 dragons
- Un skin de démon
- Un skin de diabolot
- Un skin d'Afanc et de jeune Afanc
- 3 nouveaux ogres
- Un nouveau modèle de fées
- Des nouveaux skins de loup-garou
- Un nouveau géant
- Plusieurs créatures « blafardes » de la zone épique d'Hibernia
- Un modèle d'elfe noir

Un nouveau loup pour la zone épique de Midgard

Nouveautés et changements

Précision lexicale : « Buffs » le terme est employé pour parler des sorts d'améliorations lancés et qui affectent une ou plusieurs caractéristiques (un buff de force par exemple). L'inverse un sort qui réduit une caractéristique sera un « débuff ».

- Les statistiques sont limitées à 300 (améliorations comprises)
- la perte d'expérience (XP) en cas de mort après le niveau 30 a été revue à la baisse
- les effets visibles des sorts sont maintenant désactivables pour ceux qui rencontrent des problèmes de framerate (nombre d'images affichés à l'écran par seconde). Les possibilités sont : tout afficher, afficher seulement ses propres sorts, n'afficher aucun sort – respectivement les commandes /effect all ; /effect self ; /effect none
- la portée de la détection de l'invisible des classes assassins, sicaire et ombres a été revue à la hausse
- l'effet des buffs (améliorations) de « rapidité » a été revu à la baisse, de même pour les sorts agissant sur la fréquence des coups portés.
- les corps monstres ne tournent plus sur eux-mêmes pour faire face à leur tueur
- la commande /where est améliorée pour être plus fiable
- en vous sélectionnant vous même vous apparaissez maintenant toujours comme « jaune »
- la jauge de performance (shift-P) est réparée et indique correctement le lag, les paquets perdus et le framerate.
- les titres de royaumes sont implémentés, vous pourrez croiser en RvR un Chevalier Breton et non plus seulement un Envahisseur Breton par exemple.
- les morts ne peuvent plus voir les ennemis cachés
- tomber à travers le sol d'une cité ou taper /stuck vous amène maintenant correctement dans un point sûr de la ville
- dans un échange commercial entre joueurs vous pouvez maintenant avoir l'information sur l'objet échangé (shift-I)
- les monstres éclaireurs gagnent la détection d'invisibilité, méfiance donc :)
- gestion des « traversées » accidentelles de murs et sols améliorée
- le timer d'attaque a été revue à la baisse, la conséquence est une amélioration de la vitesse d'attaque et des buffs de vitesse plus efficaces
- les objets magiques contenant des « charges » doivent être utilisés depuis la barre de raccourcis
- les dommages de certains styles des assassins ont été légèrement augmentés

Changements dans les sorts

- les lignes de spécialisation de la majorité des lanceurs de sorts ont été revues. Les sorts de protections personnels ne sont plus dépendants de la spécialisation, ce n'est pas le cas pour les sorts de défense nécessitant des points de concentrations.
- les dégâts maximum des lanceurs et des combattants ont été harmonisés pour être sensiblement les mêmes sur les monstres gris ou de bas niveau.
- les listes spécialisées pour les Thaumaturges, Théurgistes, Prêtres de Hel et d'Odin sont automatiquement données maintenant. Ces classes ne doivent plus attendre d'avoir 5 points de spécialisation pour les obtenir
- les lanceurs de sorts (de type mage) ont maintenant des chances de faire des « coups critiques » avec leurs sorts

Changement dans les sorts de buffs

- Les buffs de constitution de Midgard ont été déplacés de la ligne de sort Renforcement à la ligne de base des devins ce qui veut dire que les Chamans et les Guérisseurs disposent tous les deux de ces buffs. Ces changements ont été faits pour que les Guérisseurs et les Chamans soient sur le même plan que les autres classes des autres royaumes (buffs de constitution pour tous dans la ligne de sort de base). Voici les niveaux :
3 Santé Tonifiée
9 Santé Revigorée
14 Santé Renforcée
20 Santé Amplifiée
29 Santé Décuplée
38 Santé de Troll
47 Santé Divine
- les buffs d'acuité des classes de magiciens purs sont maintenant en jeu dans la ligne principale de buff sur chaque royaume. Ces buffs augmentent la caractéristique principale des lanceurs de sorts, leur permettant de faire plus de dégâts avec leur sorts de dégât directs. Les classes affectées par ce

buff sont : Thaumaturge, Cabaliste, Théurgiste, Sorcier, Prêtres de Hel et d'Odin, Empathe, Eldritch, et Enchanteur.

Liste de spécialisation du Clerc

11 Acuité du Devin
22 Acuité du Prophète
31 Acuité du Sage
42 Acuité de l'Oracle
Liste de spécialisation du Chaman
12 Préceptes Tribaux
22 Connaissances Tribales
31 Sagesse Tribale
42 Savoir d'OlmaK
Liste de spécialisation du Druide
11 Vue de la Nature
22 Sagesse de la Nature
31 Sagacité de la Nature
42 Vision de la Nature

Nouveau sorts de zone

Plusieurs lignes de sorts de zone ont été ajoutées aux Thaumaturges, Prêtre d'Odin et Eldritch.

L'objectif de ce changement est d'éviter la spécialisation forcée des joueurs dans une seule voie de sort. Ces lanceurs de sort n'ayant qu'une ligne de sort contenant des sorts de zone (sorts très efficaces en RvR) ils se spécialisaient quasiment tout le temps dans cette voie pour être sur de bénéficier de sorts de zone. C'est donc dans un but d'équilibre de ces classes que les changements ont été effectués.

De fait il y a maintenant plus de lignes de sorts contenant des sorts de zone, toutefois les spécialisations qui contenaient ces sorts auparavant (comme Pyromancie pour les Albionnais) font toujours plus de dégâts que les nouveaux sorts. Tous ces nouveaux sorts de zone coûtent plus cher et font moins de dégâts que les lignes principales de sorts de zones (c-à-d les précédentes lignes de sorts contenant des Sort de Zone).

Un thaumaturge qui se spécialise en Feu fera toujours plus de dégâts de zone qu'un thaumaturge spécialisé en Terre. Par contre le thaumaturge spécialisé en Terre peut maintenant aussi faire des sorts de zone, ce qui est toujours une amélioration même s'il fait moins de dégâts.

Thaumaturge

Géomancie (Spécialisation de Voie de la Terre)

8 Mare de Roches

11 Ruissseau de Roches

15 Rivière de Roches

20 Fleuve de Roches

28 Lac de Roches

36 Mer de Roches

47 Océan de Roches

Aquamancie (Spécialisation de Voie de la Glace)

8 Rafale de Grêle

14 Rafale de Neige

22 Rafale de Glace

29 Rafale Boréale

36 Rafale Arctique

46 Souffle des Âges

Prêtre d'Odin

Runes Sombres (Spécialisation Ténébres)

9 KraKa-Mannaz

14 KraKa-Elhwaz

19 KraKa-Ansuz

25 Nauthiz KraKa-Mannaz

32 Nauthiz KraKa-Elhwaz

40 Nauthiz KraKa-Ansuz

50 Ansuz KraKa-Ansuz

Runes Faibles (Spécialisation Affaiblissement)

7 Svordom-Mannaz

14 Svordom-Elhwaz

20 Svordom-Ansuz

27 Nauthiz Svordom-Mannaz

36 Nauthiz Svordom-Elhwaz

46 Nauthiz Svordom-Ansuz

Eldritch

Maîtrise de la lumière (spécialisation Lune)

10 Dispersion énergétique mineure

14 Dispersion énergétique

19 Explosion énergétique

25 Explosion énergétique majeur

34 Siphon énergétique

44 Siphon énergétique majeur

Résistances

Le système des résistances à été revu. Les différents types de résistances ont été regroupés dans 6 groupes de bases :

Chaleur - Feu et Lumière
Froid – Froid, Vide et Ténèbres
Matière - Terre et Matière
Esprit - Esprit, Esprit, et Air
Energie - Electricité et Lune
Corps - Corps, Poison et Maladie

Pour le moment ces changements n'ont que peu d'impact sur les personnages. Prochainement des buffs de résistances seront implémentés correspondants à ce nouveau système.

Changement sur les familiers

- Les familiers des Cabalistes, Enchanteurs et Prêtres de Hel ont été revus pour fixer quelques bugs et améliorer leurs fonctionnalités. Les familiers des Cabalistes ont plusieurs options en combat, ceux des Enchanteurs peuvent lancer différent sorts, et ceux des Prêtres de Hel ont des effets cumulatifs (un familier d'un niveau donné cumule tous les effets des familiers de niveau inférieurs)

- les familiers ne font plus de buff personnels en plein milieu d'un combat Cabaliste

Simulacre d'Ambre – il a un bouclier personnel qui augmente sa défense et ses points de vie. Il a des chances de faire des étourdissements (stun)

Simulacre de Rubis – il a un sort d'augmentation des dégâts, mais dispose d'une piètre défense et de peu de point de vie.

Simulacre de Saphir – il peut drainer la vie de sa cible, augmentant ses propres chances de survie.

Simulacre d'Émeraude – il peut générer du poison ou des maladies sur ses cibles.

Simulacre de Jade – possède un bouclier qui inflige des dégâts aux attaquants

Prêtre de Hel

Les compétences spéciales sont cumulables, et les familiers peuvent être de sexe féminin.

Esprit Combattant – aucune compétence spéciale

Esprit Soldat – chance de générer un effet d'étourdissement

Esprit Myrmidon – chance de générer des dégâts de froid

Esprit Guerrier – chance de drainer de la vie

Esprit Champion – chance de générer un bouclier bloquant un coup (bladeturn)

Enchanteur

Ami du Voile – familier de base, rien de spécial

Compagnon du Voile – lanceur de sort, peu d'attaque et de points de vie, sort de dégâts directs

Allié du Voile – attaque faible, talent de guérisseur, peut lancer des buffs de régénération et peut guérir les membre du groupe sérieusement blessés.

Compatriote du Voile – combattant avec une défense accrue et un bouclier personnel

Zélateur du Voile – lanceur de sort compétent, avec une chance de lancer deux types de dégâts directs différents, possède également un bouclier personnel pour le corps à corps (cac)

Changement Archers

Plusieurs modifications sur les archers dans cette version. Les archers sont trop puissants en RyR mais ont l'impression de ne pas être à la hauteur dans les groupes en PvE. Après de nombreux tests et études des personnages Mythic est arrivé à la conclusion que les archers peuvent tuer des joueurs haut niveau beaucoup plus facilement que ce que qui était prévu. Actuellement les archers de niveau 40 peuvent tuer en 2 coups des mages niveau 50, ceci est trop puissant.

Voici les changements dans cette version :

- les archers n'ont plus de bonus au toucher contre les adversaires assis.

Les archers de bas niveau pouvaient faire des tirs de précisions sur des cibles assises d'un niveau élevé alors qu'ils ne pouvaient pas le faire sur la même cible si celle-ci se tenait debout.

- les dégâts des tirs précis contre les cibles de haut niveau ont été réduits.

Contre des adversaires de même niveau ou de niveau inférieur les dégâts restent les mêmes. La réduction contre les adversaires plus forts est proportionnelle à l'écart de niveau entre l'archer et la cible. Ces changements ne concernent pas le combat contre les monstres.

- les flèches font autant de dégâts contre les monstres qu'auparavant, toutefois elles génèrent maintenant moins d'aggro. Ce changement permettra aux archers de continuer à attirer les monstres à l'arc tout en laissant une chance aux autres membres de son groupe de reprendre l'aggro. Les monstres ne resteront plus uniquement concentrés sur l'archer.

Univers

3 nouvelles zones épiques font leur début dans ce patch, une par royaume. Ces zones contiennent du contenu (monstres, objets...) pour des groupes de haut niveau (35-50). Ces zones sont faites de telle sorte qu'elles obligent les groupes à rester toujours en mouvement et à passer par des barrages de monstres si l'on souhaite pouvoir progresser dans la zone. Chacune de ces zones contient une créature d'une puissance phénoménale, plusieurs groupes combinés de très haut niveau sont nécessaires pour en venir à bout.

Zone d'Albion : Dartmoor

L'expédition ordonnée par le Roy Kystennin et placée sous la conduite de Messire McAllister est revenue des sombres vallées de Dartmoor. Ses révélations sont nombreuses et malheureusement quelque peu confuses.

Comportement Dragons

Les dragons disposent d'une IA et de capacités particulières. Ces capacités sont utilisées par les dragons en fonction des situations. Les dragons se reposent le plus souvent possible mais de temps en temps ils sortent patrouiller leur domaine. Une alerte est alors donnée à tous les joueurs dans la zone lorsque le dragon s'envole. Si vous êtes dans la zone lorsque le dragon se déplace, soyez prudents...

A noter que si le dragon, lors d'une de ses attaques en piqué, tombe sur un groupe de joueurs, il ne terminera pas le combat, il se contentera de faire quelques morts avant de reprendre sa route. Vous ne pourrez donc pas le tuer pendant une patrouille, par contre vous pouvez le blesser.

Autres changements

Albion :

- Les Télamons de Lyonesse semblent un peu moins vigilants qu'avant...

- Des créatures méchantes et effrayantes ont été repérées dans les environs de Llyn Barfarg. Certains disent que le légendaire Afanc, une créature aquatique de sinistre réputation serait de retour pour s'occuper de ses petits. Soyez très prudent dans cette région.

Changements graphiques

De nouveaux skins pour plusieurs monstres. Voici une liste :

ALBION

Démon ensanglanté

Démon de Fielath

Fielath

Méphite du vent

Petit diabolotin

Gwr-drwgiaid

Furie

Ash

Rejeton afanc

Fée des saules

Fée des roseaux

Fée des chênes

Lady Leanna

Elhyl chassevent

Saure de brume

Pixie

Éclaireur pixie

Pixie diabolique

Reine des Pixies

Objets avec charge

Certains monstres de très haut niveau peuvent laisser tomber des objets avec charges. Les objets à charges fonctionnent ainsi : ce sont des objets classiques (armes, bijoux, armures...) qui possèdent des sorts intégrés. Ces sorts ont un nombre limité d'utilisation (charges). Pour utiliser ces objets vous devez mettre l'icône de l'objet dans votre barre de raccourcis et avoir l'objet équipé. Ensuite pendant le jeu si vous voulez utiliser l'objet procéder comme suit :

Appuyez sur la touche « utiliser objet » (par défaut E),

Appuyez sur le raccourci de l'objet dans la barre de raccourcis

Il y a 2 types d'objets à charges.

Le premier n'est pas rechargeable et fonctionne normalement (comme un objet de nature équivalente) lorsque ses charges sont épuisées. Une épée avec des sorts de feu est toujours utilisable comme épée même si ses sorts de feu sont épuisés.

Le second type est rechargeable. Il faut pour le recharger se rendre auprès d'un pnj particulier (Catalyste). Le pnj rechargera votre objet en échange d'une contribution financière.

De nouveaux effets visuels ont également été ajoutés dans cette version ainsi que plusieurs armes à effets visuels. Plusieurs zones ont été complètement équipées en objets et modifiées. Plusieurs objets d'Albion notamment ont été modifiés dans leurs nouvelles versions (les objets que vous possédez actuellement ne sont pas modifiés, seuls les nouveaux drops le sont).

Les zones concernées :

- Salisbury (Albion) – objets rares
- Monts Ténébreux Sud (Albion) – drops corrigés
- Monts Ténébreux Nord (Albion) - drops corrigés et objets rares

Corrections de pnjs

Runthal Devryn, le faux Maître Empenneur de Camelot qui ne voulait pas laisser entrer de nouveaux membres a été éjecté de la ville par les gardes.

Acey Dalston est le seul Maître Empenneur autorisé de la ville.

Pnj chargeurs d'objets

Ces pnjs rechargent les objets rechargeables contre de l'argent.

Albion:

- Camelot City: Miran Esric, au Palais
- Cornouailles: Larel Esric

Version 1.46

Au menu de cette version des changements concernant :

- Les assassins
- Les moines
- Les ménestrels et les empathies
- Le charme
- Les archers
- Des corrections de bugs
- Nouveau système de réparation
- Changements dans les sorts
- Quêtes, monstres et royaume
- Objets

Changements pour les assassins.

Cette version contient plusieurs changements pour les classes de type "assassin".

- Les Assassins (Midgard) reçoivent une amélioration de leur points de vie (1 de plus par niveau pour être précis) Ils gagnent désormais 2.2 points de spécialisation par niveau.

- Les Ombres (Hibernia) gagnent une nouvelle ligne de sort, il s'agit d'un cri utilisable toutes les 20 secondes et sans temps de lancement (instant). Ils gagnent eux aussi 2.2 points de spécialisation par niveau désormais.

- Les Sicaire gagnent maintenant 2.5 de spécialisation points par niveau ce qui représente un saut conséquent pour cette classe.

Ces bonus sont à effet rétroactif, si vous aviez créé un assassin avant le changement de version, vous bénéficierez automatiquement des points "manquants". Votre personnage disposera donc au final d'autant de point qu'un personnage créé après la mise en place de cette version.

Ces changements sont la première étape avant révision complète des autres compétences des classes "assassins" pour faire de ces classes des personnages équilibrés. Une fois que la compétence de déguisement aura été implémentée ces classes seront finalisées. Déguisement sera une capacité utilisable en RvR qui fonctionnera normalement ainsi : ce sera une compétence pour les sicaire, une habileté magique pour les assassins (Midgard) et un sort pour les ombres. Notez que nous avons retiré les points de magie de l'assassin (Midgard) car sa capacité à se déguiser ne nécessitera aucun point de mana.

Changements pour les moines.

Cette version apporte des changements aux moines permettant de corriger une certaine faiblesse des moines à haut niveau.

- Les moines gagnent désormais 1.5 fois leur niveau au lieu de 1 fois en points de compétence. Comme pour les assassins les points "manquants" pour les moines existants seront automatiquement attribués.

- Les moines gagnent évaison 5 au niveau 33

- Gain d'une ligne de sort de type "absorption de dégâts" dans la voie Bénédiction

- Les moines peuvent maintenant utiliser un bouclier (sans pouvoir se spécialiser toutefois)

- Le sort vigueur de Saint (régénération de fatigue) devient un cri et est donc activable en combat.

- Nous avons modifié le reste des sorts de régénération de fatigue afin de les rendre plus puissant. Ils sont maintenant personnels.

- Nous avons modifié la ligne vitesse de l'ange. Elle sera maintenant personnelle, de type cri et donnera une amélioration de hâte d'une durée de 30 secondes réutilisable toutes les 3 minutes.

Changements pour les ménestrels et les empathies.

Nous avons modifié la façon dont les sorts de charme des ménestrels et des empathies agissent. Le nouveau système devrait être plus simple à utiliser que l'ancien.

- Le charme du ménestrel ne nécessitera plus d'avoir un instrument entre les mains pour pouvoir être utilisé. Les ménestrels pourront maintenant charmer un monstre et se battre en même temps.

- La créature charmée n'attaquera plus nécessairement la cible que vous visez. Cela vous permettra de combattre 2 adversaires en même temps, une cible pour vous et une deuxième pour la créature charmée.

- Les chances de contrôler une créature et de le garder sous contrôle sont définies par votre niveau comparé au sien mais également par votre niveau de spécialisation dans la ligne de charme que vous utilisez.

- Si le charme est brisé, la créature videra sa liste d'agressivité et seul le joueur qui l'a charmé s'y trouvera. Les monstres avec lesquels la créature charmée se battait se désintéresseront aussi d'elle.

- Garder une créature sous contrôle coûtera maintenant un peu de mana à l'empathie tant qu'il contrôle une créature.

Informations sur le charme du ménestrel et de l'empathie.

Le charme de ces 2 classes ne marche pas de la même façon que les autres.

En effet l'objectif des charmes n'est pas de faire du ménestrel et de l'empathie des "classes à pet" mais de leur apporter un plus.

Pour charmer une créature, vous n'avez plus besoin d'une flûte (ménestrel uniquement). Il suffit maintenant de viser la créature et lancer votre sort. Charmer une créature d'un niveau inférieur ou égal au votre présente peu de risque (gardez à l'esprit qu'il y a TOUJOURS un risque). Vous pouvez aussi charmer une créature d'un niveau supérieur au votre mais le risque est alors beaucoup plus élevé. Il est déconseillé de charmer une créature d'un niveau supérieur au votre à moins que la situation ne l'exige ou que vous soyez certains de vouloir prendre ce risque.

Gardez à l'esprit que si pour une raison ou une autre le charme est cassé, la créature charmée se désintéressera de son ennemi et que son ennemi se désintéressera d'elle. La créature charmée vous prendra immédiatement pour cible. Cela inclue aussi le moment où vous relâchez la créature charmée. Il est donc conseillé d'ordonner à la créature de ne pas bouger et de vous éloigner à une distance suffisante avant de la relâcher ou d'être certain de pouvoir la tuer.

Vous pouvez utiliser une chanson tout en gardant la créature sous votre contrôle, vous devrez pour cela "twister" les instruments (changer fréquemment d'instrument) (ménestrel uniquement).

Bug connu : Il existe un bug avec le charme du ménestrel. Si le monstre passe en combat, cela interrompra votre chanson et cela pour 10 secondes (10 secondes étant le délai pendant lequel une chanson ne fait pas d'effet si vous êtes vous même attaqué). Ce bug sera corrigé dans une version future.

Changements pour les archers

- Nous avons (encore) diminué l'agressivité que les archers génèrent en combat contre des monstres. Ils pourront donc infliger plus de dégâts à un monstre avant que celui ci ne s'attaque à eux.

- Nous avons augmenté les dégâts que le Tir précis cause aux monstres de hauts niveaux (cela n'affecte pas les dégâts en RvR).

- Les archers toucheront plus souvent en groupe. Plus il y a de combattants qui s'attaquent à un monstre, plus les chances de toucher le monstre augmentent. Ce bonus s'ajoute au bonus normal au touché que tous les combattants gagnent.

- Les dommages de flèches indiqueront maintenant correctement les bonus de type (tranchant, estoc...)

- Les archers ne verront plus maintenant les dixièmes de secondes quand ils encochent leurs flèches. Cette mesure date de la bêta, elle aurait du disparaître précédemment. Le temps nécessaire pour décocher une flèche n'a PAS été modifié, l'affichage est moins précis, c'est tout.

Nouveautés et corrections de bugs

- Nous avons fait en sorte que les

Hypnotisme/Etourdissement/Immobilisation en boucle ne soient plus possible dans une précédente version. Certaines classes le pouvaient encore comme le Prêtre de Hel, c'est maintenant corrigé.

- Quand vous faites un échange avec un artisan, il est maintenant possible de cliquer sur le bouton "Réparer" afin d'accéder à une nouvelle boîte de dialogue. Pour plus d'information lisez la section qui y fait référence plus loin dans cette note.

- Les dommages de type Saignement et Acide sont maintenant calculés en fonction des résistances Corps et Matière.
- /Effects Self vous permettra maintenant de voir les effets de sorts vous lancez sur les autres joueurs.
- Les effet graphiques des armes (armes enflammées) seront maintenant visible par tous et non plus uniquement par le porteur de l'arme en question.
- Nous avons corrigé un bug qui affectait les joueurs ayant Esquive VI ou supérieur. Si vous avez un assassin haut niveau, attendez vous à esquiver plus souvent.
- Vous pouvez maintenant inviter plusieurs personnes en même temps dans un groupe de discussions via la commande /gc invite.
- Quand un assassin empoisonne un ennemi et que le DoT est actif, l'assassin sera maintenant capable de repasser en mode dissimulé.
- Les familiers ne disparaîtront plus après avoir tué un ennemi.
- Les familiers utiliseront maintenant correctement leurs sorts après avoir engagé un ennemi.
- Réparer une porte (de fort) coûtera maintenant 1/4 du bois nécessaire à sa fabrication. La porte n'aura alors que la moitié de sa condition. Réparer une porte à 100%, coûtera donc maintenant deux fois moins de bois mais prendra deux fois plus de temps.
- Les portes des forts à relique ne sont plus améliorables, elles seront toutes maintenant avec niveau de résistance de 8. Elles peuvent toujours être réparées.
- Les PNJs chargés de recharger les objets à charges marchent maintenant correctement.
- Il existait un bug empêchant un monstre d'améliorer ou de soigner un autre monstre (si il en a la capacité), il a été corrigé.
- Le message indiquant que vous n'êtes pas capable de créer un objet est maintenant plus précis. Il vous indique quel niveau en artisanat est nécessaire pour créer l'objet en question.
- Quand vous portez une Relique et que vous mourrez, la relique tombera maintenant à l'endroit où vous êtes mort.
- Vous ne pouvez plus prendre une relique (ou tout autre objet) lorsque vous êtes mort.
- Vous ne pouvez plus changer d'équipement lorsque vous êtes sous l'effet d'un sort d'Hypnotisme.
- Vous ne pouvez plus utiliser les styles de Deux armes / Art de combat quand vous portez un bouchier.
- Un bug empêchait la compétence Interceptor de fonctionner après quelques secondes si l'ennemi qui attaque votre ami n'arrive pas à toucher.
- Une créature charmée poursuivra l'ennemi sur une certaine distance puis reviendra vers son maître. Précédemment, elle la poursuivait à l'infini.
- Les messages de sorts des personnes en mode furtif ne seront plus communiqués aux personnes présentes dans la zone.
- Les démons et les diabolins affichent maintenant un skin correct. Les démons sont rouges et les diabolins verts.
- Si vous étiez furtif avant qu'un monstre ne soit attiré, vous ne serez plus dans la liste des cibles potentielles pour ses " amis ".

Nouveau système de réparation.

Pour réparer un objet sans avoir à le poser au sol, suivez ces indications.

- 1 Donnez l'objet à réparer à l'artisan
- 2 Une fenêtre de commerce apparaît
- 3 l'artisan clic sur "Réparer" en bas à gauche de la fenêtre de commerce. Seul l'artisan peut le faire.
- 4 Le titre de la fenêtre change
- 5 le joueur peut ajouter autant d'objet qu'il le souhaite, si l'artisan ne peut réparer un des objets, un message est donné.
- 6 le joueur peut ajouter de l'argent pour payer l'artisan
- 7 l'artisan ne peut pas ajouter ni argent ni objet pendant la réparation
- 8 Une fois l'échange accepté, tous les objets réparés retournent au joueur, l'argent va à l'artisan.

Changements au niveau des sorts.

Les améliorations et les affaiblissements de résistances ont maintenant été implémentés. Ils n'affectent à l'heure actuelle que les sorts de dégâts directs et les sorts de type projectiles.

- Liste de spécialisation Corps du Sorcier
- 23 Songes de flammes (Affaiblissement de résistance à la chaleur)
 - 33 Rêves de flammes
 - 44 Cauchemar de flammes
 - 24 Songes de l'hiver (Affaiblissement de résistance au froid)
 - 34 Rêves de l'hiver
 - 46 Cauchemar de l'hiver
 - 27 Songes de abysses (Affaiblissement de résistance à la matière)
 - 36 Rêves des abysses

- 48 Cauchemar des abysses
- Liste de spécialisation Esprit du Cabaliste
- 22 Sonde mineure (Affaiblissement de résistance au corps)
- 33 Sonde majeure
- 46 Sonde ultime
- 24 Vrille esprit (Affaiblissement de résistance à l'esprit)
- 36 Perce esprit
- 47 Lame esprit
- 28 Mort esprit (Affaiblissement de résistance à l'énergie)
- 37 Châtiment
- 49 Punition
- Liste de spécialisation Amélioration du Clerc
- 24 Orbe spirituelle (Amélioration de résistance à l'esprit)
- 36 Garde spirituelle
- 47 Aura spirituelle
- 27 Orbe d'énergie (Amélioration de résistance à l'énergie)
- 37 Garde d'énergie
- 48 Aura d'énergie
- 23 Orbe de vie (Amélioration de résistance au corps)
- 33 Garde de vie
- 45 Aura de vie
- Liste de spécialisation Amélioration du Moine
- 21 Quiétude de l'errant (Amélioration de résistance à la chaleur)
- 31 Piété de l'errant
- 46 Paix de l'errant
- 25 Quiétude du coeur (Amélioration de résistance au froid)
- 35 Piété du coeur
- 48 Paix du coeur
- 27 Quiétude de l'âme (Amélioration de résistance à la matière)
- 37 Piété de l'âme
- 49 Paix de l'âme
- Liste de spécialisation [Darkness] du Prêtre de Hel
- 22 Diminution de Santé (Affaiblissement de résistance au corps)
- 33 Suppression de Santé
- 45 Extinction de Santé
- 25 Diminution de l'Esprit (Affaiblissement de résistance à l'esprit)
- 35 Suppression de l'Esprit
- 48 Extinction de l'Esprit
- 27 Diminution de Capacité (Affaiblissement de résistance à l'énergie)
- 38 Suppression de Capacité
- 49 Extinction de Capacité
- Liste de spécialisation [runecarving] du Pretre d'Odin
- 22 Surt Hagal Mannaz (Affaiblissement de résistance à la chaleur)
- 33 Surt Hagal Ehwaz
- 45 Surt Hagal Ansuz
- 25 Baugi Hagal Mannaz (Affaiblissement de résistance au froid)
- 34 Baugi Hagal Ehwaz
- 46 Baugi Hagal Ansuz
- 27 Ymir Hagal Mannaz (Affaiblissement de résistance à la matière)
- 36 Ymir Hagal Ehwaz
- 48 Ymir Hagal Ansuz
- Liste de spécialisation Augmentation du Guérisseur (Midgard)
- 23 Santé des Dieux (Amélioration de résistance au corps)
- 33 Vigueur des Dieux
- 46 Puissance des Dieux
- 24 Pulsion des Dieux (Amélioration de résistance à l'esprit)
- 36 Volonté des Dieux
- 47 Esprit des Dieux
- 27 Affinité du Tonnerre (Amélioration de résistance à l'énergie)
- 37 Affinité des Tempêtes
- 48 Affinité des Eclairs
- Liste de spécialisation Augmentation du Chaman
- 23 Ombre des Profondeurs (Amélioration de résistance à la chaleur)
- 30 Voile des Profondeurs
- 43 Caresse des Profondeurs
- 24 Ardeur des Crevasses (Amélioration de résistance au froid)
- 35 Chaleur des Crevasses
- 45 Brasier des Crevasses
- 25 Unité de la Roche (Amélioration de résistance à la matière)
- 38 Unité de la Pierre
- 48 Unité de la Montagne
- Liste de spécialisation Lune de l'enchanteur
- 23 Chaleur Augmentée (Affaiblissement de résistance à la chaleur)
- 33 Chaleur Amplifiée
- 44 Chaleur Décuplée
- 24 Froid Augmentée (Affaiblissement de résistance au froid)
- 34 Froid Amplifiée

46 Froid Décuplée
 27 Matière Augmentée (Affaiblissement de résistance à la matière)
 36 Matière Amplifiée
 49 Matière Décuplée
 Liste de spécialisation Annihilation de l'Eldritch
 22 Annulation de Vigueur (Affaiblissement de résistance au corps)
 33 Négation de Vigueur
 45 Evidement de Vigueur
 26 Annulation d'Esprit (Affaiblissement de résistance à l'esprit)
 35 Négation d'Esprit
 48 Evidement d'Esprit
 27 Annulation de Dissipation (Affaiblissement de résistance à l'énergie / électricité)
 39 Négation de Dissipation
 49 Evidement de Dissipation
 Liste de spécialisation Croissance du Druide (Hibernia)
 23 Force du Soleil (Amélioration de résistance à la chaleur)
 32 Résistance du Soleil
 43 Aura du Soleil
 24 Chaleur du Blaireau (Amélioration de résistance au froid)
 35 Chaleur du Loup
 45 Chaleur de l'Ours
 26 Affinité Terrestre (Amélioration de résistance à matière)
 38 Lien Terrestre
 48 Union Terrestre
 Liste de spécialisation Croissance de la Sentinelle
 22 Santé Corporelle (Amélioration de résistance au corps)
 32 Résistance Corporelle
 43 Vigueur Corporelle
 23 Courage de l'Empathie (Amélioration de résistance à l'esprit)
 33 Honneur de l'Empathie
 48 Esprit de l'Empathie
 27 Défier le Tonnerre (Amélioration de résistance à l'énergie)
 37 Défier la Tempête
 49 Défier l'Éclair

- Vous pouvez maintenant lancer jusqu'à 20 sorts nécessitant de la concentration. La limite précédente était de 16.
 - Une nouvelle ligne de sorts a été rajoutée au Moine (Albion) symbiose donne 5% d'abs, Absorption donne 10% d'abs et dissipation donne 15% d'abs.
 - Une nouvelle ligne de sorts à été rajoutée à l'Ombre (Hibernia). Il s'agit d'un sort instantané utilisable toutes les 20 secondes à courte portée et utilisable en combat.

Les royaumes

Quêtes d'Albion

Quête Préparations : Les entraîneurs des classes de bases réagiront maintenant correctement quand les joueurs demanderont des informations sur les classes.

Quête La Fin des Sacrifices : Harish apparaîtra maintenant plus fréquemment.

Quête La Cape des Ombres I : Ceux qui chassent les druides mort-vivants à Salisbury recevront maintenant leur récompense.

Quête La Dent Noire Rance : L'arme devrait maintenant fonctionner correctement.

Quête Apprentissage - Les Guerriers Nains : Le niveau de la récompense a maintenant été modifié pour en faire une récompense plus appropriée à cette quête.

Quête Le Héros Disparu : Les joueurs bloqués dans cette quête trouveront maintenant des instructions plus précises dans leur journal pour savoir quoi dire au Lieutenant Brude.

Monstres d'Albion

Les démons d'Albion sont maintenant légèrement différents (changement dans les textures)

Le camp Tylwyth Teg à la frontière nord de Snowdonia a été modifié. Les monstres ne seront plus indiqués comme hors de portée lorsqu'ils sont juste en face de vous.

Le légendaire Afanc a migré ailleurs dans Llyn Barfog. Les éclaireurs indiquent qu'il serait toujours près de l'eau et un peu moins agressif.
 Cornwall: Les fermiers de la zones sont maintenant plus amicaux (modification de faction) avec les gens qui s'attaquent à leurs ennemis.
 Tombe de Mithra: Les mort-vivants de la zone afficheront maintenant les bonus/malus de dégâts corrects.

Notes sur les trésors

Deux nouveaux donjons ont été pourvus en objets : la Tombe maudite à Midgard, et les Catacombes romaines à Albion. Cela veut dire qu'il reste trois donjons à pourvoir en objets (un dans chaque royaume), ce qui sera fait prochainement.

Le presseur pied-de-pierre est maintenant beaucoup plus petit.

La Cape de Disposition a vu la compétence Esquive remplacée par Dextérité. La pénalité en constitution a été supprimée.

La Hache Gelée Glissevent a des bonus d'attributs.

Les bonus sur la Hache Hurluse à la Lune ont légèrement changé.

Le Bouclier en Os et Jais a vu son bonus d'attribut changé de Piété à Force.

Le Protecteur Noir Fumant améliore maintenant la Piété.

La Rapière Caïlonard va maintenant être considérée normalement : ses Dégâts par secondes (DPS) étaient auparavant mal réglés, ce qui avait pour conséquence qu'elle restait orange pour le joueur.

La Grande Hache de la Milice de Drakulv augmente maintenant la compétence correcte.

Les Empyréens ont maintenant leur table de butin fixée.

Le Heaume de Varech Inondé augmente maintenant la compétence Parer.

Le Bâton Nouveux de Bois-Flétri augmente maintenant la compétence Parer.

Le Bâton Ferré de Berger augmente maintenant la compétence Parer.

Les Changelins Fous ne lâcheront plus des butins de 0 pièces de cuivre.

L'Antique Anneau d'Ebène devrait maintenant avoir le niveau de mana correct.

La fourrure de fylgja peut maintenant être portée.

Le Sceptre d'Intelligence et la Robe de Rune de Mort ont vu leur restriction de classe changée d'Apprenti à Cabaliste

Le facteur d'armure des Bottes antiques de Lien de Sang a été changé (elles étaient auparavant niveau 36 et sont maintenant niveau 50)

Version 1.47

Nouveautés et corrections de bugs.

- Ressusciter un personnage vous place maintenant dans une liste spéciale du monstre si celui ci est encore en combat. Si le monstre n'est plus en combat, cela ne présente aucun danger. Les classes ayant la capacité de ramener à la vie les morts sont donc invitées à être prudentes avec les résurrections pendant un combat.

- Quelques sorts de ralentissement et d'immobilisation pouvaient encore être lancés en boucle sur les joueurs. Cela a été corrigé.

- Un bug dans l'IA des monstres faisait en sorte que les monstres attirés attaquaient les gens qu'ils croisaient sur leur chemin, cela a été corrigé. Ils retourneront maintenant à leur place sans attaquer personne.

- Le bouton Résistance a été modifié pour s'appeler Bonus. En plus de vos résistances, vous y verrez maintenant les bonus donnés par les forts et les reliques. Il est plus simple de voir l'effet que produisent les reliques sur vous et votre royaume.

- Les guildes peuvent maintenant conquérir et posséder un fort. Plus d'informations plus loin dans cette note de version.

- Une zone RvR bas niveau est maintenant accessible aux joueurs de niveaux 30-35. Plus d'informations plus loin dans cette note de version.

- Les joueurs feront maintenant moins de dégâts au corps à corps face aux portes (de forts) et aux armes de sièges. Cela évitera de voir des groupes nombreux détruire une porte et entrer dans un fort trop rapidement.

- Si vous développez une compétence à 50, vous devriez recevoir maintenant la capacité du niveau 50 correspondante s'il en existe une à ce niveau pour votre classe. Précédemment vous n'obteniez pas toujours cette capacité.

- Les points d'expérience sont maintenant affichés de façon plus lisible avec des séparateurs pour les grands nombres, permettant aux joueurs de haut niveau de savoir combien ils gagnent plus facilement.

- Les améliorations et les affaiblissements de force affecteront maintenant votre vitesse de déplacement immédiatement.

- Nous avons corrigés certains bugs qui avaient pour conséquence de bloquer les joueurs dans les murs.

- Dans la boîte de dialogue de compétences, les spécialisations seront maintenant affichées différemment de façon à différencier le nombre de base et le nombre avec bonus. Exemple : avant vous aviez Estoc 42 maintenant vous aurez Estoc 37 + 5, ou 5 représente les bonus donnés par les objets et les bonus de points de rangs de royaumes.

- Un bug faisait en sorte que tous les utilisateurs d'armes à 2 mains paraient 2 fois moins souvent qu'ils ne le devaient. Cela a été corrigé.

- Un nouveau bug au niveau du Chat d'Alliance a été corrigé. Maintenant quand votre guilda quittera l'alliance, vous ne recevrez plus les messages de cette alliance.

- Les Berserkers feront maintenant plus de coups critiques (en moyenne) quand ils sont en rage berserk. Ce changement n'affecte que le RyR.
- Les Paladins ont maintenant plus de points de vie.
- Les Champions voient leurs points de vie et leur dégâts au contact augmentés.
- Les Finelames gagnent maintenant Esquive III au niveau 25.
- La commande /Realm a été modifiée. La commande /Realm donne maintenant des informations sur les forts uniquement. Les informations sur les reliques peuvent être obtenus via la commande /Relic
- Les dommages des sorts contre les portes de forts ont été diminués.

Zone de combat RyR pour bas niveaux (30 ~ 35)

Les joueurs de niveaux 30 à 35 peuvent maintenant se rendre dans une zone de combat RyR qu'il leur est réservée. Il n'est pas obligatoire de s'y rendre, mais elle permettra aux joueurs bas niveaux de faire du RyR sans risquer de se faire tuer par des joueurs de niveau plus élevé. Pour vous rendre dans cette zone, il vous faut acheter un médaillon auprès du P'NJ vendeur de médaillon. Seules les personnes de niveau 30 à 35 et dont le niveau en points de royaume est compris entre 0 et 9 peuvent s'y rendre. (moins de 7200 points environ)
Si l'un de ces 2 obligations venait à ne plus être respectée, vous retourneriez automatiquement à votre pierre des âmes à votre prochain passage.
Chaque royaume a un fort principal dans cette zone. Au centre de la zone, il y a aussi un fort neutre contrôlé par des rebelles (P'NJ) qui peut être pris d'assaut.

Section sur la magie.

Nous avons fait certains ajustement au niveaux des sorts de type « Projectile » :

- Nous avons (fortement) augmenté les dégâts que causent les projectiles aux monstres, ce changement intervient à partir du niveau 40 et ne concerne pas le RyR.
- Souvenez vous qu'il est très difficile de lancer un projectile magique sur une cible qui se trouve en mêlée, les chances de rater sont élevées.
- Nous avons laissé la possibilité aux boucliers de bloquer un projectile magique.

Changements au niveau des sorts.

- Vous remarquerez que les monstres épiques résistent beaucoup mieux aux sorts qu'avant.
- Tous les Affaiblissements (débuffs) à cible unique voient leur temps d'incantation réduit à 2 secondes.
- Nous avons modifié encore une fois l'effet des sorts de confusion pour qu'ils agissent comme prévu initialement. Ils peuvent maintenant s'attaquer à un monstre aussi bien qu'à un joueur. Toutefois, maintenant, ils n'attaqueront plus les monstres de trop haut niveau (orange oui, rouge ou plus pour eux non).
- La ligne de sort Visions Etincelantes (spécialisation Soleil de l'Empathie) voit sa portée augmentée à 1500 comme la totalité des autres sorts de dégâts directs (DD).
- Sorciers, Ménestrels et Empathes peuvent maintenant charmer de nouveaux types de créatures à haut niveau. Le 1er sort de chaque ligne permet de charmer uniquement des humanoïdes, le second permet de charmer des animaux, le 3eme rajoute la possibilité de charmer des insectes et le 4eme les monstres de type magiques.
- Les chants de dégâts supplémentaires (Paladin, Skald et Sentinelle) s'ajoutent maintenant avec les Améliorations de dégâts supplémentaires des autres classes. Par contre ils ne fonctionnent plus alors qu'à la moitié de leur puissance. Ce changement concerne aussi les Améliorations de dégâts supplémentaires des familiers.
- La Sentinelle voit son sort de régénération d'endurance modifié pour être similaire à celui du Moine ; à haut niveau, il ne régénère plus l'endurance mais réduit la quantité d'endurance utilisée lors d'actions.
- Les affaiblissements du Champion sont maintenant (beaucoup) plus puissants si ils sont utilisés sur un ennemi déjà Amélioré (buffé).
- Il a été rajouté des chants de résistance pour les Paladins, les Skalds et les Bardes :

Chants du Paladin (ligne de spécialisation Chants)

25 Glyphe de Corps (Amélioration de résistance au Corps)
44 Bouclier de Corps (Amélioration de résistance au Corps)
26 Glyphe d'Esprit (Amélioration de résistance à l'Esprit)
45 Bouclier d'Esprit (Amélioration de résistance à l'Esprit)
27 Glyphe d'Energie (Amélioration de résistance à l'Energie)
46 Bouclier d'Energie (Amélioration de résistance à l'Energie)
28 Glyphe de Chaleur (Amélioration de résistance à la Chaleur)
47 Bouclier de Chaleur (Amélioration de résistance à la Chaleur)
29 Glyphe de Froid (Amélioration de résistance au Froid)

48 Glyphe de Froid (Amélioration de résistance au Froid)
30 Glyphe de Matière (Amélioration de résistance à la Terre)
49 Bouclier de Matière (Amélioration de résistance à la Terre)
Chant du Skald (ligne de spécialisation Chants de Bataille)
25 Chant de Vigueur Encouragée (Amélioration de résistance au Corps)
44 Chant de Vigueur Encouragée (Amélioration de résistance au Corps)
26 Chanson de l'Esprit Encouragé (Amélioration de résistance à l'Esprit)
45 Chant de l'Esprit Encouragé (Amélioration de résistance à l'Esprit)
27 Chanson d'Energie Diminuée (Amélioration de résistance à l'Energie)
46 Chant d'Energie Diminuée (Amélioration de résistance à l'Energie)
28 Chanson de Chaleur Diminuée (Amélioration de résistance à la Chaleur)
47 Chant de Chaleur Diminuée (Amélioration de résistance à la Chaleur)
29 Chanson de Froid Diminué (Amélioration de résistance au Froid)
48 Chant de Froid Diminué (Amélioration de résistance au Froid)
30 Chanson de Matière Diffusée (Amélioration de résistance à la Terre)
49 Chant de Matière Diffusée (Amélioration de résistance à la Terre)
Chant du Barde (ligne de spécialisation Musique)
25 Hymne de Garde du Corps (Amélioration de résistance au Corps)
44 Hymne de Protection du Corps (Amélioration de résistance au Corps)
26 Hymne de Garde de l'Esprit (Amélioration de résistance à l'Esprit)
45 Hymne de Protection de l'Esprit (Amélioration de résistance à l'Esprit)
27 Hymne de Garde de l'Energie (Amélioration de résistance à l'Energie)
46 Hymne de Protection de l'Energie (Amélioration de résistance à l'Energie)
28 Hymne de Garde de la Chaleur (Amélioration de résistance à la Chaleur)
47 Hymne de Protection de la Chaleur (Amélioration de résistance à la Chaleur)
29 Hymne de Garde du Froid (Amélioration de résistance au Froid)
48 Hymne de Protection du Froid (Amélioration de résistance au Froid)
30 Hymne de Garde de la Terre (Amélioration de résistance à la Terre)
49 Hymne de Protection de la Terre (Amélioration de résistance à la Terre)

Nouveaux sorts pour le Sorcier et le Cabaliste.
Un nouveau affaiblissement de dextérité a été rajouté dans la ligne Matière (liste de base du Sorcier et du Cabaliste) :

8 Toile Inférieure

12 Toile Mineure

17 Toile Majeure

23 Toile d'Energie

29 Toile Mystique

36 Toile Magique

46 Toile de Sorcellerie

Le ligne de sorts Entrave Mineure de la spécialisation Télékinésie a été convertie pour devenir un double affaiblissement (Dex/Viv) et voit sa puissance augmentée en conséquence. Tous les affaiblissements de spécialisations sont censés être des doubles affaiblissements.

Contrairement aux autres royaumes, Albion n'avait aucun affaiblissement de dextérité en ligne de base. Ces 2 mesures corrigent cela.

Deux nouvelles lignes de sorts font leur apparition dans la spécialisation

Voie du Simulacre du Cabaliste :

5 Guérison d'Ambre (Soin du familier)

9 Guérison de Rubis

13 Guérison de Saphir

19 Guérison d'Emeraude

28 Guérison de Jade

35 Guérison de Diamant

44 Guérison des Abysses

4 Dextérité d'Ambre (Amélioration de dextérité pour le familier)

8 Dextérité de Rubis

14 Dextérité de Saphir

21 Dextérité d'Emeraude

33 Dextérité de Jade

38 Dextérité de Diamant

48 Dextérité des Abysses

Deux nouvelles lignes de sorts ont été rajouté à la spécialisation

Vivification du Cabaliste :

11 Force de Saphir (Amélioration de For/Con pour le familier)

18 Force d'Emeraude

29 Force de Jade

39 Force de Diamant

50 Force Abyssale

12 Brise (Amélioration de Dex/Viv pour le familier)

19 Zéphyr

31 Vent

41 Tempête

Ces sorts devraient augmenter de façon significative les chances de survie du familier à haut niveau.

- Les sorts de hauts niveaux de la ligne Sacrifice du Cabaliste ont été supprimés car elles étaient pratiquement identiques au niveau fonctionnel.

Conquête de forts par les guildes.

Points de prime pour les guildes. (PPG)

Les guildes ont maintenant une quantité de points de primes de guilde (PPG) à dépenser pour conquérir un fort, le garder et l'améliorer. Les guildes gagnent 1 PPG pour chaque prime de royaume gagnée par l'un de leurs membres.

Comment réclamer un fort ?

1) Votre rang dans la guilde doit vous permettre d'accomplir cette action (au chef de guilde de gérer les autorisations de ses membres).

2) Vous devez être un groupe complet avec 7 autres membres de votre guilde.

3) Votre guilde doit avoir un minimum de 500 PPG.

4) Vous devez vous tenir aux côtés du Commandant du fort que vous revendiquez.

5) Aucune autre guilde de votre alliance ne doit être actuellement propriétaire du fort.

6) Votre guilde ne doit pas actuellement contrôler un autre fort.

7) Une fois toutes ces conditions réunies, tapez /GC Claim.

Un message est envoyé à (presque) tous les membres du royaume pour leur indiquer qu'un fort est contrôlé ou abandonné. Seule les joueurs d'un niveau de royaume supérieur ou égal à 10 ou bien faisant partie de votre guilde recevront ce message.

Pour garder le contrôle d'un fort, la guilde doit dépenser 50 PPG par heure et par « niveau » du fort. Le niveau par défaut du fort étant de 1. Quand votre guilde se trouve à cours de points, le fort est abandonné (dans le sens où il n'appartient plus à aucune guilde).

Une guilde peut augmenter le nombre de PPG qu'elle dépense par heure en améliorant son fort. Le maître de guilde (ou tout autre membre ayant cette capacité) peut utiliser la commande /GC Upgrade pour améliorer le niveau du fort. Chaque fort peut être augmenté du niveau 1 à 10. Le niveau du fort influe sur la puissance des gardes, archers et du commandant. Chaque amélioration d'un niveau augmente de 50 le nombre de PPG dépensés par heure, un fort peut donc coûter de 50 à 500 PPG par heure.

Pour libérer un fort, un membre de la guilde possédant les droits appropriés doit utiliser la commande /GC Release (de n'importe où dans le jeu). Plus aucun PPG ne sera alors dépensé, le fort sera libéré et la guilde pourra tenter de prendre un autre fort.

Bénéfices à posséder un fort :

- Quand une guilde possède un fort tous les membres de la guilde (et de l'alliance) gagnent des bonus pour le RvR (voir plus bas).

- Chaque fort a un « niveau de difficulté » défini entre 1 et 5. Les forts les plus proches de l'entrée en zone frontière sont ceux avec la difficulté la plus faible (1), ceux qui se trouvent au cœur du territoire ennemi ont une difficulté plus élevée (5). Plus la difficulté est élevée, plus le bonus donné par la possession du fort est grand.

- La guilde gagne (1000 * difficulté) points de royaume par heure où elle garde le fort

- Quand une guilde possède un fort, tous les gardes du fort portent l'emblème de la guilde sur leur cape et le nom de la guilde sous leurs noms.

- Une bannière avec l'emblème de la guilde flotte également sur le fort.

Bonus des forts

Nous avons rajouté des bonus aux combats RvR directement liés aux forts. Tout ces bonus peuvent être vus en cliquant sur le bouton « Bonus » de la fenêtre de Statut (anciennement bouton Résistances).

Ces bonus affectent les dommages en PvP (physique et magiques), le gain de points de royaumes et le gain de points de primes. Les voici :

- +1% par fort ennemi conquis par votre royaume en terre ennemie.

- +2% * Diff si votre guilde possède actuellement un fort (Diff étant le niveau de difficulté du fort compris entre 1 et 5).

- +3% * Diff si vous défendez un fort que votre guilde (ou votre alliance) possède.

Par exemple, si votre royaume a conquis 5 forts dans les royaumes ennemis vous recevrez toujours 5% de bonus qu'elle que soit l'endroit où vous soyez (en PvP uniquement). Si votre guilde possède un fort de difficulté 3, vous recevrez un bonus de 6% (pour un total de 11%) qu'elle que soit l'endroit où vous vous trouverez. Si en plus vous combattez dans la région où se trouve le fort que votre guilde possède, vous gagnerez un bonus de 9% (pour un total de 20%).

Liste des niveaux de difficulté des forts.

Voici une liste des forts et de leurs difficultés.

Forts d'Albion:

Caer Hurbury : Albion=1, Midgard=5, Hibernia=5

Caer Renaris : Albion=1, Midgard=5, Hibernia=5

Caer Boldiam : Albion=1, Midgard=4, Hibernia=4

Caer Berkstead : Albion=1, Midgard=4, Hibernia=4

Caer Erasleigh : Albion=1, Midgard=3, Hibernia=3

Caer Sursbrooke : Albion=1, Midgard=3, Hibernia=3

Caer Benowyc : Albion=2, Midgard=2, Hibernia=2

Forts de Midgard :

Fensalir Faste : Midgard=1, Albion=5, Hibernia=5

Arvakr Faste : Midgard=1, Albion=5, Hibernia=5

Hlidskjalf Faste : Midgard=1, Albion=4, Hibernia=4

Glenlock Faste : Midgard=1, Albion=4, Hibernia=4

Nottmoor Faste : Midgard=1 Albion=3, Hibernia=3

Blendrakr Faste : Midgard=1, Albion=3, Hibernia=3

BLedmeer Faste : Midgard=2, Albion=2, Hibernia=2

Forts d'Hibernia:

Dun Scathaig : Hibernia=1, Albion=5, Midgard=5

Dun Ailinne : Hibernia=1, Albion=5, Midgard=5

Dun Da Behinn : Hibernia=1, Albion=4, Midgard=4

Dun na nGed : Hibernia=1, Albion=4, Midgard=4

Dun Bolg : Hibernia=1, Albion=3, Midgard=3

Dun Crimthainn : Hibernia=1, Albion=3, Midgard=3

Dun Crauchon : Hibernia=2, Albion=2, Midgard=2

Bonus des reliques

Nous avons augmenté les bonus obtenus pour chaque relique possédée, à 10% par relique. Vos propres reliques ne sont plus comptées dans le bonus. Si vous avez toutes vos reliques et toutes celles de l'ennemi, soit les 6 reliques du jeu, vous aurez un bonus de 20% aux combats PvE et PvP. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas "voler" une relique si vous n'avez pas déjà la votre.

Par exemple, si vous avez votre relique de force et celle d'un royaume ennemi, vous gagnerez 10% dans tous les dégâts relatifs au combat de type mêlée (PvM et PvP). Si vous n'avez plus aucune relique, vous n'aurez ni bonus ni malus. Vous pouvez voir ces bonus via le bouton Bonus de la fenêtre Statut.

Retour sur les bonus de royaume

- Le bouton Résistance est devenu le bouton Bonus. La boîte de dialogue qui s'ouvrira en cliquant sur ce bouton, indiquera la totalité de vos bonus.

- Quand une guilde s'empare d'un fort, tous les membres de la guilde reçoivent un message.

- Quand le fort qu'une guilde contrôle est relâché, tous les membres de la guilde reçoivent un message.

- Quand un royaume conquiert un fort, tout les membres du royaume possédant au moins un rang de royaume reçoivent un message.

- Quand un royaume perd ou gagne une relique, tout les membres du royaume sont avertis par un message.

Le monde

Quêtes Albion:

Quête Sauvez les Esprits: Les joueurs qui ont reçu l'objet "récompense" peuvent maintenant l'échanger contre l'objet correct auprès d'Aserod.

Quête La Fin des Sacrifices: Lady Nimue s'est déplacée le long de la cote, elle ne nagera plus dans l'eau.

Zones d'Albion :

Lyonesse : Le pouvoir d'un dieu païen a été accordé à Cailleach Uragai.

Elle possède maintenant la Torche de Lumière pour protéger ses sœurs.

Faites très attention, on prétend que cet artefact permet de faire pleuvoir une pluie de feu.

Dartmoor : Les gardes de Moran ont été vu escaladant la collines à l'est.

Note sur les objets

- Les mines de Tepok (Albion) sont maintenant complètement équipées en objets, les objets y sont d'un niveau 20 à 35.

Version 1.48

Changements RvR

- Nous avons réduits les pénalités au toucher concernant le combat entre petits niveaux et grands niveaux en mode RvR. Ainsi, les petits niveaux RvR (35-40) pourront toucher plus souvent les hauts niveaux (45-50), mais en faisant moins de dégâts. Notez qu'un des effets secondaires de ce changement est que les hauts niveaux n'auront plus de 'bonus' aux dégâts contre les joueurs inférieurs à eux apparaissant en vert et gris – votre personnage fera donc moins de dégâts à ces joueurs ennemis. Le but de ce

changement est de rendre le RvR viable pour une plus grande gamme de niveaux de personnages.

Changements concernant l'Expérience

- Gagner des niveaux entre 30 et 50 étant relativement fastidieux, nous avons fait en sorte que les joueurs concernés gagnent plus rapidement de l'expérience. Les caps d'expérience ont été augmentés de 1.1 fois un monstre tué de même niveau à 1.25 fois un monstre tué de même niveau. Ce changement a deux effets : il permettra à des personnages de niveaux inférieurs groupés ensemble de gagner de l'expérience en moyenne 15% plus vite, et à des personnages de niveau plus élevés (les 30-50 qui sont victimes le plus souvent de ce cap) de gagner de l'expérience plus vite.

Nouveautés et correction de bugs

- Les filtres de conversation ont été placés sur le serveur pour les systèmes de message filtrés. Cela devrait aider à réduire la consommation de la bande passante durant les grandes batailles.

- Les Effets d'armes sur les bâtons de mages apparaîtront maintenant lorsqu'ils lancent un sort. D'habitude les Effets d'arme n'apparaissent que lorsqu'une arme est dégainée et le joueur en mode de combat. Les mages étant rarement en mode de combat, les Effets apparaîtront lorsque le mage lancera un sort, et disparaîtront lorsqu'il bougera, feras un pas de côté ou sautera.

- L'animation de la fumée et des feux campements a été ralentie à vitesse normale.

- L'expérience en solo suit maintenant les mêmes règles de cap que pour l'expérience de groupe. Il y'avait en effet un problème où des joueurs groupés pouvaient dégroupier et gagner plus d'expérience par joueur en combattant le monstre individuellement.

- Vous ne pouvez plus utiliser vos objets à Charges lorsque vous êtes hypnotisés.

- Lorsqu'un Royaume conquiert un Fort appartenant à une Guilde, le Fort ne montrera que la bannière du Royaume en question. Un bug montrait en effet toujours l'emblème de guilde, bien qu'un autre Royaume l'avait conquis. Bien sûr, lorsque la Guilde qui a mené l'assaut revendique le Fort, son emblème est alors affiché.

- Certains objets haut niveau demandaient un coût de réparation trop élevé, cela a été modifié.

- Vous ne pouvez désormais plus utiliser les armes de siège lorsque vous êtes mort.

- La commande /CG UPGRADE n'est désormais plus victime d'une remise à zéro lorsque le serveur est redémarré.

- Vous ne pouvez plus passer en mode Furtivité lorsque vous êtes hypnotisé.

- Auparavant, un joueur cliquant avec shift droit sur une Amélioration de Clerc pour la retirer, retirait également cette même Amélioration sur les autres joueurs ayant été amélioré par le même Clerc. Cela a été corrigé.

- Une porte de Fort peut maintenant être refermée lorsqu'elle a été réparée à 25%, et non plus à 100% comme avant.

- Les Guildes ne peuvent désormais changer leur emblème qu'une seule fois. Il n'y a pas de délai requis, cela peut être fait n'importe quand après la sélection de l'emblème, mais ce changement ne peut intervenir qu'une seule fois.

- Les dégâts des poisons haut niveau ont été augmentés pour les personnages de type assassin.

- Vous devriez dorénavant pouvoir combattre en mêlée plus facilement en utilisant la fonction /stick, bien que toucher l'adversaire ne soit pas garanti à chaque fois.

- Lorsque vous revendiquez un Fort, le nom de Guilde des gardes devrait maintenant être mis à jour immédiatement, en même temps que leurs emblèmes de cape, et non plus lorsque l'on quittait puis rentrait à nouveau en jeu.

- Lorsqu'un PNJ a blessé un joueur et que vous n'obtenez aucun Point de Royaume, vous aurez maintenant un message pour vous l'annoncer.

- L'autorisation d'utiliser CLAIM et UPGRADE est maintenant donnée automatiquement aux chefs de guilde.

- Les titres de rang de royaume apparaissent désormais correctement, sans erreur sur votre titre exact.

- Des virgules ont été ajoutées aux points d'expérience lorsque vos complétez une tâche ou une quête.

- Les gardes se tourneront maintenant vers vous pour vous saluer lorsque vous cliquez dessus (s'il sont programmés pour le faire).

- Les affaiblissements de vitesse d'attaque n'empêchent plus la cible de bloquer ou parer, ils ralentissent uniquement la vitesse d'attaque.

- Il y'a maintenant un délai entre les utilisations des commandes /yell et /say, que vous ne pourrez utiliser que deux fois par secondes. Cela sera notable notamment pour les personnes utilisant des raccourcis macros.

- Les 'bonus de rareté' ont été augmentés de façon substantielle dans les donjons. Ils sont en moyenne 20% plus importants qu'à l'extérieur des donjons.

- Les guides ne peuvent plus revendiquer plusieurs Forts – seul le dernier Fort revendiqué sera considéré comme appartenant à la guilde.

- Lorsque vous tentez un sort de soins sur les portes, un message vous prévient que cela n'est pas possible.

- Les joueurs peuvent désormais avoir 16 améliorations en même temps sur eux, au lieu de 20 auparavant. Les 4 emplacements 'supplémentaires' sont maintenant réservés pour les affaiblissements/ poisons/ dégâts long termes et autres effets adverses.

- Les encombrements des joueurs sont maintenant ajustés immédiatement en fonction des ingrédients utilisés pour les réparations et améliorations.

- Vous ne pouvez plus tirer des flèches et lancer des sorts au travers du terrain – par exemple à travers une colline.

- La Concentration devrait maintenant être calculée correctement lorsque vous quittez puis rejoignez le jeu alors que vous êtes victime du Mal de Résurrection.

- Vous ne pouvez plus obtenir de Points de Primes dans les Vallées Précieuses. Les Points de Prime sont une récompense pour la défense de votre Royaume. Les Vallées Précieuses étant des terrains d'entraînement, et non pas de vrais champs de bataille, aucun Point de Prime ne sera attribué.

- Vous ne pouvez plus réparer la porte de Fort en étant dans la pièce au dessus des portes.

- Vous pouvez maintenant voir affiché plus de 65000 Points de prime sur votre écran, le problème d'affichage n'existe plus.

- Les résistances raciales étaient mal affichées (inversées). Elles sont maintenant affichées correctement dans l'écran de résistance.

Nouvelles commandes de Guilde

Nous avons rajouté plusieurs nouvelles commandes de Guilde, qui vous permettent de spécifier une page Web et une adresse Email de Guilde, qui apparaîtra sur la liste des Chroniques de Camelot. Les autres messages concernent les messages du jour des alliances et les rangs de guilde.

/gc webpage [pagedelaguilde.com] – est une ligne supplémentaire mise en place par le chef de guilde, affichée par une commande /gc info, et également dans les Chroniques.

/gc email [contact@pageddelaguilde.com] – est une ligne supplémentaire mise en place par le chef de guilde, affichée par une commande /gc info, et également dans les Chroniques.

/gc amotd - Message du Jour de l'Alliance mis en place par le chef d'alliance et consultable par tous les membres connectés. Notez que les chefs de guilde peuvent éditer 'leur' message du jour d'alliance, mais cette information n'est pas affichée. Ces messages sont mis de côté, et seront affichés si à l'avenir le chef de guilde en question devient chef d'alliance.

/gc omotd – Message du jour d'Officier – mis en place par le Chef de guilde pour ses officiers.

/gc edit [ranknum] motd [y/n] – possibilité pour le chef de guilde d'autoriser un membre d'un certain rang à éditer le Message du Jour d'Alliance de la guilde.

/gc edit [ranknum] all [y/n] - possibilité pour le chef de guilde d'autoriser un membre d'un certain rang à entrer / quitter des alliances (créer un officier diplomatique).

Notes sur les graphismes

- Nous avons rajouté de nouveaux graphismes de robes dans le jeu. Vous remarquerez peut être que votre mage a changé d'apparence – comme il y'a beaucoup de personnes en robe, nous avons dispersé un peu partout les nouveaux graphismes.

- Certains des Moines ont maintenant leur propre graphisme de robe, naturellement colorées (cad pas une robe de magicien colorée en brun).

- Auparavant les emblèmes de Guilde étaient affichés à l'envers sur les boucliers, cela a été arrangé.

Nouvelles zones : les vallées précieuses

Nous avons ajouté deux nouvelles zones RvR restreintes, ce qui porte le total à 3 zones. Chacune est restreinte à certains niveaux. La première est pour les niveaux 20-24, la deuxième pour les niveaux 25-29 et la troisième pour les 30-35. Le but de ces zones est de fournir un terrain d'entraînement où les petits niveaux peuvent pratiquer le RvR sans avoir à se soucier des hauts niveaux. Chaque vallée a été conçue pour autoriser les joueurs un maximum d'approximativement 100 ennemis tués, après quoi le joueur n'est plus autorisé à s'y téléporter.

Les Vallées Précieuses :

Le Val de Beryl : niv 30-35, Rang de royaume 1, augmentation Rang de royaume jusqu'à 9

Le Val d'Ambre : niv 25-29, Rang de royaume 1, augmentation Rang de royaume jusqu'à 5
 Le Val de Quartz : niv 20-24, Rang de royaume 1, augmentation Rang de royaume jusqu'à 3
 Le discours du marchand de médaillon de passage a été modifié pour refléter les changements dus aux vallées précieuses. Vous pouvez lui poser vos questions sur le fonctionnement des portails, ou vers quel Vallée vous pouvez vous téléporter.

Options d'affichage de Guilde sur les Chroniques de Camelot
 Les Chroniques de Camelot (www.cameloteurope.com) affichent des informations de Guilde. La version 1.48 permet aux chefs de guilde de décider quelles informations sont affichées sur ces pages Web.
 Options d'affichage de Personnages.
 Les options d'affichage par défaut pour un personnage sont : nom, classe, niveau, points de royaume et appartenance à une guilde.
 Objets sous contrôle du personnage:
 /webdisplay nopoints – si ce 'flag' est réglé sur 'on' (par défaut), les points de royaume sont affichés dans les Chroniques. 'Off' : non affichés.
 /webdisplay trades - si ce 'flag' est réglé sur 'on' (par défaut), les niveaux d'artisanat sont affichés dans les Chroniques. 'Off' : non affichés
 Options d'affichage de Guilde :
 /gc displayofficers- si ce 'flag' est réglé sur 'on' (par défaut), la hiérarchie de la guilde des rangs 0 à 9 est affichée dans les Chroniques. 'Off' : non affichée.

Notes sur le système de Sorts
 - Les icônes des nouveaux projectiles de Thaumaturge ont été réarrangés.
 - L'Affaiblissement de résistance compris dans les sorts Munin Kjo-Mannaz et Krafka-Mannaz du Prêtre d'Odin affaiblissent maintenant correctement.
 - De manière à améliorer les dégâts des Thaumaturges, nous avons rajouté un projectile à la spécialisation de feu 'Pyromancie'. Il utilise le même délai (timer) que la ligne de sorts 'Colère'.
 4 Lance de Flammes
 8 Lance de Feu
 14 Lance Embrasée
 19 Lance Ardente
 25 Lance Incandescente
 33 Lance Solaire
 41 Lance de Plasma
 50 Lance d'Aurelius

Notes sur le Monde :

Nous avons retiré les patrouilles centrales dans les Vallées, ces gardes de Royaume vont maintenant garder seulement la zone de l'île, et ne devraient pas pouvoir être attirés vers les Forts de portail.

Objets uniques :
 - Dai : Cotte de Maille Keltioi
 - Tusker : Vieille Plaie de Tusker
 Les ménestrels peuvent maintenant aussi recevoir ces deux objets.

Rencontres en Albion
 Lyonesse : Soeur Blythe s'est servie du pouvoir caché dans le Temple d'Arawn. On raconte qu'elle a maintenant le pouvoir de ramener les morts à la vie et de les commander !
 Lyonesse / Cornouailles : il semble que les gobelins pygmées ai récemment joué avec une nouvelle magie, on a entendu des explosions dans la région. On a également reporté la présence d'étranges monstres en Lyonesse et Cornouailles.
 Pennine :
 L'inquisiteur Bor a reçu des rapports inquiétants d'un éclaireur dans les monts Pennine. Il semble que le Seigneur Elidyn maîtrise maintenant la magie féerique. L'éclaireur affirme que les pouvoirs du Seigneur Elidyn lui permettent de transformer des grenouilles en Ellyl saphir lumières!

Notes sur le Monde – RvR
 - Les seigneurs de Fort à Caer Benowyc ne devraient plus rester coincé sur le toit. Ainsi on devrait moins voir de messages 'ce monstre est trop éloigné pour être attaqué' en Caer Benowyc.

Nouveaux Marchands de Matériel :
 Les nouveaux marchands dans les Forts marchands devraient maintenant apparaître correctement.

Des marchands vendant les matériaux pour les hauts niveaux d'artisanat ont été ajoutés aux Sanctuaires (fort relique).
 Eythan Greene – Castle Myrddin
 Kathlynn Snowe – Castle Excaliber

Notes sur les Objets
 Nous avons corrigé de nombreux petits bugs qui s'accumulaient dans le fichier objets.
 Le Brassard de Pierregarde a été réglé pour le bon niveau.
 L'icône de la Vieille écorce de Bois-Flétri est maintenant plus appropriée.
 Les marionnettes à fil, poupées et les charnières ont maintenant une icône.
 Le déclenchement de l'effet de la Tueuse d'Hommes runique a été rétabli à son niveau antérieur.
 Erreurs de typos fixées dans : Pourpoint d'Ombre Tissée, Pendentif de Dague, Déguisement d'initié Keltioi, guide d'infiltration, Cape de Brume Emphyreenne, Dent de Grand Cerbère, griffe de molosse de deamhan, peau de molosse de deamhan, et quelques autres.
 La Ceinture de Chasseur Bordée de Fourrure peut maintenant être équipée.
 Le Charme de Serpent a maintenant un niveau, et peut ainsi afficher correctement condition, durabilité... etc.
 L'oeil d'olliphéiste a maintenant un niveau.
 Suite à la consolidation des résistances effectuée récemment, certains objets avaient un score de résistance affichée deux fois. Les objets modifiés en conséquence sont :
 Anneau de la Forteresse Mentale, Chaîne-Goule, Collier d'Ombre-Acier, Ceinture de Vivacité, Brassard de Témérité, Jambières Marche-Tonnerre, Manteau d'Eternité Majestueux, Ceinture Svartalff, Heaume de Noir-Terre, Gantelets Hérissés de Joyaux, Ceinture du Centurion, Pourpoint de Treillis d'Ombre, Manches Légères Seolc, Tambour Mouche-Vaillance, Ceinture Aeiry.
 Autres rectifications d'objets
 Certaines armes lâchées par des monstres, et certaines des armes fabriquées par les joueurs, affichaient d'anciennes informations comme quoi l'objet se déclenchait, bien que le déclenchement n'était pas indiqué, et que l'arme ne déclenchait aucun effet à proprement parler. Cela devrait être fixé pour toutes les armes fabriquées par les joueurs, ainsi que pour les armes lâchées par les monstres.
 Objets empilables :
 La base de données d'objets est remplie à ras bord ! Une grande partie des butins ordinaires sont maintenant empilables dans les inventaires des joueurs, en un nombre variable. Cela concerne les versions normales et en bon état des peaux, fourrures et carapaces, les petits bouts de corps (beurk !), les petits objets non magiques (par exemple bagues ou gemmes), objets plats comme les feuilles et papiers, et toutes les 'cochonneries, petits et moyens butins. NOTE : les objets ne s'empilent pas forcément automatiquement lorsqu'ils sont placés dans l'inventaire du joueur.
 Pour empiler des objets, cliquez sur l'icône de l'objet dans votre inventaire, bougez le curseur sur l'icône d'un objet identique, et recliquez. Une fois qu'un objet est empilé, il ne peut être retiré de la pile, et toute la pile est vendue lors de la transaction avec le vendeur.
 - Les monstres épiques à Raumarik, la Forêt Maudite et Llyn Barfog lâchent des objets beaucoup plus fréquemment. Bonne chasse !
 - Les Bottes de Mineur Accablé lâchées par des montres vont maintenant être affichées avec la bonne matière.
 - La Médaille de Bravoure devrait maintenant apparaître comme étant du bon niveau
 - L'Arc de Pierregarde augmente maintenant la dextérité au lieu de la compétence Arc.
 - La Ceinture du Frappeur peut maintenant être équipée à la ceinture.
 - Les pantalons souples en peau de grenouille peuvent maintenant être teintés.
 - Les Gantelets Runiques d'argile augmentent maintenant la compétence Poison au lieu de la compétence Attaque sournoise.
 - Le Haubert d'Arpenteur a maintenant le bon FA.
 - La Ceinture d'Animation apparaît maintenant correctement.
 - La Capuche Noire estampée d'Or peut maintenant être teintée.
 - L'Anneau Majestueux peut maintenant être porté n'importe quelle main.
 - Les Gantelets de Rôdeur ont vu le deuxième attribut Vivacité changé en Force.
 - La Cape en Fourrure du Loup Enragé peut maintenant être teintée.
 - Le Drakulv Chanteforce a maintenant le bon icône.
 - Le Pourpoint de l'Eventreur peut maintenant être teinté.
 - Le croc de sinach peut maintenant être porté.

Mise à jour du système d'artisanat

- Les recettes pour l'artisanat niveaux 9/10 sont implantées. Si vous avez les rangs/compétences appropriées, vous pourrez voir les nouvelles recettes.
- La quantité de bois brut nécessaire pour le stade final des machines de siège a été réduite de moitié.

Clarifications sur la fenêtre d'échange de réparation et sur /repair
La fonction /repair sur un objet sur le sol nécessite environ la moitié de la compétence nécessaire pour fabriquer l'objet. Donc si une épée demande 800 en compétence pour être fabriquée, il vous faudra 400 en compétence pour la réparer. Cela vous permet de réparer des objets bien au delà de votre niveau, bien que cela prenne du temps. Cela vous limite également à une réparation à la fois.
La fenêtre d'échange de réparation demande environ 100% de la compétence nécessaire pour fabriquer l'objet. Une épée demandant 800 en compétence pour être fabriquée demandera 800 en compétence pour la réparer. Cela permet à un artisan avec de très bonnes compétences de réparer de multiples objets sans que cela lui prenne plus de temps.

Version 1.49

Nouveautés et corrections de bugs

- Les groupes reçoivent maintenant plus de points de royaume lorsqu'ils tuent des adversaires en RvR. Un groupe de 8 personnes recevra un bonus de 100% ce qui représente une amélioration de 12.5% par personne.
- La distance à laquelle vous recevrez les points de royaume de votre groupe a été doublée
- Lorsque vous créez une guilde ou lorsque vous changez ou achetez un blason de guilde, l'affichage de l'or est correctement mis à jour maintenant.
- Les changements de rangs au sein d'une guilde apparaissent maintenant automatiquement. Avant vous deviez vous déconnecter pour les voir.
- Les changements dans les titres de rangs sont maintenant correctement affichés.
- Les monstres immobilisés par un sort d'enchevêtrement ne sont plus libérés du sort lorsque le lanceur du sort est soigné.
- Il est maintenant possible de changer son emblème de guilde (1 fois maximum) pour 100 Pièces d'Or. (Edit : c'était déjà possible en 1.48 mais non documenté)
- Une chute de très haut dans un donjon provoque maintenant automatiquement la mort du joueur.
- Vous pouvez maintenant dépasser les 1000 points en artisanat
- Lorsque vous utilisez un objet vous avez maintenant un message
- Vous ne pourrez plus lancer le sort de charme sur les joueurs.

Note concernant la perte d'expérience

Avec la mise en place des Abysses, le nouveau donjon inter royaume, il y a de fortes chances que vous rencontriez des joueurs ennemis pendant une séance PVE. N'oubliez pas que si vous avez été blessé par un monstre et que vous n'avez pas récupéré 100% de votre vie avant d'être tué par un joueur, vous perdrez des points d'expérience. Soyez donc prudents et conscients du risque si vous chassez dans le donjon (et en zone RvR de manière générale).

Magie et sortilèges

Tous les sorts ont été revus pour les rendre plus facilement identifiables et plus cohérent. Ces changements ne sont que visuels, la nature des sorts n'a pas changé, seulement les icônes et les effets visuels. La première fois cela risque de prêter à confusion. Prenez le temps de faire connaissance avec vos nouvelles icônes et effets de sorts.

Globalement voilà les changements :

- certains sorts ont été revisités pour être plus facilement utilisables dans tous les royaumes (ex les ailes d'ange et les runes nordiques)
 - les listes ont été diversifiées pour éviter les effets répétés avec les différentes versions d'un même sort.
 - les plus vieux effets de sorts ont été rafraîchis pour être plus « attractifs »
 - plusieurs nouveaux effets ont été créés pour aider à la diversification (cf 2)
 - les sons de certains sorts ont été également revus.
- D'autres changements sont plus spécifiques :
- Les dégâts de la ligne de sort Magie Abyssale (Chaman) ont été augmentés. Cela concerne les lignes Rituel Fongique Léger et Colère des Anciens Légère.
 - La portée de la ligne de ménestrel Double Croche Hypnotique a été augmentée.
 - Revanche Mineure de la Nature (Sentinelle) devient maintenant un cri.
 - Férocity de la Nature est maintenant un buff personnel au lieu d'un

chant. Attaques Courantes devient un cri et n'est plus écrasé par Attaques Constantes.

- les sorts de soigneur (Lignes Bouclier Magique et Amnésie Prolongée) ne s'écrasent plus mutuellement.
- le sort Lance de Neige de Théurgiste est obtenu au niveau 12 au lieu de 13.

LES ABYSSES

Un nouveau donjon fait ses débuts dans cette version : les Abysses (Darkness Falls). Peuplées de démons, diabolins et autres créatures de l'enfer, les Abysses sont un immense royaume souterrain dominé par l'archi-démon Légion.

Comment accéder aux Abysses ?

Pour y accéder vous devrez trouver l'un des portails qui ont été placés dans chaque royaume. Il existe également un portail dans chaque reliquaire. Notez que les Abysses sont liées aux pouvoirs des royaumes et seul celui des 3 qui contrôle le plus de forts peut entrer.

Concrètement cela veut dire que pour activer votre portail, votre royaume doit posséder plus de forts que vos deux voisins (ex : 8/7/6). Vous ne pouvez utiliser que vos propres portails pas ceux de vos ennemis. Le donjon contient plusieurs sorties qui vous amèneront en différents endroits de votre royaume.

Chaque royaume possède son "aile" d'entrée. A côté de chaque entrée vous trouverez une sortie qui vous ramènera à votre téléporteur en zone amie ou ennemie en fonction de la sortie utilisée.

Les Abysses comptent de nombreux lieutenants en sus de Légion le monstre principal. Chaque lieutenant possède une zone de sortie près de lui. Une sortie existe également au centre du donjon près du passage pour la zone bas niveau.

Si vous vous trouvez dans les Abysses et qu'un autre royaume prends le contrôle des portails vous pourrez rester dans le donjon jusqu'à ce que vous sortiez volontairement ou suite à une commande /release. Ce qui veut dire que vous pourrez rencontrer des ennemis et que le RvR est prévu dans les Abysses. Tant que vous êtes ramenés à la vie vous pourrez vous battre même si votre royaume n'a plus le contrôle des portails.

La situation politique des Abysses

Les démons résidants dans les Abysses obéissent à une hiérarchie stricte, basé sur la puissance. Les démons les plus puissants ont des titres et des serviteurs inférieurs. La palme des démons les plus faibles et les plus petits revient aux Diabolins Picullus. Comme ils sont si petits et faibles, les démons les plus forts prennent un malin plaisir à les tourmenter ou à leur donner les pires corvées. Comme les poissons dans l'océan, les diabolins ont appris à survivre en se regroupant entre eux, en familles, et en se cachant le plus loin possible des gros démons.

Bien qu'ils soient petits et faibles, les diabolins ont appris à utiliser leur petite taille à leur avantage, perfectionnant leur art de se faufiler et s'infiltrer partout. Comme ils sont incapables de faire le poids face aux plus gros démons, ils ont trouvé d'autres moyens pour prendre leur revanche... en volant tout ce qui pouvait leur tomber sous la main chez les gros démons. Heureusement pour eux, il ne viendrait jamais à l'idée des démons que les diabolins puissent être assez malin (ou courageux) pour tenter une chose aussi stupide que de voler leurs possessions.

Les diabolins n'utilisent jamais ce qu'ils réussissent à voler, et malheureusement pour eux, les seules choses qu'ils convoitent plus que tout au monde se trouvent hors de leur portée. Chaque démon possède en effet un sceau, qui concentre une partie de ses pouvoirs. Il y a différentes sortes de sceaux, en fonction de la puissance du démon. Les sceaux sont brillants, et plus ils sont brillants, plus les diabolins les désirent. Le problème est qu'on ne peut les obtenir qu'en tuant le démon, ce que les diabolins sont incapables de faire.

Au contraire de la plupart des démons, les diabolins ne détestent pas l'humanité. En fait, ils ont tendance à aimer quiconque ne leur fera pas de mal. Ils ont appris à obtenir ce qu'ils cherchent en échangeant ce qu'ils ont volé à ceux qui pourront affronter les gros démons et leur ramener des sceaux. Les différents types de sceaux ont une valeur différente aux yeux des diabolins, ils s'en servent comme d'une monnaie locale. En accumulant des sceaux, quelqu'un pourrait obtenir des objets puissants.

Les objets dans les Abysses

Les monstres classiques des Abysses ne donnent pas d'objets, ils laissent en mourant des sceaux-gemmes. Certains diabolins sont friands de ces sceaux. Ils vous les échangeront volontiers contre d'autres trésors qu'ils possèdent.

L'échange se fait donc contre un certain nombre de sceaux. Tous les diabolins ne recherchent pas forcément le même type de sceaux, voyez avec eux. Les diabolins vous diront toujours quels type de sceaux ils recherchent (c'est le prix indiqué dans la fenêtre de commerce.)

Note : N'oubliez pas que si l'on peut empiler les objets de même nature on ne peut pas les séparer ensuite alors soyez attentifs aux tarifs :)

Le Monde

Les crieurs publics ont maintenant une meilleure connaissance du monde, n'hésitez pas à les consulter.

Albion :

Les basiliques et les coquatrices peuvent maintenant étourdir. Cette capacité existait auparavant mais ne fonctionnait pas du tout sur les joueurs.

Lyn Barforg : la zone est beaucoup plus habitée qu'auparavant. Prudence donc.

Albion :

De nouvelles quêtes épiques sont disponibles pour ceux qui ont déjà accompli les quêtes inférieures. (Ces quêtes sont au niveau 43, 45, 48 et 50). Voyez avec votre entraîneur principal.

Le lieutenant Kuebler (forteresse de Château Sauvage) aurait des problèmes avec les Sylvaniens.

La sœur Rhigwyn (Eglise d'Albion) cherche des aventuriers pour retrouver un artefact de l'Eglise. Elle attend les volontaires dans la cathédrale de Camelot.

Maître Kless (Village de Cotswold) cherche quelqu'un pour aider l'Académie à résoudre un problème « mineur ».

Changement dans les armes lancées

Il existe maintenant deux types d'armes de lancer.

Les moins chères sont appelées couteaux/haches/marteaux 'équilibrés'.

Elles ont 30% de portée supplémentaire par rapports aux armes de lancer initiales et coûtent moins cher.

Les plus chères sont appelées couteaux/haches/marteaux 'alourdies' et ont une portée de 60% supplémentaire, coûtent plus cher que les précédentes, mais moins que les armes initiales. Elles sont également de tous les matériaux possibles jusqu'à astérie.

Globalement, les armes de lancer ont une portée un peu inférieure à celle des arbalètes.

RvR

Vous pouvez maintenant pénétrer dans les reliquaires soit en cliquant sur le gardien de la porte soit en lui disant "entrer" ou "sortir".

Une partie des gardes frontières des reliquaires a été réaffectée à d'autres postes. Les patrouilles des forts frontières ont reçu des consignes de vigilance et seront plus agressifs.

Rappel sur le fonctionnement des gardes de reliquaires :

Chaque fort en zone frontière fournit un contingent de garde à chaque reliquaire du royaume. Ainsi si Albion contrôle par exemple Caer Benowyc un contingent de garde représentant ce fort va apparaître aux reliquaires d'Albion. Le nombre de garde représentant un fort (2, 3 ou 4) dépend de la localisation du fort en question. Ils sont identifiés comme tels et sont différents des gardes « normaux » des reliquaires par leur puissance supérieure.

Actuellement le nombre de garde est calculé selon deux facteurs : le nombre de fort contrôlé et le nombre de reliques contrôlées.

Reliques possédées :

Les gardes délégués (ceux envoyés par les forts pas les gardes normaux des reliquaires) sont réduit de 25% pour chaque relique possédée au dessus des 2 initiales soit :

0, 1 ou 2 reliques : 100% des gardes délégués

3 reliques : 75% des gardes délégués

4 reliques : 50% des gardes délégués

5 reliques : 25% des gardes délégués

6 reliques : aucun garde délégué.

Forts possédés :

Si l'un de vos forts frontière est possédé par l'ennemi, les gardes délégués ne sont pas envoyés. Ce qui veut dire que, indépendamment du nombre de relique que vous possédez si TOUS vos forts frontière sont pris vous n'aurez AUCUN garde délégué.

Artisanat

Albion

- Lame de francisque changée en tête de francisque

- Lame de hache de bataille changée en tête de hache de bataille

Empennage :

- Possibilité de fabriquer des arbalètes rajoutée pour Albion

- Possibilité de fabriquer des instruments rajoutée pour Albion et Hibernia

Objets et Trésors

Cette version du jeu propose à travers les quêtes épiques de haut niveau de nouvelles armures "épiques". Dans cette version ces armures utilisent l'apparence des armures "normales". Les nouveaux graphismes ne seront visibles que dans la prochaine version (1.50). Concernant les caractéristiques se sont les mêmes, seule l'apparence changera en 1.50.

- Le Parchemin Maudit en Albion et Hibernia fonctionne correctement.

- Le Bâton Invocateur Malveillant augmente maintenant la bonne compétence

- Les Gants Avernals ont vu leur augmentation de la compétence Arc modifiée

- Les Gants de la Bile Gluante pour le moine augmentent maintenant la compétence bâton au lieu de la compétence bâton de combat

- Les Gants Tourmentés Démoniaques sont maintenant uniquement pour moine au lieu d'uniquement pour clerc.

- Les armures en tissu pour Albion augmentent maintenant plus les statistiques qui sont les plus utilisées.

- Le nouveau sort de dégâts associé à l'objet des Abysses a été quelque peu diminué.

- L'Epée Courte Avernale Maudite augmente maintenant la compétence tranchant.

Certains d'entre vous constateront que leurs robes ont une apparence différente. C'est normal nous sommes en en train de modifier l'apparence de certains robes des moines et des lanceurs de sorts.

Version 1.50

Changements et corrections de bugs

Les objets non équipés (dans le sac à dos) et réservés à une classe particulière ne peuvent plus être utilisés par les autres classes.

Un ennemi ne peut plus prendre le contrôle d'un engin de siège à travers une porte.

Si vous tentez de vous asseoir pendant un combat, vous sortirez du mode de combat.

Un bug indiquant un gain d'expérience négatif apparaissait parfois en cas de gain d'expérience très important. Cette erreur d'affichage occasionnelle est corrigée.

Une arme empoisonnée utilisée par un joueur de trop bas niveau (par rapport au poison) voit son poison retiré. Auparavant l'arme restait empoisonnée mais le poison n'était jamais utilisé.

Les groupes de discussions (/c) accueillent maintenant jusqu'à 50 joueurs.

La commande /gc who alliance montre maintenant tous les membres de l'alliance et pas uniquement les joueurs de votre guilde.

Les commandants de forts ne traversent plus le toit du fort lorsqu'ils sont en combat (cela arrivait parfois).

Vous ne pouvez plus utiliser d'objet à charge en dehors de votre inventaire.

Les familiers n'attaquent plus les ennemis paralyisés lorsqu'ils sont en mode défensif. Ils le feront en mode agressif par contre.

Les guerriers de Midgard reçoivent maintenant la compétence Interceptor au niveau 12. Ce changement est rétroactif.

Compétences de royaume

Avec la version 1.50 de nouvelles compétences, les compétences de royaume, font leur apparition. L'objectif des CR (Compétences de Royaume) est de permettre au joueurs de haut niveau de nouvelles compétences utilisables en RvR et pouvant leur être utiles pour survivre en environnement hostile.

Rappel rapide sur les rangs et les niveaux de royaume. Il existe 10 rangs de royaumes chacun contenant 10 niveaux de royaume pour un total maximum de 100 niveaux. Chaque niveau vous donne droit à 1 point de compétence de royaume. Vous pourrez donc avoir 100 points à dépenser pour les CR au maximum.

Pour pouvoir dépenser ces points vous devez aller voir un entraîneur de votre classe. Certaines CR coûtent très peu cher et vous pouvez donc en acheter une très rapidement.

Il existe deux catégories de CR : les passives et les actives. Les passives sont des compétences qui fonctionnent tout le temps et qui affectent peu votre personnage (par exemple un bonus de 3% dans une résistance). Les actives fonctionnent elles sur un délai (entre 5 et 30 minutes en général) elle sont instantanées ou de durée limitée (entre 30 et 60 secondes). Chaque classe de personnage dispose de CR autorisées et d'au moins une CR unique à sa classe.

Certaines CR ont des « niveaux ». Par exemple Force améliorée existe en 5 niveaux. Chaque niveau de cette CR augmente la force du personnage de 6

points. Quelqu'un achetant 3 niveaux de cette compétence aura donc un score de force majoré de 18 points.
Le prix des niveaux supérieurs dans le cadre d'une CR à niveaux est proportionnellement plus élevé. Par ailleurs certaines CR nécessitent la possession d'autres CR avant de pouvoir être achetées. Parfois même il faut avoir un certain niveau dans la compétence pré-requis.
Vous pourrez trouver un tableau très complet des compétences de royaume ici
Merci au site <http://daoc.cabuzel.net> pour ces précieuses informations

Environnement sonore
De nouveaux sons d'ambiance sont implémentés dans cette version. Certains lieux dépourvus d'ambiance sonore ont été revus. Cette version initie les premiers changements sonores, d'autres viendront dans les versions futures. Seules les zones « extérieures » ont été modifiées, les villes et les donjons le seront ultérieurement.

Styles de combat
L'ensemble des styles de combat est actuellement en cours de révision. Les premiers changements sont visibles dans cette version.
Vous pourrez maintenant annuler un style de combat après l'avoir activé (mais avant qu'il ne soit effectivement passé) si vous le désirez en appuyant sur le même bouton de nouveau. (cad : vous appuyez une fois vous activez le style, si vous appuyez encore une fois AVANT que le style passe, vous l'annulez.)
Vous pouvez maintenant « programmer » un style de secours. L'intérêt de ce style de secours c'est qu'il s'enclenche si le style initial ne réunit pas les bonnes conditions. Par exemple vous êtes en combat, vous activez un style qui demande une esquive de votre part, et en style de secours vous avez programmé un style sans ouverture. Si lorsque votre style doit passer vous n'avez pas réalisé d'esquive le style est automatiquement remplacé par votre style de secours qui ne demandait pas d'ouverture.
Comment utiliser un style de secours :
Vous activez en premier votre style normal puis vous appuyez sur le raccourci du style de secours.
Note : Si vous activez un style de secours vous ne pourrez pas utiliser la fonction d'annulation de style.
Dans le cadre de ces nouvelles fonctions il est donc recommandé de ne pas appuyer sans arrêt sur les touches de styles.
Les styles élevés spécifiques aux haches tenues en main gauche ont été revus à la hausse.
Le style Lance chercheuse utilise maintenant parade comme ouverture.
Le style Morsure de vouivre utilise maintenant Araignée comme ouverture.
Nuit Eternelle est maintenant à positionnement arrière.
Bouclier de Valkyrie est maintenant basé sur votre blocage.
Le style Rage du défenseur utilise maintenant comme ouverture n'importe quel style de combat.
Double Récupération a été changé en 'Assaut' et est maintenant en position de coté.
Fureur d'Odin s'enchaîne maintenant après Tranchant de rasoir.
Lame prismatique s'enchaîne maintenant après Lame dansante.
Lame étincelante s'enchaîne maintenant après Lame revancharde.
Ebranlement a vu son coût de fatigue divisé par deux, son attraction d'ennemis ('taunt') est maintenant 50% plus efficace, et il a un bonus moyen pour toucher.
Le montant du pouvoir de repoussement d'ennemis ('detaunt') de Rage débilitante a été triplé.
Coup de côté est maintenant vraiment utilisable de coté.

Correction sur chute contrôlée
Les classes assassins spécialisées à 50 en dissimulation ne recevaient pas la chute contrôlée de niveau 5. C'est maintenant le cas et c'est rétroactif.

Armures épiques niveau 50
Les graphismes des armures épiques de niveau 50 sont maintenant en jeu.

Affichage des objets
Vous pouvez voir sur votre fiche de personnage deux valeurs : dégâts et facteur d'armure. La première représente les dégâts de votre arme par seconde. La seconde représente un mélange de l'AF de chaque pièce d'armure porté mixé à la chance d'être touché dans chacune des localisations. Jusqu'à cette version dégâts ne tenait pas compte de la qualité alors que facteur d'armure si. Les deux en tiennent maintenant compte. Le score de dégâts affiché représente donc maintenant la qualité de l'arme multipliée par le dps effectif de l'arme. Pour une majorité de joueurs le score sera donc plus faible puisqu'il est multiplié par la qualité.

CELA NE VEUT PAS DIRE QUE VOTRE ARME MARCHE MOINS BIEN ! Il s'agit juste d'un changement dans la méthode de calcul de dégâts, c'est tout.

En faisant un shift+I sur votre arme vous obtenez maintenant plus d'informations :

Dps de base
Dps capé
Qualité
Condition
Dommage effectif
Le dommage effectif correspond au dps capé multiplié par la qualité et la condition de l'arme.
En faisant un shift+I sur votre armure vous obtenez maintenant plus d'informations :
Facteur de base
Facteur capé
Absorption
Qualité
Condition
Facteur effectif
Le facteur effectif correspond au facteur capé multiplié par la qualité et la condition et divisé par l'absorption.

Système de sorts
-Nous avons fait le tour de tous les rapports de bug depuis la dernière mise à jour des effets graphiques de sorts, et avons arrangé beaucoup de problèmes. Certains sorts n'avaient pas d'effets, d'autres des effets graphiques incorrects etc. ...

-De nouveaux sorts de soin de groupe ont été ajoutés à la liste de base 'Reconstitution' :

15 Apaisement de Groupe
25 Purification de Groupe
35 Restauration de Groupe
45 Réparation de Groupe

-De nouveaux sorts de soin de groupe ont été ajoutés au Guérisseur, à la liste de spécialisation issue de 'Reconstitution' :

15 Avantages du Combat
26 Faveurs du Combat
36 Tributs du Combat
45 Providence du Combat

De nouveaux sorts d'immobilisation à aire d'effet ont été ajoutés à la liste de spécialisation du Shaman :

22 Champs de Mauvaises Herbes
31 Champs de Vignes Rampantes
39 Champs de Plantes Grimpantes
49 Champs de Racines Agrippantes

De nouveaux sorts de maladie à bout portant à aire d'effet ont été ajoutés à la liste de spécialisation du Shaman :

27 Nuage d'Humus
37 Trombe d'Humus
47 Explosion d'Humus

Les résistances affectent maintenant la durée des affaiblissements, ce qui concernent les hypnotismes, immobilisations, ralentissements et étourdissement. Des montants positifs dans votre page de bonus réduiront la durée des affaiblissements 'de ce dommage' du pourcentage indiqué. Des montants négatifs augmenteront la durée des affaiblissements, excepté pour les hypnotismes, étourdissements et immobilisation/ralentissement. Cela veut dire que les durées des hypnotismes/immobilisation/ralentissement/étourdissements ne seront pas plus long qu'ils ne l'étaient avant cette mise à jour – mais si vous êtes résistant à l'un d'eux, sa durée sera moindre. Ces bonus sont cumulables avec les résistances magiques des Compétences de Royaume.

Notes sur le Monde :

Compétences d'artisanat : tous les entraîneurs donnent maintenant des informations supplémentaires aux joueurs juste avant de rejoindre une ligue d'artisans. Ces informations détaillent ce que créera le joueur, et comment le joueur pourra se débrouiller dans les autres compétences d'artisanat.
Portails de Royaume : les vendeurs indiquent maintenant les noms des vaux vers lesquels vous voyagerez durant vos prochains niveaux.
Compétences d'artisanat : les nouvelles zones d'artisanat dans les trois villes majeures abritent maintenant un marchand pour chaque type d'artisanat.

Les entraîneurs artisans ne vous diront plus 'Bienvenue dans la loge...' alors que vous ne les avez pas encore rejoint. Ils vous informeront également correctement si l'artisanat n'est pas accessible à votre classe.

Monstres Albionnais :

Les géants de Salisbury ne devraient plus être capables d'attaquer les joueurs à distance alors que ceux-ci sont 'hors de portée' pour lancer des sorts.

Quêtes Albion :

Dans notre prochaine mise à jour nous fixerons une limite au nombre de fois que vous pouvez compléter les quêtes suivantes : 'Sauvez les esprits' et 'Une Prime pour les Déchus'. Si vous voulez être sûr de pouvoir aller donner tous les objets que vous avez pu mettre de côté pour ces quêtes, vous devriez aller les échanger avant cette prochaine mise à jour.

Notes sur le RvR :

-Forts de frontière : il devrait être plus facile de cibler les archers PNJs aux forts de frontière, plus particulièrement pour Hibernia.
-Les bannières de guildes à Caer Hurybury et Blendrake Faste devraient maintenant s'afficher correctement.
-Les gardes ne devraient plus être aussi prompts à crier sur leurs ennemis lorsqu'ils attaquent.

Notes sur les objets :

Le Stylet de l'Ombrière (Albion) utilise maintenant correctement Estoc au lieu de Taillé.

Le Bâton Mâchonné a vu son amélioration de résistance incorrecte corrigée.

L'Épingle d'Esprit en os peut maintenant être portée.

La double écriture concernant la résistance de constitution de la Robe Usée Semée de Joyaux a été corrigée.

La double écriture concernant la résistance de constitution de la Flûte Luisante de Vrai-Argent a été corrigée.

Les branches de saule souple devraient maintenant être empilables correctement.

Le bâton Ambre Consumante (Albion) est maintenant uniquement pour les moines.

Le Bâton Rongé (Albion) aura maintenant les bonnes résistances.

Les Gants Vifs en Brigandine (quête d'éclaireur) augmentent correctement la compétence arc long.

La Cape en Fourrure du Loup Enragé doit pouvoir maintenant recevoir un emblème.

- Bâton d'Esprit Avenal Malveillant, Marteau Maudit du Démon, Ecraseur Maudit du Démon, Bâton de Lumière Maudit du Démon, Bâton d'Enchantement Maudit du Démon, Arc Recourbé Maudit du Démon (Objets Abysses Hibernia) ont été ajustés au bon niveau.

Plusieurs objets récupérables qui n'étaient pas empilables le sont maintenant. Cela comprend les colliers, pendentifs, chaînes, bracelets, brassards, bouteilles, plusieurs types de poussières, essences, épingles et plusieurs autres petits objets.

Des valeurs de recyclage ont été établies pour des armes et armures lâchées par des montres, basées sur la valeur des objets concernés.

L'Épée usée de Garde Noir a perdu son effet déclenché.

Les bonus de compétences sur le châle de Mère-grand ont été réglés à un niveau plus approprié.

Des valeurs de recyclage ont été établies pour des armes et armures de quête, basées sur la valeur des objets concernés.

La cape de la nuit doit pouvoir maintenant recevoir un emblème.

La Coiffe d'Émeraude a maintenant l'icône correcte.

Notes sur le système d'Artisanat :

-Les objets créés ont maintenant une qualité minimum de 94%. Il y a maintenant une chance égale que les objets créés aient une qualité entre 94 et 99%, et une très petite chance pour 100%.

-Lorsque vous augmentez en artisanat, il sera affiché quel nouveau niveau vous avez atteint.

-Les fabricants d'armure et tailleurs ont maintenant la possibilité de fabriquer leur 'niveau 6' pour leurs différents types d'armure. Cela leur permet, au niveau du matériel 10, de faire des armures qui sont niveau 51 (comparé au niveau 50 des objets lâchés par des monstres ou de quêtes). Les artisans doués devraient maintenant faire des armures avec le plus haut facteur d'armure possible.

- Nous avons modifié le délai pour toutes les recettes. Cela devrait se traduire par une légère augmentation vers la fin, mais il reste identique, voire même diminué, pour les matériaux niveau 10. Vous noterez une baisse distincte des délais pour les matériaux niveau 6 à 9. Nous avons changé l'équation de base pour les délais afin qu'ils soient plus uniformes. Les fabricants d'armes devraient remarquer une baisse significative sur le temps 'global' pour créer une arme. Cela prend toujours du temps pour

créer une arme, mais le délai n'est plus aussi artificiellement haut qu'il était avant.

-Pour coïncider avec la possibilité de recycler (/salvage) tous les objets de quêtes ou lâchés par des monstres (voir la note à la fin), nous avons également égalisé les valeurs du recyclage. Ils étaient auparavant trop élevés, et permettaient à un artisan dans certains cas de se retrouver après recyclage avec un montant d'argent positif. Le recyclage a toujours été conçu comme un moyen de récupérer des matériaux depuis les objets existants, et non pas d'augmenter ses compétences sans dépenser d'argent, seulement avec vos propres objets.

Note : toutes armes, armures etc... qui est lâché/obtenu par quête devrait maintenant être recyclable. La plupart des butins devraient donner quelque chose grâce au recyclage, mais il est possible que l'objet n'ait pas été conçu pour cela. Dès que nous aurons du temps nous repasserons derrière pour y remédier.

Objets d'artisanat prochainement disponibles :

-Les empenneurs auront la possibilité de créer des arcs/bâtons/etc au 'niveau 6'.

-Les artisans avec une compétence de 1000+ seront capables d'ignorer le maximum actuel de qualité pour les objets (c'est-à-dire si vous avez 1050 alors tout ce que vous créez, que ce soit rouge, orange etc..., aura une chance égale d'être un objet de qualité 94-100).

Version 1.50C

Assassins et morts 'en un coup'

Jusqu'à mardi dernier les assassins pouvaient rester cachés s'ils tuaient leurs cibles en un coup. Cette 'compétence' était présente dans le jeu depuis l'introduction des styles de combat Coup Critique. Cependant nous n'avions jamais voulu qu'elle fonctionne ainsi – il est en effet dommageable à un jeu d'avoir des personnages en furtivité tuer quelqu'un en un coup et rester invisible. Certains assassins (pas tous, juste certains) abusaient de cette 'compétence' pour tuer en un coup des ennemis 'gris' pour eux sans risque de se faire prendre. Mais au moment où nous nous sommes rendu compte de cet état de fait, la classe des assassins dans son ensemble était relativement faible comparée aux autres, alors nous avons fait le choix de ne pas corriger ce bug.

Comme le savent la plupart des assassins, dans la mise à jour 1.50 nous avons corrigé par inadvertance ce bug (en corrigeant quelques bugs relatifs aux personnages en furtivité attaquant des monstres). Maintenant que les assassins ne sont plus aussi faibles, et n'ont plus besoin d'avantages supplémentaires, nous avons décidé de garder cette correction. Les assassins ne seront donc plus capables de rester invisibles après avoir tué en un coup. Ils seront toujours capables de tuer des personnages petits niveaux (et probablement des mages de niveau 'bleu'), mais ne pourront plus faire avec l'impunité qu'ils avaient avant.

Ajouts et correction de bugs

-La possibilité de réinitialiser ses compétences de royaume est implantée.

Vous pouvez réinitialiser les compétences de royaume au niveau 20 et au niveau 40. Utilisez la commande /respec pour ce faire. Notez que vous ne pouvez utiliser cette commande que lorsque vous êtes près de votre entraîneur.

Note : seules les compétences de Royaume (realm abilities) sont concernées. La réinitialisation des compétences normales ne sera active qu'en version 1.52.

-Les sorts d'étourdissement ne sont plus 'irrésistibles'. Dans certains cas vous receviez un message comme quoi le monstre sur lequel vous avez lancé votre sort d'étourdissement avait résisté à l'effet, et pourtant l'effet persistait. Cela a été corrigé.

-Les sorts à aire d'effet à ciblage au sol n'endommagent plus les machines de siège et les portes comme ils le faisaient auparavant.

-Les joueurs en furtivité peuvent maintenant actionner les Runes et être touchés par Volée.

-Un bug lorsque vous utilisiez un style de combat avec environ 30% de votre endurance faisait s'afficher un message comme quoi vous n'aviez pas assez d'endurance pour effectuer ce style, bien que cela n'était pas le cas. Cela a été corrigé.

-Le temps de lancement de la ligne de sort Etreinte Tellurique du Shaman a été légèrement diminué.

-Les sorts de maladie ont vu leur valeur diminuée. L'efficacité de l'affaiblissement de force en RvR a été augmentée, l'efficacité en PvE (joueur contre environnement) devrait rester la même. Le ralentissement compris dans le sort de maladie marchera sur les joueurs, mais ne fonctionne pas sur les monstres.

-Les points de concentration ne seront plus 'utilisés' si le sort ne se lance pas sur la cible lorsque celle-ci possède déjà l'amélioration concernée.

-Dans certains cas, *Purge* n'avait pas son délai réinitialisé toutes les 30 minutes, ce qui conduisait à des 'purges en boucle'. Cela a été corrigé.

-Un bug lorsque vos réinitialisiez vos compétences de royaume faisait que l'interface n'était pas mise à jour pour vous indiquer que vos points de royaume vous avaient été rendus. Cela a été corrigé.

-La compétence de royaume *Ceil d'Aigle* a été augmentée de 3% par niveau à 5% par niveau, pour l'amener au même niveau que les autres compétences de royaume relatives aux coups critiques.

-*Pouvoir Déchaîné* et *Second Souffle* ont été modifiés pour n'avoir plus qu'un niveau (comme ils soignent la mana ou la fatigue au maximum), qui coûte 10 points.

-La documentation pour *Troisième Ciel* a changée pour montrer que cette compétence pour être utilisée toutes les 30 minutes, et qu'elle dure 1 minute. La documentation et la compétence en jeu ne se contredisent donc plus.

-L'armure épique pour prêtre d'Odin a été modifiée un peu pour lui donner plus un aspect 'tissu'.

-*Purge* et *Purge de Groupe* devraient maintenant devrait maintenant correctement retirer tous les effets négatifs sur vous et votre groupe (dans le cas de *Purge de Groupe*).

-*Ceil d'Aigle* devrait maintenant fonctionner correctement- avant cela n'aidait ou ne diminuait pas vos chances de faire un critique.

Les styles de combat des compétences de royaume ont vu leur bonus de dégâts réglé sur des armes à 4 secondes. Comme ces styles ne dépensaient pas d'endurance, ils pénalisaient les utilisateurs d'armes rapides. Maintenant tout le monde fait le même bonus de dégâts et ce quel que soit la vitesse de l'arme qu'on utilise.

Les styles de combat des compétences de royaume ont vu leur délais réduits à 10 minutes (ils étaient utilisables toutes les 15 minutes auparavant).

-*Bélier Magique* a maintenant une portée normale. Il pouvait être utilisé de n'importe quelle portée avant.

-*Briser le Lien* a maintenant une aire d'effet et tournera les familiers ennemis contre leurs propres propriétaires.

La compétence *Maître en Concentration* dure maintenant 15 secondes au lieu de 60, mais elle donne beaucoup plus de chance d'éviter une interruption. Notez que cette compétence dépend du niveau de l'attaquant. Il sera toujours difficile de lancer des sorts sur un monstre rouge.

Maître des Arcanes augmente maintenant les chants de course. Les améliorations augmentées par cette compétence sont néanmoins toujours dépendante du cap existant pour les sorts.

L'*Aura Brillante de Déflexion* devrait maintenant accorder le bon bonus, et n'est plus victime d'un cap.

Résistance à la Magie dépasse maintenant les caps de bonus de résistance normaux.

Maître de la Douleur est maintenant basé sur *Dextérité* augmenté.

Premiers Soins est maintenant plus efficace.

Ignorer la Douleur n'est plus un soin complet. Cette compétence a maintenant 3 niveaux, comme *Premiers Soins*, et soigne un peu moins que *Premiers Soins* par niveau.

Les dégâts par intervalle de *Champs de Ronces* ont été augmentés.

Bon Nageur a vu son efficacité augmentée de 3% à 5% par niveau.

Régénération a vu ses effets augmentés.

Danse des Lames est plus efficace car ses dégâts ont été augmentés, échelonnés par niveau.

Notes sur le monde :

Quêtes Albionnaises : les éclaireurs, infiltrateurs et ménestrels qui ont complété la quête *La Requête du Thaumaturge* et reçu la *Broche Investie de Bénédiction* peuvent la retourner au magicien Cynwik pour recevoir, et ce seulement une fois, la récompense correcte.

Version 1.51

Bienvenue dans la version 1.51 de *Dark Age of Camelot*. Cette version contient de nombreux changements pour les classes de type magiciens. Vous trouverez de nouveaux sorts, de nombreuses corrections de bugs ainsi que des ajustements sur certains sorts existants.

Dans cette version vous trouverez également des ajouts amusants comme par exemple un jeu de carte et de dés. Au menu également une refonte complète du système d'icônes pour le combat, qui permettra une plus grande reconnaissance des différentes icônes et de leur usage.

Enfin de très nombreux objets, armes et armures ont été mis à jour.

Nouveautés et corrections de bugs

- Jusqu'à cette version si vous étiez hypnotisé et que vous utilisiez *purge* pour vous débarrasser de l'hypnotisme vous pouviez aussitôt être réhypnotisé. Ce n'est plus le cas en 1.51 votre timer d'immunité est préservé.

- La commande */random* vous permet d'obtenir un nombre aléatoire. Vous pouvez obtenir un nombre entre 1 et # ou # représente le nombre que vous souhaitez en tapant */random #*

- Les commandes de guilde *promote*, *demote*, *leader* et *remove* marchent maintenant par nom de personnage et non plus par cible. Elles fonctionnent également partout dans le royaume. Un exemple d'utilisation de la commande : */gc promote nomdijoueur rang*

- Lorsque vous atteignez les 1000 en artisanat chaque objet que vous fabriquez aura une qualité comprise entre 94 et 100 %.

- Vous ne pourrez plus faire de « *screenjump* »

- Les personnages dissimulés ne deviennent plus visibles une fraction de seconde lorsqu'ils sont découverts comme c'était le cas jusqu'à présent.

- Vous ne pouvez plus ramener à la vie un joueur qui se trouve de l'autre côté d'un mur de fort.

- Les vendeurs de poisons sont identifiés comme tels maintenant.

- Le bug "vous ne pouvez pas lancer de sort en étant assis" alors que vous venez juste de vous relever est corrigé.

- La touche pour cibler l'objet le plus proche ne prends plus en compte les tombes de joueurs.

- Une icône vous indiquera désormais si vous êtes en mode dissimulé ou non.

- La compétence de royaume *Ignore pain* est un soin complet toutes les 30 minutes. La documentation des chroniques a été mise à jour sur ce point.

- Une nouvelle touche qu'il faut désigner dans le menu de configuration vous permet de cibler le dernier adversaire qui vous a attaqué et ce même si vous avez déjà une cible.

- La commande */invite nomdupersonnage* permet d'inviter un personnage dans un groupe sans avoir besoin de le cibler.

- L'application de poison peut maintenant se faire par la barre de raccourcis. Le premier poison sera automatiquement appliqué sur l'arme tenue en main droite. Si il y a déjà un poison sur cette arme alors le poison sera appliqué sur l'arme tenue en main gauche.

- les monstres volants sont maintenant tournés dans la bonne direction lorsqu'ils sont attirés par un joueur.

- les familiers changent correctement les factions lorsqu'ils sont auteurs du coup fatal.

- la commande */gc leader* affiche correctement le rang du nouveau leader.

- le contrôle de l'entrée des Abysses est maintenant indiqué par la commande */realm*

- Examiner un effet sur soi grâce à la combinaison *shift+I* indique maintenant la durée restante de cet effet.

- Vous pouvez maintenant changer votre nom de famille auprès du greffier de la capitale pour la somme de 10 Or à chaque changement.

- La commande */remove* fonctionne normalement.

- Les familiers ne peuvent plus être incités à attaquer les personnages morts.

- Les seigneurs de forts ne devraient plus traverser les toits.

- la commande */who* et */gc who* a été étendue en tapant par exemple */gc who* vous verrez les 25 premiers membres connectés de votre guilde.

- Les compétences de royaume de type dégâts de zone ne devraient plus blesser vos alliés.

- Les bonus de dégâts affichés après usage d'un style de combat contre un équipement de siège ou une porte sont maintenant corrects.

- A la fin d'un hypnotisme vous bénéficiez d'une immunité d'une minute sans pouvoir être à nouveau hypnotisé. Si vous zoniez cette immunité disparaissait, ce n'est plus le cas.

- Les dégâts de la hache en main gauche ont été légèrement augmentés au fur et à mesure que vous vous spécialisez.

- Les sorts de maladie ont maintenant plus de chance de ralentir leur cible.

- les monstres affectés par un sort de confusion ne devraient plus apparaître et disparaître aléatoirement.

- la commande */gc autoremove* devrait fonctionner correctement. Cette commande ne peut être activée que par le chef de guilde. Elle permet de retirer automatiquement un membre de la guilde même si celui ci n'est pas connecté.

- la CR *Purge de Groupe* vérifie maintenant correctement l'état de tous les membres du groupe et affecte correctement le timer de cette CR.

- les monstres qui lancent des sorts ne se déplaceront plus entre chaque sort s'ils sont à portée de tir.

- les débuff instantanés n'interrompent plus les archers ni les lanceurs de sorts.

- les dégâts des pièges sont maintenant correctement indiqués lorsqu'ils sont déclenchés.

- Si vous changez de zone alors que vous avez un buff de constitution vous perdez les points de vie supplémentaires (ils se régénèrent normalement). Ce n'est plus le cas. Vous ne perdrez plus le bonus en zonant.

Changement de classe

- Les chasseurs gagnent évasion 2 au niveau 20.
- les berserkers reçoivent la compétence arme de lancé. Ils ne peuvent toutefois pas se spécialiser dedans, juste les utiliser.

Combat et changement d'icônes

Les icônes des styles de combat ont été complètement changées. Chaque style a maintenant sa propre icône, chaque spécialité à sa propre couleur pour différencier les styles en fonction de l'arme utilisée. Le bord des styles est rouge pour les différencier des autres boutons de macro. Chaque icône possède également des indicateurs sur le côté pour vous rappeler les pré-requis à l'utilisation de ce style. Le coin gauche supérieur indique si ce style fait parti d'un enchaînement ou si il est lui même un style de départ d'un enchaînement. Un rond jaune indique un style premier dans une série, un triangle jaune le second et deux triangles le troisième d'une série.

Un triangle bleu sur le côté indique si le style nécessite un placement particulier. Deux triangles sur le côté indique qu'il faut attaquer la cible par le flanc, un triangle en haut pour attaque de front et un triangle en bas pour une attaque par derrière.

Le coin supérieur droit indique si votre style nécessite un trigger (la cible a bloqué, paré, esquivé...). Une flèche violette indique qu'il faut un bloc au bouclier. Une flèche verte nécessite une parade. Une flèche bleue indique qu'une esquive est nécessaire.

Le coin inférieur droit indique les effets possibles de votre style sur votre cible. Ainsi une flèche bleue indique que votre style a un effet repoussant sur votre cible. Une flèche rouge indique un effet attirant sur la cible. La couleur des traînes lumineuses des styles a été changée. Avant la couleur était déterminée par le type d'arme utilisé. Maintenant la couleur est liée au niveau du style. Ainsi un style de bas niveau est vert, puis au niveau supérieur il devient bleu et ainsi de suite jusqu'à violet le plus haut niveau de style. Ceci vous permettra d'identifier plus facilement la puissance des styles utilisés contre vous.

Notes additionnelles sur les styles de combat

Le style de bâton Contre-évasion a maintenant un effet de réduction du mouvement plus long qu'auparavant.

Le style Furie de Njord devient un enchaînement de Froid mordant.

Avant il fonctionnait sur une maladresse. La maladresse étant très rare nous avons changé ce style.

Le style de moine Ami du moine coûte maintenant moins cher en fatigue. Son effet assommant a été transformé en effet immobilisant.

Pour s'amuser

Quelques commandes amusantes ont été ajoutées dans cette version. Vous pourrez désormais faire des parties de dés ou jouer aux cartes.

- Une commande /roll [nombre de lancé] vous permet de simuler en jeu le lancer d'un dé à 6 faces. Vous pouvez préciser le nombre de lancer.

- La commande /shuffle [number of decks] vous permet de créer plusieurs paquets de cartes et de les mélanger.

- La commande /deal [name] [u/d] vous permet de donner une carte au joueur nommé. U ou D pour carte face visible ou non. (up ou down).

- La commande /held vous donne la liste de toutes les cartes dans votre main. Vous pouvez taper /help g vous indique tous les joueurs dans votre groupe ainsi que les cartes visibles à leur disposition.

- La commande /discard [X] vous permet de défausser la carte X de votre main. /discard all vous permet de défausser toute votre main.

- La commande /show vous permet de révéler votre main complète aux autres joueurs.

Notez qu'il n'y a pas de graphismes et que seuls les membres de votre groupe peuvent jouer avec vous. Vous pouvez également filtrer les informations relatives aux cartes et aux dés en désactivant les textes liés aux emotes.

Notes sur les sorts

Corrections de bugs

- les buffs personnels des lanceurs de sort ne disparaissent plus lorsqu'ils zonent ou quittent le jeu.

- le stock de points de concentration devrait se mettre à jour correctement lorsque le mal de résurrection disparaît.

- Le sort de DD des ombres sera plus constant dans ses dégâts.

- La ligne de sort de Thaumaturge de Rafale de Grêle fait maintenant des dégâts de feu au lieu de dégâts de froid. Les noms ont été modifiés en conséquence.

- Les problèmes de visée avec le sort de dégâts directs à aire d'effet avec ciblage au sol (thaumaturge terre) sont corrigés.

- les effets de type hypnotisme, paralysie... sont correctement affectés par les résistances. La durée de ces sorts est également ajustée en fonction de la différence de niveaux entre le lanceur et sa cible.

- la compétence de royaume Retour du Valhalla ne coûte plus de pouvoir.

- la compétence de royaume Champs de Ronces a été réduite en dégâts par contre son effet immobilisant a été amélioré.

- plusieurs textes liés aux sorts et à la façon dont ils vous affectent ont été corrigés.

- la compétence des mercenaires Coups Bas et celle des finelames Epée Spectrale ne sont plus indiquées comme des sorts dans la fenêtre de discussion.

- la ligne de sort des guérisseurs Célérité fonctionne maintenant correctement. Force d'Asgard ne coûte plus de point de concentration mais des points de pouvoir comme prévu initialement.

Modification des sorts

- les sorts d'amélioration de dégâts du familier des prêtres de Hel a été amélioré (plus de dégâts moins de temps pour le lancer). De même pour l'enchanteur.

- la ligne de barde Captivation d'Audience voit son rayon augmenté à 350.

- Tous les sorts à dégâts répétés sont maintenant dépendant de la caractéristique principale du lanceur.

- la portée des dégâts répétés des Empathes est portée à 1500

- les dégâts répétés des chamans et druides sont plus concentrés. Ils ont toujours 6 intervalles mais sur une période de temps plus courte.

- les dégâts répétés des druides sont cumulables avec ceux des Empathes.

- les sorts de buffs pour familier durent maintenant 20 minutes.

- tous les sorts d'affaiblissements sont maintenant instantanés. Les sorts de bases sont sur un délai de 15 secondes, les sorts avancés sur un autre délai. Les d'affaiblissements seront donc plus performants en combat.

Ceux du champion ont également été améliorés.

- la bulle de protection des sentinelles devient un chant comme les autres ce qui permettra aux sentinelles de passer de l'un à l'autre facilement. Les différents chants passent sur un délai de 16 secondes.

- toutes les améliorations de résistances basées sur la concentration sont maintenant basées sur le pouvoir et durent 10 minutes. Ceci donnera une plus grande liberté aux classes concernées.

- la ligne Martèlement des clercs a été revue. Les dégâts ont été réduits car trop puissants. Le rayon des Martèlements a effet de zone ont été portés à 350 et il y a maintenant un délai de 5 minutes entre 2 mesmerismes.

- le sort d'attraction des paladins et moines passe sur un délai de 30 secondes

- les sorts de transfert de vie des cabalistes, prêtres de Hel et chaman ont maintenant une portée de 2000. Les sorts de soins des Empathes également.

- les sorts à effets répétés sont correctement résistés.

- les dégâts directs des familiers d'enchanteurs ont été améliorés.

Nouveaux sorts

HIBERNIA

- un soin de groupe a été ajouté dans toutes les lignes de bases des soigneurs.

15 "Apaisement de Groupe"

25 "Purification de Groupe"

35 "Restauration de Groupe"

45 "Réparation de Groupe"

- le soin des poisons et des maladies a été ajouté à la ligne spécialisée de croissance des bardes.

7 "Soin du poison"

9 "Soin des Maladies"

- un sort d'affaiblissement de la vitesse d'attaque a été ajouté à l'enchanteur. Ligne spécialisée d'Illumination.

11 "Lueur Etourdissante"

21 "Eclat Etourdissant"

31 "Eclair Etourdissant"

41 "Flamboiemment Etourdissant"

- un sort de dégâts directs à aire d'effet avec ciblage au sol a été ajouté à la ligne spécialisée du Vide (Eldricht)

16 "Sphère de Negation"

23 "Sphère d'Oubli"

34 "Sphère d'Annihilation"

43 "Sphère de Destruction"
 - un sort instantané a été ajouté dans la ligne spécialisée de Nature des druides. Il s'agit d'un sort enchevêtrement sur un délai de 10 minutes.
 Enchevêtrement instantané
 28 "Eruption de Broussailles"
 Enchevêtrement instantané de zone
 36 "Effervescence de Broussailles"
 46 "Chaos de Broussailles"
 - un sort instantané d'hypnotisme a été ajouté à la ligne de musique des bardes. Ces sorts sont tous sur un délai de 10 minutes.
 Hypnotisme instantané
 29 "Harmonies Attirantes"
 Hypnotisme instantané à effet de zone
 37 "Harmonies Envoûtantes"
 47 "Harmonies Hypnotiques"
 - une amélioration de force/const a été ajoutée au champion dans la ligne Courage.
 5 "Vigueur du Champion"
 10 "Force du Champion"
 16 "Fortification du Champion"
 23 "Concentration du Champion"
 32 "Pouvoir du Champion"
 40 "Energie du Champion"
 50 "Puissance du Champion"
 - les familiers des druides ont maintenant des compétences améliorées. Ces compétences sont cumulables :
 N1 : NA
 N7 : Amélioration de protection personnel
 N12 : Amélioration de for/const (dépendant du niveau)
 N20 : chance de produire un effet assommant
 N32 : chance de produire une bulle défensive
 La ligne de sort d'enchanteur Effervescence Mineure a été bougée de la ligne Ondes de Choc à la ligne de base, afin que cela soit plus cohérent les autres royaumes. Les niveaux auxquels ces sorts sont octroyés ont été légèrement modifiés.
 5 "Effervescence Mineure"
 14 "Effervescence Inférieure"
 25 "Effervescence"
 34 "Effervescence Supérieure"
 45 "Effervescence Majeure"
 ALBION
 Les sorts suivants ont été ajoutés à la liste de Géomancie des thaumaturges ce qui devrait permettre aux thaumaturges spécialisés dans la terre d'être plus efficaces.
 Parafysie à aire d'effet
 13 "Frémissement de Terre"
 32 "Ebranlement de Terre"
 42 "Tremblement de Terre"
 Dégâts Directs à aire d'effet à ciblage au sol
 16 "Remous de Terre"
 25 "Ondulations de Terre"
 34 "Eclaboussements de Terre"
 43 "Vague de Terre"
 Dégâts Répétés (Matière)
 6 "Voile ardent"
 10 "Voile en fusion"
 16 "Drap ardent"
 23 "Drap en fusion"
 29 "Tenture de Lave"
 35 "Tenture de Lave en fusion"
 41 "Tapisserie de Magma"
 48 "Tapisserie de Magma en fusion"
 Les sorts suivants ont été ajoutés à la ligne Puissance de l'Esprit des sorciers pour que celle-ci dispose de plus de possibilités.
 Affaiblissement à aire d'effet de Dex/Viv
 15 "Champs Contraignant"
 23 "Champs Constricteur"
 34 "Champs Contraignant Majeur"
 45 "Champs Constricteur Majeur"
 Enchevêtrement + DD
 "Choc Contraignant Mineur"
 "Choc Contraignant"
 "Force Contraignante Mineure"
 "Force Contraignante"
 "Eclair Constricteur Majeur"

Un sort a été ajouté aux paladins. Désormais les paladins pourront utiliser ce sort pour attirer les monstres. Il est basé sur un délai de 8 secondes et ne coûte aucun mana.
 5 "Provocation"
 15 "Aggravation"
 30 "Enerver"
 40 "Enrager"
 Comme précédemment mais à l'usage des moines.
 6 "Taquineries"
 19 "Moqueries"
 36 "Railleries"
 40 "Tourments"
 Un sort d'augmentation (Dex/Vit) a été ajouté à la ligne de sort Bénédiction
 7 "Promptitude"
 12 "Coordination"
 18 "Agilité"
 25 "Précision"
 35 "Grâce"
 45 "Fluidité"
 - Un sort d'hypnotisme de zone a été ajouté au ménestrel. Ces sorts ont une durée inférieure de 50% et un temps de lancement supérieur aux sorts équivalents du sorcier.
 10 "Berceuse Réconfortante"
 15 "Berceuse Enchanteresse"
 21 "Berceuse Pacifiante"
 28 "Berceuse Envoûtante"
 36 "Berceuse Endormante"
 45 "Berceuse Captivante"
 MIDGARD
 Les sorts suivants ont été ajoutés au chaman dans sa ligne Magie abyssale
 Un sort de dégâts directs à cible unique.
 1 "Mycose Boueuse"
 4 "Mycose Moussante"
 7 "Mycose Corrosive"
 11 "Mycose Fondue"
 15 "Mycose Bouillonnante"
 20 "Mycose Liquide"
 25 "Mycose Collante"
 30 "Mycose Dégoulinante"
 35 "Mycose Dégoutante"
 41 "Mycose Répugnante"
 Un sort de dégâts directs à effet de zone et centre sur le lanceur (PBAE DD) a été ajouté dans la liste d'Affaiblissement du prêtre de Hel
 8 "Dissipation de l'Ame"
 14 "Dispersion de l'Ame"
 20 "Eparpillement de l'Ame"
 26 "Explosion de l'Ame"
 34 "Bannissement de l'Ame"
 41 "Destruction de l'Ame"
 49 "Annihilation de l'Ame"
 Un sort de rappel à la vie de bas niveau a été ajouté au prêtre de Hel dans sa ligne Bénédiction
 23 "Régénération Spirituelle"
 Un sort de dégâts ciblé au sol et à zone d'effet a été ajouté au prêtre d'Odin
 19 "Marque de la Perte"
 26 "Marque de la Ruine"
 35 "Marque des Ravages"
 43 "Marque de la Dévastation"
 Plusieurs sorts ont été ajoutés au guérisseur dans sa ligne Renforcement. Ces sorts devraient permettre aux guérisseurs d'être plus efficaces en combat
 Un sort de ralentissement des attaques à effet de zone
 18 "Célérité"
 26 "Célérité Augmentée"
 32 "Célérité Amplifiée"
 44 "Célérité Pure"
 Un sort d'augmentation personnel de For/Con
 8 "Force Mineure d'Asgard"
 19 "Force d'Asgard"
 28 "Puissance Mineure d'Asgard"
 34 "Puissance d'Asgard"
 42 "Colère Mineure d'Asgard"
 49 "Colère d'Asgard"
 Un bouclier personnel de dégâts
 13 "Défense Mineure d'Asgard"

- 21 "Défense d'Asgard"
- 29 "Protection d'Asgard"
- 43 "Déflection d'Asgard"
- 48 "Déflection Majeure d'Asgard"

Notes sur les sorts de soins

Tous les sorts de soins standards ont été revus. (Portée, temps de lancement, coût en mana...) dans l'objectif de rendre les classes soigneuses plus désirables en RvR. De manière générale ces changements n'affectent que le RvR pas le PvE. Les sorts des 3 royaumes sont quasi identiques en terme d'efficacité toutes proportions gardées.

Les sorts de bases (non spécialisés) coûtent globalement moins cher à lancer à haut niveau.

Les sorts de soins spécialisés à bas niveau ont été renforcés en efficacité.

Les sorts de soins spécialisés haut niveau bénéficient quant à eux d'un temps de lancement réduit.

Enfin tous les sorts de soin ont maintenant une portée de 2000.

Notes sur le Monde

Quêtes

Un nouveau type de quête est en développement sur les 3 royaumes. Ces quêtes doivent prendre le relais des quêtes répétables (« kill tasks »). Ce sont des quêtes possédant un peu plus de background, elles sont disponibles du niveau 21 au 41. Allez voir les taverniers de votre royaume pour en savoir plus sur ces quêtes.

Notes sur les donjons

Trois donjons ont été revus (nouvelles sections et nouvelles rencontres).

Les donjons concernés sont pour Albion Tombe de Mithra, pour Midgard l'antre de Nisse et Varulvhamn.

Soyez prudent si vous vous aventurez de nouveau dans ces donjons les changements peuvent être ... inattendus.

Les donjons revus disposent également maintenant de plusieurs sorties (certaines à sens unique)

Version 1.52

Vous observerez de nombreux changements dans cette nouvelle version, la plus importante étant la possibilité de réinitialisation de vos compétences (la possibilité de réallouer les points de compétences de spécialisation de vos personnages). Nous avons décidé d'accorder à tous les joueurs actuels la possibilité de réinitialiser totalement leurs points. Le système consistant à pouvoir réinitialiser une ligne de spécialisation une fois atteint les niveaux 20 et 40 sera bien entendu intégré comme annoncé précédemment. Mais les joueurs ne seront pas limités à cette seule possibilité, car nous avons décidé d'accorder aux joueurs actuels cette réinitialisation totale, pour les remercier d'avoir été à nos cotés durant ces huit derniers mois, et pour leur permettre de profiter des compétences qui ne leur étaient pas disponibles lorsqu'ils ont créé et spécialisé leurs personnages.

Nous avons également pris les mesures nécessaires dans cette version pour rendre les combats au corps à corps plus amusants et plus importants en RvR (vous en saurez plus sur ce point plus loin dans cette note de version).

- Changements des règles régissant le combat corps à corps. Nous avons modifié deux différents mécanismes de jeu « sous jacent », pour rendre les combats au corps à corps plus amusants. Le premier changement a consisté à retirer le modificateur de toucher basé sur le niveau des joueurs, et le deuxième a consisté à modifier la façon dont le jeu calcule le nombre de joueurs en situation de combat les uns avec les autres à un moment donné. On dirait des changements mineurs, mais ils vous permettent tous deux de toucher plus souvent (pour le premier), et de parer/bloquer plus souvent (pour le deuxième). La combinaison des deux fait que vous vivrez plus longtemps, et donc que vous ferez plus de dégâts.

- Nous avons modifié les tables d'armure en jeu afin qu'un certain type de dégâts (contondant) ne soit plus le plus puissant du jeu. Consultez la section 'armures' plus bas pour plus d'informations.

- Nous avons pallié à une partie de la frustration de se faire hypnotiser en combat en octroyant des sorts de « déshypnotisme » à certains lanceurs de sort. Une utilisation judicieuse de ces sorts aura pour conséquence que vous serez moins souvent hypnotisé.

- En ce qui concerne les Finlames et les Mercenaires, nous avons-nous leur avons accordé des compétences supplémentaires leur permettant de faire de dégâts supplémentaires à quelques minutes d'intervalle.

- Vous pouvez maintenant activer/désactiver la faculté /cancel style.

L'intention générale derrière ces changements n'était pas de privilégier telle ou telle classe de mêlée, mais de considérer le système de jeu dans son ensemble, et d'y faire des changements appropriés pour aider toutes les classes. Bien sûr certains de ces changements concernent par extension

d'autres classes, mais le résultat général sera que les combats RvR dureront plus longtemps, et donc les classes avec le plus de points de vie et de la meilleure défense (donc les classes de mêlée) survivront plus longtemps et seront donc plus efficace.

Lorsque nous avions annoncé que nous nous attelions à ces problèmes, nous avions d'abord songé à réduire les dégâts en RvR de 35%. Cela s'est révélé néfaste pour le jeu dans son ensemble, alors nous avons décidé de faire des modifications et des changements du système dans son ensemble pour produire les mêmes résultats que cette réduction des dégâts, mais en faisant en sorte qu'il se révèlent plus stratégiques, et qu'ils s'intègrent mieux dans le système de combat déjà existant.

Nouveautés et corrections de bugs :

- Nous avons retiré retirer le modificateur de toucher basé sur le niveau des joueurs en RvR. Cela signifie que les joueurs petits niveaux pourront toucher leurs cibles haut niveau beaucoup plus facilement (bien que pour de infliger de faibles dégâts). Cela concerne tous les dégâts du jeu, que ce soit arc, mêlée, ou sorts. Notez que ce changement ne concerne que la chance qu'a votre personnage de toucher des opposants, et permet aux petits niveaux de profiter du RvR. Ce changement a d'abord été implanté sur les serveurs PvP Mordet et André, puis implantés avec succès et plaisir sur les serveurs normaux.

- Nous avons changé la façon de déterminer qui est 'en combat' avec un opposant RvR ou monstre. En conséquence de quoi vous pourrez bloquer et parer plus souvent, et vous verrez moins souvent le message 'votre cible est actuellement en combat'.

- La commande /cancelstyle est effective. Cette commande vous permet de désactiver le fait qu'appuyer plus d'une fois sur un style annulait celui-ci. Vous pouvez utiliser cette commande lorsque vous souhaitez effectuer plusieurs fois de suite un même style, par exemple en situation de combat de masse RvR. /cancelstyle permet de désactiver : utilisez la une fois pour désactiver l'annulation des styles, tapez la une deuxième fois pour la réactiver.

- Les joueurs niveau 50 et de royaume 5 et plus ont v leur facteur d'armure sans Améliorations (Buffs) et leur DPS (dégâts par secondes) augmentés, comme s'ils étaient de niveau 51. Ainsi ils ont un cap sans Améliorations de 16.5 DPS et de 510 en FA.

- Un bug qui permettait certains personnages d'effectuer des styles de côté alors qu'ils étaient en face de leur ennemi a été corrigé.

- Acheter un objet à un marchand des Abysses ne devrait plus afficher 'Vous venez d'acheter un Rien', mais bien l'objet que vous venez d'acheter. - Vous ne devriez plus subir de perte de points de vie en changeant de zone à cause d'améliorations de points de vie par objet ou sort.

- Un bug empêchait les lanceurs de sort de niveau 5 d'obtenir leurs sorts niveau 5 s'ils s'étaient d'abord entraînés à leur entraîneur de classe de départ, avant de rejoindre leur nouvelle guilde. Ce bug a été corrigé.

- Vous ne pourrez désormais plus contrôler les machines de siège alors que vous êtes mort.

- Lorsque vous lancez un sort de force en étant encombré, votre vitesse de déplacement devrait être adapté en conséquence.

- Lorsque vous êtes tué par un familier, le jeu désigne maintenant le contrôleur du familier comme étant votre tueur.

- Nous avons corrigé le bug de facteur d'armure en tissu, qui faisait que l'on obtenait un mauvais FA lorsque l'on faisait un shift+I sur une pièce d'armure. Le cap de FA des armures en tissu est maintenant correctement fixé à la moitié de la valeur normale (par rapport aux autres types d'armures correspondantes). Le bug qui faisait que des lanceurs de sort portant des armures haut niveau avaient un FA trop élevé a été corrigé.

Pour atteindre leur cap de FA, les lanceurs de sorts devront donc s'en remettre aux Améliorations d'armure. Ce changement ne concerne pas les lanceurs de sort portant des armures appropriées à leur niveau – seuls ceux portant des armures 'oranges' et plus verront la différence. Le changement en ce qui concerne les armures 'orange' est perceptible mais négligeable, alors qu'il est plus important pour les armures 'rouges' et 'violettes'.

- Lorsque vous teniez un bâton enflammé et que vous passiez à un autre bâton non enflammé, les autres joueurs voyaient votre bâton en main comme toujours enflammé. Cela a été corrigé.

- Désormais vous ne verrez plus les mouvements de réaction à un coup, les blocages et les esquives alors que vous êtes à cheval.

- Lorsque vous vous éloignez du gardien de votre coffre, la fenêtre du coffre devrait maintenant se fermer correctement.

- Lorsque vous mettez en macro une compétence d'artisanat, les touches 1-8 qui activent votre barre de raccourcis devraient maintenant fonctionner correctement.

- La commande /setwifo montre maintenant correctement le statut de maître artisan légendaire (niveau 10).

- Lorsque vous rejoignez une loge d'artisans, la boîte de confirmation s'affiche maintenant correctement.
- Les sorts de focus sont maintenant correctement désactivés lorsqu'on lance un sort sur le lanceur de sort. Il y'avait un bug qui faisait que les lanceurs de sort de focus pouvaient faire en sorte que leurs sorts de focus continuaient de faire effet, alors qu'ils bougeaient et lançaient d'autres sorts.
- Les sorts d'hypnotisme lancés par des monstres activent maintenant correctement les délais d'immunité à l'hypnotisme des joueurs. Cela veut dire que tous ces monstres que vous rencontrez ne vous hypnotiseront plus en chaîne.
- Un bug faisait que les sorts de Barde de la spécialisation Musique faisaient différents types de dégâts. Maintenant ils font tous des dégâts de type Corps. Prévoyez vos résistances en conséquence.
- La compétence de royaume Barricade a un effet bien plus perceptible qu'avant (elle n'était pas configurée en défense auparavant) et devrait maintenant affecter tout le groupe et non plus seulement le personnage qui l'utilise.
- Toutes les Améliorations d'armure de la ligne de base des lanceurs de sorts type 'Clerc' (Shamans, Guérisseurs, Druides, Bardes, Sentinelles, Moines, Paladins, Chasseurs, Rangers et Clercs) sont maintenant réglées en 'dépassement du cap'. Dan s les cas où vous aviez atteint votre cap de facteur d'armure, et bénéficiez d'une de ces améliorations, vous n'aviez aucun points supplémentaire de FA. Maintenant vous bénéficiez pleinement de ces améliorations.
- Les sorts à aire d'effet à ciblage au sol de faible niveau devraient maintenant toucher les joueurs haut niveau, le bug qui empêchait cela a été corrigé. Ils ne devraient bien sûr pas faire beaucoup de dégâts, mais ils en feront.
- Les simulacres d'Ambre des Cabalistes lançaient leurs sorts d'amélioration personnelle de constitution sans effet visuel. Cela a été corrigé.
- Les compatriotes du voile des enchanteurs ne lanceront plus perpétuellement son sort d'amélioration personnelle de bouclier.

Notes sur le RyR :

Comme vous le verrez plus loin, nous avons fait en sorte que les zones frontières Albionnaïses et Midgardiennes soient aussi attrayantes qu'Emain Macha (en Hibernia). Notre première mesure a été de réduire l'agressivité et la faction des monstres au mur d'Hadrien et aux Portes d'Odin, et de retirer des arbres aux Portes d'Odin pour améliorer la ligne de vue. Nous prendrons probablement d'autres mesures supplémentaires dans l'avenir afin d'équilibrer ces trois zones.

Vous pouvez maintenant vous lier dans vos forts de portail de votre royaume. Cela veut dire que vous n'aurez plus à prendre un cheval depuis votre Pierre d'âme jusqu'au fort de portail pour aller vous battre en RyR – vous n'aurez plus qu'à attendre la prochaine cérémonie de téléportation. Les forteresses et les forts de frontière amicaux disposent maintenant d'un nouveau pnj qui vous donnera une amélioration de vitesse pour vous permettre d'aller plus vite là où vous voulez aller (à moins que vous ne bénéficiez déjà d'une amélioration de vitesse d'un membre de votre groupe). Vous pouvez trouver ces pnjs dans les forts de frontière amicaux et les forteresses.

Réinitialisation :

Cette fonction est particulièrement sensible, nous vous invitons à lire très attentivement ce qui suit.

La réinitialisation (possibilité pour votre personnage de changer ses spécialisations) est maintenant implantée. Comme prévu, la faculté de pouvoir changer l'une de vos spécialisations une fois arrivé au niveau 20 ou 40 a été implémentée, ainsi que la possibilité pour tous les joueurs de réinitialiser totalement leurs points de compétences. Comme le jeu a beaucoup changé depuis sa sortie, il n'était que justice que les joueurs puissent ainsi bénéficier d'une réinitialisation totale, afin de pouvoir bénéficier des avantages et compétences qui n'étaient pas encore implémentées lorsqu'ils ont commencé à jouer.

Voilà comment tout cela fonctionne :

Réinitialisation totale :

Si vous avez actuellement un personnage sur DAoC, vous avez le droit à une réinitialisation totale. Celle remet à zéro (ou au minimum admis pour votre classe) TOUTES vos compétences à zéro, et vous redonne l'équivalent de points de compétence à repartir comme vous le désirez auprès de votre entraîneur. Notez que la réinitialisation ne se fait qu'une fois, et qu'elle est irrévocable. Prenez garde à ce que vous voulez faire comme réinitialisation, vous ne pourrez le faire une seconde fois.

Note : si votre classe a une « valeur minimum de spécialisation », alors faire une réinitialisation vous amènera à ce minimum. Vous ne pouvez dépasser ce minimum (basé sur votre niveau) pour ces spécialisations. Note : la réinitialisation totale n'est accessible qu'aux joueurs actuels, pour leur permettre de bénéficier des avantages et compétences qui n'étaient pas encore implémentées lorsqu'ils ont commencé à jouer. Les futurs personnages créés recevront les réinitialisations d'une ligne de spécialisation aux niveaux 20 et 40, mais pas la réinitialisation totale. !! Attention : la commande /respec all n'est pas réversible ! Assurez-vous de ce que vous faites !!

Pour effectuer une réinitialisation totale, allez voir votre entraîneur, cliquer sur lui et tapez '/respec all'.

Notez que vous avez un temps limité pour faire cette réinitialisation totale, à savoir deux niveaux à partir du moment où vous vous connectez dans cette nouvelle version. Ainsi, si vous êtes niveau 22, vous devez le faire avant le niveau 24.

Afin de faciliter votre réentraînement, vous pouvez maintenant sélectionner une spécialisation auprès de votre entraîneur et appuyez plusieurs fois sur le bouton entraîner. Avant vous deviez appuyez sur le bouton de la spécialisation à chaque fois avant d'appuyer sur entraîner. Il vous suffit maintenant de le sélectionner puis d'appuyer plusieurs fois sur le bouton.

Réinitialisation partielle - réinitialiser une ligne de spécialisation :

A partir de maintenant, une fois qu'un personnage a atteint le niveau 20 ou 40, il obtient la faculté de 'désentraîner' une de ses spécialisations en faisant une réinitialisation d'une ligne de spécialisation.

Pour ce faire, une fois que vous avez atteint le niveau 20 ou 40, allez voir votre entraîneur, cliquer sur lui et tapez '/respec nomdelacompetence'.

Notez que la réinitialisation ne se fait qu'une fois, et qu'elle est irrévocable.

Notez également que vous ne pourrez effectuer ces réinitialisations partielles qu'une fois arrivé aux niveaux 20 et 40, vous ne pourrez pas 'garder de côté' vos réinitialisations, mais devrez les utiliser à ces niveaux spécifiques, sinon elles seront perdues.

Notez également que vous gagnez cette faculté au passage au niveau 20 ou au niveau 40, un personnage déjà niveau 20 ne dispose pas de cette réinitialisation partielle, mais dispose toutefois de la réinitialisation totale. (Bien qu'il doive le faire avant le niveau 22). Il bénéficiera bien sûr de la réinitialisation partielle du niveau 40.

De plus, vous n'obtiendrez pas cette réinitialisation partielle si vous n'avez toujours pas utilisé votre réinitialisation totale. Ainsi, si vous êtes niveau 19 et passez au niveau 20, vous n'obtiendrez pas votre réinitialisation partielle si vous n'avez pas encore utilisé votre réinitialisation totale. En effet celle-ci vous permet déjà d'effectuer les changements adéquats à votre personnage.

Enfin dernière précision après une réinitialisation partielle ou totale vos icônes dans la barre de raccourcis peuvent se retrouver mélangés, si vous avez un doute nous vous conseillons de refaire tous vos raccourcis après une réinitialisation.

Futures réinitialisations :

Si nous faisons des changements dans la définition même d'une classe, nous offrirons alors aux membres de cette classe des réinitialisations partielles.

Nouvelle compétence pour archers – Camouflage :

Une nouvelle compétence a été ajoutée pour les archers : Camouflage. Le but de la compétence Camouflage est de permettre à l'archer de se déplacer sans être vu, mais de ne pas pouvoir l'utiliser pour attaquer alors qu'il est en mode furtivité. Nous voulons que les archers puissent servir d'éclaireurs, sans pour autant devenir les tueurs solitaires trop puissants qu'ils étaient auparavant.

Camouflage est disponible pour tous les éclaireurs, rangers et chasseurs au niveau 30. Vous l'utilisez comme n'importe quelle autre compétence. Vous devez d'abord être en mode furtif, via l'icône habituel. Ensuite, amenez l'icône camouflage sur votre barre de raccourcis, et cliquez dessus pour l'activer. Une fois camouflé, vous êtes invisible à la compétence sixième sens des assassins. Toutefois vous devez respecter toutes les règles de la furtivité, et vous aurez plus de chances d'être vu par quelqu'un d'un plus haut niveau que vous.

Lorsque vous êtes camouflé, vous bougez à votre vitesse de furtivité, et devenez visible si vous passez en combat (si vous prenez des dégâts, attaquez quelqu'un, tirez sur quelqu'un à l'arc etc...). Vous pouvez passer en camouflage 10 minutes après votre dernière attaque. Cela rends cette compétence apte à vous permettre de faire l'éclaireur sans être vu, mais ne vous aidera pas en combat, car il vous faut attendre 10 minutes avant de pouvoir attaquer quelqu'un d'autre.

Changements mineurs pour les guerriers

Les finelames et les mercenaires bénéficient de deux changements (un dont les berserkers bénéficient aussi) :

- Au niveau 30 ils reçoivent tous deux une nouvelle compétence appelée *Rafale*, qui a un délai de 2 minutes. Cette compétence donne une attaque 'gratuite', dans le sens où elle permet d'infliger des dégâts instantanés à un ennemi d'un royaume adverse (elle ne marche pas contre les montres). Il n'y a pas encore d'animations spécifiques pour ce coup. Pour déterminer les dégâts, *Rafale* utilise les compétences 'deux armes' (mercenaire) et 'art de combat' (finelame).

- Les mercenaires, finelames et berserkers disposent maintenant d'une compétence appelée *Esquive Tournoyante* au niveau 35, qui leur permet d'esquiver dans un rayon de 360 degrés autour d'eux, au contraire de l'esquive normale qui ne concerne que les ennemis attaquant de front.

Nouvelles tables d'armure

Nous avons modifié les tables d'armure du jeu. Les tables d'armure correspondent aux mécanismes permettant de déterminer la résistance/vulnérabilité d'une armure spécifique à un certain type de dégâts (contondant, taillé etc...). Les anciennes tables d'armure étaient conçues de telle manière qu'il était plus avantageux pour les combattants de se spécialiser dans les armes contondantes. Les tables sont maintenant plus cohérentes, donnant aux armures des avantages et désavantages vis-à-vis de tous les types d'armes. Nous avons ajouté de nouvelles tables pour le cuir *Viking*, la maille *Viking*, le cuir clouté *Viking* et le cuir *Hibernien*. Cela veut dire que chaque royaume a maintenant sa table d'armure spécifique.

Notes sur les sorts

- Le sort d'hypnotisme de zone en *RvR* a vu sa durée diminuée en fonction de l'aire d'effet du sort, ce qui veut dire que plus le joueur est éloigné du centre de l'aire d'effet, moins l'hypnotisme durera longtemps. La durée est de 100% au centre de l'aire d'effet, et diminue jusqu'à 50% aux extrémités. Cela ne concerne PAS la façon dont ce sort fonctionne vis-à-vis des monstres, seulement des ennemis en *RvR* (joueurs et gardes de royaume).

- Tous les sorts à cible devraient maintenant voir leurs dommages s'afficher correctement lorsqu'on fait un Shift + I dessus.

- L'aire d'effet de la ligne de sorts *Zone d'Accalmie* de guérisseurs a été augmentée à 350, ce qui la rend plus cohérente vis-à-vis des sorts analogues des autres royaumes.

- Les sorts de spécialisation de guérison des bardes et sentinelles ont été corrigés afin de correspondre à ceux du druide, comme il était prévu à la base. Cette modification concerne le délai de lancement de sort et le coût en mana.

- Les lignes de sorts de Thaumaturge '*Cercle de Flammes*' et '*Pluie d'Étincelles*' ont maintenant un délai de lancement de sort réduit, afin de les rendre plus cohérentes vis-à-vis des sorts analogues des autres royaumes.

- La ligne de sort '*Colère de Boue*' de la spécialisation *Géomancie* du Thaumaturge a vu son délai de lancement de sort modifié afin qu'il soit différent de la ligne '*Lance de Flammes*' de *Pyromancie*.

- Nous avons ajouté un sort d'hypnotisme à distance à aire d'effet à la liste *Malfaisance* des Prêtres de Hel, afin de donner à *Midgard* ce genre de sort, car il manque de sorts d'hypnotisme à aire d'effet.

"*Suaire de l'Ombre*"

"*Suaire de l'Obscurité*"

"*Suaire des Ténèbres*"

"*Suaire de l'Umbral*"

- La ligne de sort de Sentinelle de bulle protectrice à intervalle (qui débute avec '*de la Nature*') peut maintenant être lancée en combat comme il était prévu auparavant.

- Les familiers invocables d'air et de terre de Théurgiste courent maintenant plus vite.

- Les familiers invocables d'air de Théurgiste ont été réglés afin qu'ils étourdissent moins en *RvR*, tout en conservant la même efficacité contre les monstres. Auparavant le familier pouvait étourdir en chaîne, à cause de la forte chance de déclenchement de l'effet d'étourdissement, et l'absence de délai de relancement.

Sort de « déshypnotisme »

Nous avons pris des mesures supplémentaires pour réduire l'importance des sorts d'hypnotisme – il y a maintenant des sorts de 'déshypnotisme', qui guérissent des effets de l'hypnotisme. En général ces sorts ont été accordés aux classes qui lancent les sorts d'hypnotisme, à savoir les classes qui sont les hypnotiseurs principaux : Sorciers, Guérisseurs et Bardes. Les hypnotiseurs secondaires des royaumes n'obtiendront ces sorts de 'déshypnotisme' qu'en se spécialisant : Ménestrels, Prêtres de Hel et Empathes. Ces sorts

devraient réduire certains des problèmes du *RvR* avec les sorts de contrôle de foule à long délai.

Sorciers : '*Voie de l'Âme*'

24 '*Esprit Clarifié*'

Ménestrels : spécialisation instruments

27 '*Chant de Concentration*'

Guérisseurs : *Apaisement*

23 '*Purification de l'Esprit*'

Prêtre de Hel : *Affaiblissement*

28 '*Purge de l'Esprit*'

Musique de Barde :

24 '*Harmonies Clarifiantes*'

Empathie : *Maîtrise des Esprits*

28 '*Purification Mentale*'

Note sur les projectiles magiques

'Une petite note explicative sur les projectiles magiques. Comme tous les lanceurs de sorts dits 'en robe' le savent, les projectiles magiques sont conçus pour être utilisés sur des cibles qui ne sont pas en combat. Ils font bien plus de dégâts que les sorts de dégâts directs, mais ne sont utilisables que dans certaines conditions. Un bug a été corrigé en 1.52 pour ce qui est de déterminer si un ennemi est en combat ou pas – maintenant pour être considéré comme vraiment 'en combat', il vous faut être activement en train d'attaquer quelqu'un, alors qu'avant bon nombre de joueurs étaient considérés comme 'en combat' alors que ce n'était pas le cas. Donc en théorie cela devrait rendre l'utilisation de projectiles magiques plus facile en *RvR*, bien qu'ils ne soient toujours pas utilisables dans toutes les situations.

Notes artistiques

Deux nouveaux modèles de monstres, le scarabée et le Tomte, ont été rajoutés. Vous devrez les voir se balader en jeu, prêts à se faire taper dessus.

Notes sur les Icônes

Les icônes de sorts et de compétences du jeu se sont vues totalement révisées. Cette révision s'inspire des retours et suggestions des joueurs, et devrait permettre d'identifier et d'utiliser les sorts bien plus facilement (et éviter la répétition d'icônes identiques dans le jeu). Beaucoup de symboles avec lesquels vous êtes familier ont été conservés, mais leurs couleurs ont changé. Cette couleur est le principal déterminant de l'effet du sort.

Couleur de l'icône = type du sort

La couleur désigne le type de sort, cette nomenclature est universelle pour tous les royaumes.

Rouge : Dégâts Directs, Projectiles magiques, Sorts de Poison et Maladie (en gros tout ce qui provoque des dégâts).

Vert : Sorts d'Amélioration

Bleu : Sorts de Guérison

Blanc : Sorts d'Affaiblissement

Violet : Sorts d'Étourdissement

Jaune : Sorts d'Hypnotisme, Charme, Confusion et Amnésie

Orange : Sorts de Ralentissement et Paralysie

Or : Sorts de Résurrection

Si vous voyez une icône jaune à l'écran, vous saurez que vous avez été hypnotisé, une rouge que vous avez pris des dégâts, une verte que vous bénéficiez d'améliorations ... etc

Couleur de la bordure = niveau du sort

La couleur de la bordure vous donne une idée générale du niveau du sort.

Gris : bas niveau

Vert : bas/moyen niveau

Bleu : niveau moyen

Jaune : niveau moyen/haut

Violet : haut niveau

Les sorts d'amélioration de base ont un fond vert. Ceci est valable pour toutes les classes.

Les sorts de guérison de base ont un fond bleu.

Les sorts de guérison de spécialisation ont un fond jaune.

Icônes :

Les formes des icônes ont été standardisées. Maintenant, par exemple, si un sort affecte votre facteur d'armure, vous verrez le même icône à chaque fois, ici un plastron.

Dans certains cas vous aurez des sorts de base et des sorts de spécialisation qui ont à peu près le même effet. Dans ces cas tout a été fait afin que les icônes soient différentes.

Sigles :

Des aspects des sorts sont identifiés par des sigles spéciaux, de la même couleur que la bordure du sort. Bien que cela ne soit pas très clair à l'écrit, cela sera plus compréhensible en jeu.

Sort personnel : un cercle autour de l'icône indique qu'il s'agit d'un sort personnel

Sort de groupe : de petites marques partant vers les quatre coins de l'icône indiquent qu'il s'agit d'un sort de groupe

Affaiblissements : tout en étant blanc, les icônes des sorts d'affaiblissement ont l'air d'avoir été découpées d'un petit cercle

Aire d'effet : une série de petits cercles concentriques sous l'icône indique qu'il s'agit d'un sort à aire d'effet.

Aire d'effet à ciblage au sol : deux petites cales derrière le symbole d'aire d'effet (pour le 'fixer au sol') indique qu'il s'agit d'un sort à aire d'effet à ciblage au sol.

Sort à effets répétés : il y aura deux parenthèses et quatre petits traits aux coins pour indiquer qu'il s'agit d'un sort à dégâts répétés.

Aire d'effet à effets répétés : combinaison entre le sigle 'effets répétés' et le sigle 'aire d'effet'

Résistance : le sigle des sorts de résistance est un bouclier

Notes sur les sons

- Les donjons et cités ont maintenant des sons d'ambiance générés aléatoirement.

- Le son des bruits de pas a été amoindri, et ils paraîtront moins bruyants.

Notes sur le monde

Les messages de région fonctionnent maintenant aux forts de frontières et aux reliquaires, ainsi que les forts des vaux.

Entraîneurs Albionnais : les classes de départ ayant un bouclier de base peuvent maintenant s'en voir redonner un s'ils le perdent. Cela fonctionne de la même façon qu'avec les armes de départ.

Les Vaux – RvR : les monstres tués dans les vaux ne donneront plus de modifications de faction.

Forteresses – RvR : des pierres de Lien ont été placées dans les forts de Portail (Château Sauvage, Stasud Faste et Drui M Ligen).

Forts de frontière – RvR : Une nouvelle arme a été donnée à disposition des chefs de forts de frontière afin de les aider dans leur lutte contre les envahisseurs. Chaque fort de frontière et forteresses disposent maintenant d'un nouvel allié, un Hôte chargé de donner des améliorations de vitesse aux joueurs.

Albion : Une force expéditionnaire de Trolls s'était établie dans une tour près d'un carrefour clef dans la zone du mur d'Hadrien. Le seigneur Prydwen lui-même, aidé par de nombreux chevaliers du royaume, a débarrassé ces terres de ces créatures, et a béni la tour en l'honneur des guerriers tombés lors du combat.

Hibernia : après des années de batailles près de son fort, le chef Crauchon a chargé plusieurs gardiens de sécuriser la zone avoisinante. Bien qu'ils se soient fait tuer en accomplissant leur devoir, les monstres locaux ont été repoussés, et la zone porte leur nom en leur honneur.

Midgard : une force expéditionnaire de vikings un peu plus futée que les autres a établi son camp dans une tour surveillant les routes près de la porte d'Odin. Ils y ont accompli leurs cérémonies magiques, pour se retirer ensuite à Bleedmer Faste une fois leur tâche accomplie.

Les Vaux – RvR : Les portes des forts ont (encore) été ajustées, afin d'être plus appropriées aux Vaux.

Midgard : deux nouveaux camps de liches de gel, un aux portes d'Odin et l'autre dans le Jamtland.

Stonehenge : les conseillers dans la salle du Sorcier Licha ont été déplacés afin de prévenir les abus.

Monstres :

De nouvelles rencontres ont été ajoutées dans les zones suivantes :

Albion : collines de Camelot, plaines de Salisbury

Frontière Albionnaise : des éclaireurs revenant de la région du Mur d'Adrien ont signalé qu'il y avait moins de monstres dans ces parages. Les voyageurs pourront plus facilement aller aux avant postes, bien qu'une recrudescence d'envahisseurs soit à prévoir du fait de ce changement.

Monstres : nous avons continué à ajuster la difficulté et ajouter des styles aux monstres des trois royaumes.

Frontière Midgardienne : des bucherons bretons ont envahi les portes d'Odin et ont coupé de nombreux arbres. La visibilité est donc accrue, et promet des batailles plus féroces encore entre les braves qui s'aventurent dans cette zone.

Frontière Hibernienne : de nouveaux monstres ont été aperçus dans la zone Nord Est de Briefne.

Beaucoup de monstres étherés du jeu ont maintenant une apparence encore plus transparente, notamment les essences spectrales, les échos de vie, les présences menaçantes, les présences frissonnantes, et bien d'autres esprits hantant la Tombe de Mithra.

Les maraudeurs dans la zone du Mur d'Hadrien ont choisi un nouveau chef, du fait des nombreux assauts dont ils sont victimes.

Albion : Golestandt s'est vu ajusté en vue de fournir un combat plus équitable.

Général : certains monstres sélectionnés dans les trois royaumes se sont vus attribuer la possibilité d'effectuer des styles de combat. Nous avons tout juste commencé à ajouter ceci aux rencontres actuelles afin de rajouter un peu de variété aux combats. D'autres monstres en bénéficieront au fur et à mesure.

Quelques trajets à cheval ont été modifiés afin de vous lâcher plus près du palefrenier.

Les entraîneurs Paladins, Infiltrateurs et maîtres d'arme proposent maintenant des armes d'estoc aux nouvelles recrues.

Notes sur l'artisanat :

Les albionais peuvent maintenant fabriquer des carreaux d'arbalète.

La faculté de fabriquer des carreaux/flèches faisant des dommages additionnels contondant/perçant a été ajoutée.

Les bâtons sont maintenant réparés par les empenneurs au lieu des fabricants d'arme. Un bug faisait qu'ils pouvaient fabriquer mais pas réparer les bâtons.

Version 1.53

Voici les dernières notes de sortie pour la version 1.53. Ce dernier patch apporte de nombreuses modifications et ajouts au jeu. Nous avons effectué des changements considérables sur la courbe des points d'expérience pour une progression plus rapide entre les niveaux 40 et 45, mais aussi pour permettre à des joueurs de niveaux nettement plus hétérogènes de jouer ensemble sans pénalités d'expérience. Nous avons également effectué des mises à jour aux classes de mêlée pour répondre à leurs inquiétudes et les rendre plus efficaces en combat RvR. De plus nous avons ajouté un nouveau donjon à la frontière de chaque royaume. Et, bien sûr, nous avons fait une multitude d'autres mises à jour de classes, d'objets, de quêtes et du monde de jeu.

CHANGEMENT DANS LA PROGRESSION DE L'EXPERIENCE

- Après une année passée à glaner des données, à l'écoute des problèmes des joueurs et des chefs d'équipe, nous avons décidé d'abaisser la courbe des points d'expérience entre les niveaux 40 à 45.

Suivant le système actuel, des niveaux 1 à 40, le temps de jeu par niveau augmente légèrement, puis fait une ascension considérable à partir du niveau 40 pour ensuite rester le même des niveaux 40 à 50. Nous avons donc essayé d'adoucir la courbe des niveaux 40 à 45 pour accéder aux niveaux 45 à 50 (processus qui a toujours été prévu comme devant prendre du temps). Pour compenser ceci, nous avons réduit le nombre de monstres à tuer entre les niveaux 40 à 45. Ainsi, vous gagnez toujours le même nombre de points d'expérience par victime, mais vous avez moins de monstre à tuer par niveau.

- L'expérience gagnée en tuant les monstres des niveaux 35 à 40 a augmenté. Il y avait un cap difficile à franchir dans l'expérience acquise suivant le niveau du monstre tué et nous avons essayé de l'adoucir en augmentant l'expérience acquise par victime.

- L'expérience gagnée en terminant les quêtes a été augmentée globalement de 10 % (et de plus de 10 % pour les niveaux de 40 à 45, puisque nous avons abaissé le nombre de monstres à tuer).

CHANGEMENTS CONCERNANT LES GROUPES ET L'EXPERIENCE

- Nous avons adouci les règles limitant l'expérience des groupes de personnages de niveaux hétérogènes. Vous devriez maintenant pouvoir former des groupes avec un éventail plus large de joueurs sans souffrir de pénalités de points d'expérience.

MISE A JOUR DES CLASSES DE MELEE

Pour vous simplifier la vie en RvR et la rendre plus attrayante pour les personnages dévoués au combat, nous avons fait quelques petites mises à jour du système de compétences de royaume ainsi que l'ajout à certaines classes de mêlée d'une nouvelle compétence "gratuite". Ces modifications et mises à jour sont centrées sur les capacités RvR de ces classes.

En effectuant ces changements, nous avons voulu permettre aux classes de mêlée (c'est à dire les classes de combat au contact qui ne lancent pas de sorts) de se rapprocher de leurs ennemis tout en les empêchant de s'échapper lorsqu'ils les ont engagés.

Les modifications aux compétences de royaume suivantes s'appliquent aux Maîtres d'armes, aux Mercenaires, aux Protectors, aux Finelames, aux Guerriers et aux Berserkers :

- Coût de la compétence de royaume Ignorer la douleur réduit à 8 points.
- Coût de la compétence de royaume Détermination réduit à 1/2/3/6/10 points.

- Coût de la compétence de royaume Purge réduit à 4 points.

- Ajout de la nouvelle compétence de royaume passive "Coupe Jarrets". Une fois activée, si la cible du tank se retourne et s'enfuit, le tank en question a 35% de chances de la toucher et 50% de l'immobiliser pendant 10 secondes. Coût : 14 points.

Toutes les classes de mêlée pourront spécialiser leurs compétences de royaume pour tirer parti de ces changements, allez voir votre entraîneur et utilisez la commande /respec realm.

De plus, nous avons ajouté une nouvelle compétence (en fonction du niveau) appelée "Charge" que seuls peuvent acquérir les finelames, mercenaires et berserkers de niveau 40.

Pour charger, le tank sélectionne un ennemi puis met en application sa compétence. Lorsqu'elle est activée, le tank adopte une vitesse de pointe face à sa cible, sans perte d'endurance et ce pendant 10 secondes. S'il s'interrompt ou change de cible, ou à la fin des 10 secondes, le tank reprend sa vitesse de course habituelle. Vous pouvez utiliser cette compétence toutes les 5 minutes.

MISES A JOUR CONCERNANT LES PALADINS

Nous sommes en train d'effectuer les mises à jour suivantes afin de rendre les paladins plus attractifs en RvR et de leur donner une plus grande importance de façon générale dans la puissance et l'efficacité totale du groupe.

- Tous les cantiques de paladins ont vu leur portée passer à 1500 (leur cantique de régénération n'était qu'à 700)

- Le cantique de protection s'additionne dorénavant aux autres améliorations d'armure.

- Les paladins bénéficient maintenant d'une nouvelle ligne de cantiques de régénération d'endurance. Cependant, ceux-ci consomment de l'énergie magique.

- Les paladins bénéficient aussi d'une nouvelle ligne d'amélioration de résistance cumulable. Ces nouveaux cantiques s'additionnent aux améliorations de résistance d'autres classes et consomment de l'énergie magique.

Nouveaux sorts (ils nécessitent tous de l'énergie magique à chaque lancement) :

- Régénération d'endurance

- 2 Chant de Persévérance

- 12 Chant de Persistance

- 22 Chant de Résistance

- 32 Chant d'Endurance

- 42 Chant de Renaissance

- Résistance au feu/au froid/à la matière, se cumule avec les résistances élémentaires simples :

- 27 Armure Élémentaire

- 46 Bouclier Élémentaire

- Résistance au corps/à l'esprit/à l'énergie, se cumule avec les résistances élémentaires simples :

- 25 Armure de l'Ame

- 44 Bouclier de l'Ame

NOUVEAUTÉS ET PROBLÈMES CORRIGÉS

- Nous avons trouvé et corrigé un plantage qui empêchait les joueurs d'esquiver, de parer et de bloquer en RvR à la même cadence qu'ils le pouvaient contre les monstres. Tous les personnages qui peuvent esquiver, bloquer ou parer le feront dorénavant plus souvent en RvR.

- Nous avons considérablement amélioré le système d'aide intégré au jeu (F1). N'hésitez pas à jeter un œil :)

- Les compétences de royaume ont maintenant toutes l'icone qui leur correspond.

- Nous avons enfin résolu le sempiternel problème d'affichage du facteur d'armure des armures de tissu. Ainsi, les valeurs varieront, de 1 à 3 points (selon votre niveau), car c'est désormais le facteur d'armure correct qui sera affiché. Nous avons corrigé ce bug pour qu'il y ait moins de confusion sur les armures de tissu, avec l'introduction des nouvelles compétences artisanales.

- Nous avons corrigé différents problèmes de chute dans les donjons.

- Vous pouvez maintenant sélectionner un objet dans un magasin et cliquer plusieurs fois sur le bouton d'achat pour en acheter des quantités multiples.

- Vous pouvez à nouveau configurer le bouton du milieu de la souris, dans la configuration du clavier.

- Votre or sera désormais mis à jour correctement lorsque vous commerciez avec un autre joueur. Commencez un échange puis changez ensuite le montant dans la fenêtre de commerce. Cela devrait mettre à jour la fenêtre de l'autre joueur.

- Le système permettant de "faire de la monnaie" dans la fenêtre d'échange devrait fonctionner correctement. Essayez d'échanger une pièce d'or avec un autre joueur. Puis essayez ensuite d'en "récupérer" environ 20 d'argent. Vous ne devriez plus voir 1PO -20PA s'afficher à l'écran et l'échange devrait s'effectuer correctement.

- Au-delà de d'une distance de 2 500 unités, tous les équipements que vous portez (armes, boucliers, heaumes, etc.) ne devraient plus s'afficher. Sachez qu'à cette distance, le joueur ne fait plus qu'environ 22 pixels de haut. Le taux de rafraîchissement devrait s'en trouver amélioré pour tous.

- Lorsque vous étudiez vos armes de près, les DPS de base et effectifs s'affichent désormais correctement : ils étaient à l'envers auparavant.

- Lorsque vous effectuez un clic droit sur un objet dans la fenêtre d'échange, les champs bonus s'affichent désormais correctement.

- Lorsqu'un joueur sélectionnait un style de combat avec la souris et qu'une fenêtre de dialogue Accepter/Refuser apparaissait, la fenêtre ne fonctionnait pas correctement. Le problème a été résolu.

- Nous avons ajouté les commandes /FOLLOW, /STICK et /FACE à la file de répétition des commandes (Maj. + Flèche Haut).

- Vous pouvez dorénavant attribuer des raccourcis clavier aux commandes /FOLLOW, /STICK et /FACE.

- Nous avons ajouté une nouvelle commande : /SCROLLCHAT. Elle contrôle l'historique des messages. En l'activant, les messages visibles dans votre historique de messages disparaissent au bout de 90 secondes, mais vous avez toujours la possibilité de voir d'anciens messages en remontant dans l'historique des messages.

- Maintenant, lorsque vous utilisez une charge sur un objet magique, vous redevenez visible si vous étiez en mode dissimulation.

- Vous ne pouvez plus interagir avec les marchands se trouvant hors de leur échoppe.

- Dorénavant, vous trouverez de l'argent sur les dépouilles des gardes de royaume tués.

- Nous avons réactivé le raccourci clavier "Dernier attaquant" qui ne fonctionnait pas dans la version précédente.

- Lorsque vous spécialisez vos compétences, une fenêtre de dialogue vous met en garde sur ce que vous êtes sur le point de faire, vous obligeant ainsi à persévérer ou à abandonner.

- Chaque fois que vous zonez, vous bénéficiez de 30 secondes d'invulnérabilité PVP sur les serveurs PVP. Remarquez que sur les serveurs standard, vous ne recevez pas de message pour vous indiquer que le temps est arrivé à expiration, car il est très rare que cela ait une incidence (comme dans les nouveaux donjons PVP).

- Les objets gris prennent dorénavant moitié moins de temps pour leur fabrication.

- Pour éviter tout spam sur le serveur, vous ne pouvez dorénavant utiliser la commande /UPGRADE d'un château qu'une fois toutes les 10 minutes.

- Vous devriez maintenant être capable de vous emparer du butin laissé par le Géant du Glacier à la frontière de Midgard.

- Les potions d'Endurance vont dorénavant mettre à jour correctement votre barre d'endurance, votre endurance était bien mise à jour mais le résultat ne s'affichait pas correctement.

- Le bug d'affichage des formules de plus de trois ingrédients a été corrigé.

- Les objets chargés à l'aide de sorts à bout portant et à aire d'effet fonctionnent dorénavant correctement. Avant, le lanceur de sort devait tout d'abord se prendre pour cible.

- L'horrible bug de défilement de la "ligne manquante" sur la formule artisanale a été corrigé ; lorsque vous faisiez défiler les pages, il y avait un objet entre elles que vous ne pouviez jamais voir.

- Le bug de réinitialisation du défilement des pages a été corrigé : avant, si vous faisiez défiler vers le bas tout en fabriquant un objet qui permettait d'augmenter votre compétence, lorsque vous re cliquiez sur la fenêtre d'artisanat pour ouvrir/fermer un objet, vous reveniez à la première page.

MODIFICATIONS DU SYSTÈME DE SORTS

- Les dégâts de la série de sorts « Tanngrisnir » des thanes ont été réévalués.

- Les temps de relancement des listes de sort Eclair de Thor Mineur et Cri de Tonnerre des thanes sont passés de 30 à 20 secondes : vous pouvez dorénavant les lancer plus souvent.

- Les sorts en boule "fongiques" des chamans et les listes de sorts de dégâts directs "fongiques" ont dorénavant des minuteurs distincts, ce qui permet de les lancer indépendamment les uns des autres.

- Nous avons ajouté un sort d'amélioration de régénération d'endurance aux Spec. Augmentation des Chamans :

2 Argile Vivifiante (cible simple)

12 Terre Vivifiante (cible simple)

22 Pierre Vivifiante (cible simple)

32 Roche Vivifiante (cibles multiples)

42 Lave Vivifiante (cibles multiples)

Remarquez que les deux plus hauts sorts dans cette nouvelle liste des chamans se trouvent dans des listes séparées. Réservez ces sorts d'amélioration pour les alliés de votre royaume ne faisant pas partie de votre groupe.

- Correction du bug de dégâts de la liste de Colère des Perdus des prêtres de Hel : ils ont été réévalués pour être plus en adéquation avec les dégâts des autres lanceurs de sorts.

- Correction des temps d'incantation et des dégâts/coûts des listes de sort de bardes Résurgence Majeure et Note de santé. Certains sorts de bardes avaient un temps d'incantation trop long et/ou n'étaient pas assez efficaces.

- Les familiers des druides ont changé, de sorte que les arbres infligent des dégâts contondants, les chats perforants et les loups tranchants. Avant, les familiers infligeaient tous des dégâts tranchants, indépendamment de leur type, nous avons donc introduit ici une distinction entre les différents familiers.

- Les pièges ne devaient plus fonctionner à l'envers ; avant, ils ne commençaient à prendre au piège la cible que légèrement pour ensuite atteindre une efficacité totale. Dorénavant, les pièges prennent tout leur effet dès le début du sort pour réduire ensuite leur emprise.

- L'icone des cantiques de paladin s'affiche dorénavant dans la fenêtre de concentration et c'est à partir de là que vous pouvez y mettre fin. Le texte "Effet Pulsant" s'affiche pour indiquer qu'un cantique est en cours.

- La hâte devrait maintenant agir sur les familiers.

- Les prêtres de Hel peuvent maintenant apprendre la compétence de royaume Surcharge de Pouvoir.

- Correction de quelques erreurs dans les sorts de soins des guérisseurs.

Plusieurs avaient des coûts plus élevés qu'ils ne le devaient, nous avons donc procédé à une réduction de ces coûts.

- Par erreur, tous les sorts de liste de Spec Pacification étaient paramétrés pour être lancés "à la chaîne". Le problème a été résolu.

MISE A JOUR DU SYSTEME DE COMPETENCES DE ROYAUME

- Ajout de la Surcharge de Pouvoir à la liste des compétences de royaume des cabalistes.

- Un niveau d'Armure de la Foi coûte maintenant 10 points et vous donne un facteur d'armure de + 150 pendant 60 secondes.

- Ajout de la compétence Lien Ethéré aux ménestrels

- La description des premiers soins est désormais : "Soin au lanceur qui fait récupérer un certain nombre de points de vie par niveau dans la compétence. Cette valeur augmente avec le niveau du personnage. Au niveau 50, elle guérit environ 300 points de dégâts par niveau de compétence. On ne peut pas l'utiliser au combat."

A PROPOS DU MONDE

Nouveaux donjons

Les aventuriers des trois royaumes se plaignent de l'augmentation du nombre de morts-vivants à leurs frontières. Selon une rumeur, une nouvelle faction serait apparue avec pour seul but la domination totale et complète des trois royaumes. En utilisant leurs pouvoirs magiques, ils ont réussi à construire un labyrinthe de donjons en dessous de la zone frontalière, ce qui leur permet d'entrer et de sortir de chaque royaume à volonté. Ils ont également levé une armée de mort-vivants assez grande pour mener une guerre sur les trois fronts à la fois.

- Une entrée pour les Cavernes de Marfach a été découverte, à la frontière d'Hibernia, près de Breifne.

- Dans les Montagnes de Jamtland, à la frontière de Midgard, nous avons pu localiser l'entrée de Gruva av Dod.

- L'entrée de l'Antre du Corrompu a été découverte dans les Monts de Pennine d'Albion.

Remarque sur les objets : les montres courants des donjons RvR ont été équipés d'objets magiques qu'ils lâchent dans le nouveau système de "génération d'objets uniques", dont vous trouverez une explication plus précise plus bas.

Remarques générales

- Lorsque votre guilde tient un avant poste et qu'un garde y est tué, vous recevez maintenant un message par le biais du canal de guilde.

Albion

Les monstres : Albion : - Le combat contre le Chevalier Vert a été modifié pour que sa difficulté soit de l'ordre de celle du Géant du Glacier.

Les monstres d'Albion : les gobelins pygmées ont reçu de l'intelligence et des compétences supplémentaires, ainsi qu'un ajustement de leur force.

Les quêtes : généralités

- Des tâches d'assassinat (kill tasks) fondées sur l'histoire ont été introduits dans les trois royaumes et concernent les joueurs de niveau 41 ou plus.

- Correction de nombreuses fautes et directions incorrectes dans le journal de quête. Merci de nous les avoir signalées !

Les quêtes : Un petit nombre d'objets à ramener pour les quêtes simples se sont vu retirer leur drapeau "invendable" pour que vous puissiez les vendre encore bien après que vous ayez effectué votre mission. Ces objets comprennent les dent dangereuse, dent maléfique ou dent de créature chuteuse, les pierres d'âmes, les peaux de Sett et les peaux blanches.

Attention à ne pas les vendre avant d'avoir terminé la quête, car ils ne vous seront pas remboursés.

Les quêtes en Albion

- Acte d'Autrefois : L'Anneau Griffé d'Os de Morra a vu son niveau augmenter de 5 à 8.

- Les effets du sort de Lady Nimue entravaient les joueurs qui lui faisaient des présents. Nous avons réglé ce problème et elle devrait dorénavant accepter tous les objets qu'on lui offre.

L'Ordre Secret : la Voix d'Arawn ne se fera désormais entendre que des joueurs se trouvant à la bonne étape de leur quête.

- La légende du Lac : nous avons fait quelques changements dans la portion du 15e niveau de cette quête pour essayer de la mettre au même niveau que les autres du même royaume. La principale modification réside dans l'ajout de deux sous-quêtes qui complètent les histoires existantes des Légendes Barbares et du Disparu. Les joueurs qui en sont à cette étape de la quête se verront offrir la possibilité d'accomplir deux des quatre sous-quêtes possibles. Veuillez noter que ces changements n'affectent pas les joueurs ayant déjà terminé cette partie de la quête.

- Le matériau de la Robe Merveilleuse de Bernor a été amélioré pour être de la même qualité que le reste des armures épiques. Les magiciens peuvent se rendre compte que leurs robes ont perdu quelques niveaux. Pour échanger leur robe actuelle contre une autre, ils doivent aller voir Gardowen Egessa à Camelot. Cet échange ne peut être effectué qu'une fois. - Un marchand du nom de Grindan Halig à Caer Vlfwrych recherche une âme courageuse qui descendra dans les Catacombes de Cardova pour en ramener quelque chose.

- Sacrifice Volontaire: l'Eglise est fortement concernée par la présence de suivants du culte de Mithra en son sein et de l'influence qu'ils peuvent avoir sur ses membres dévoués. Frère Codeth de l'Eglise a été chargé de trouver des aventuriers désireux de libérer le royaume de ce mal.

Royaume contre Royaume : champs de batailles

- Les seigneurs des Vaux ont maintenant des compétences similaires aux seigneurs des frontières.

- Les gardes du donjon central de Dun Maen, Kvarts Faste et de la Tour de Stoddard ne devraient plus poursuivre les joueurs jusqu'aux portes.

- Champs de bataille (tous) : Nous avons ajouté un nouveau type de PNJ appelés les Artificiers. Vous pouvez les trouver dans les postes-frontières des champs de bataille. L'intérêt premier de ces Artificiers est de donner aux joueurs une possibilité de gagner de l'expérience dans l'usage des armes de siège sur ces champs d'entraînement RvR. Veuillez aller à la rencontre de ces nouveaux PNJ des champs de bataille pour vous en faire une meilleure idée. Les bons vendus par les Artificiers devraient indiquer si vous pouvez utiliser des armes de siège ou non. Si vous ne pouvez pas le faire, essayez malgré tout d'en acheter avec ces bons, vous recevrez une mise en garde. Nous avons également ajouté une description générale de chaque arme, dans l'introduction des Artificiers. Enfin, les Artificiers peuvent aussi vous fournir vingt unités de munitions pour l'arme de siège que vous avez sélectionnée.

Royaume contre Royaume : les postes-frontières

- Les seigneurs des donjons ont acquis de nouvelles compétences et des arcs de plus longue portée pour contrer certaines des tactiques les plus utilisées contre eux.

- Kirawyr sert une fois de plus Albion à Nottmoor Faste.

- Plusieurs archers PNJ de Bledmeer Faste, Dun Da Behnn, Arvaŕ Faste et Dun Ailinne ont été déplacés pour qu'ils soient plus faciles à viser de l'extérieur des donjons.
- Le matériel d'artisanat et les marchands de matériel de siège vont maintenant apparaître plus rapidement dans les donjons de marchands.
- Les Hâteurs vont maintenant améliorer tous les personnages amicaux et PNJ à portée du joueur qui les ont activés. Les animaux y compris.

Donjons : Albion

- La Tombe de Mithra : l'acolyte Nascita a gagné en force et en puissance.
- Les Mines de Tepok : les horreurs suintantes, les petits scorpions argentés et les petits ours des cavernes ont tous grossi, sont devenus paresseux et bien moins agressifs après des années à festoyer sur le dos des joueurs blessés et sans défenses.
- Les catacombes de Cardova : l'infanterie a reçu de nouvelles lances, plus rapides mais infligeant moins de dégâts. Les sorciers qui inspectent le donjon racontent joyeusement que des boueux des landes y ont élu domicile.

Les monstres : Albion

- Les rumeurs racontent que le Chevalier Vert est revenu de la Forêt sauvage. Si vous le rencontrez, restez prudent. Il ne doit pas être très content de tout ce qui s'est passé pendant son absence.

Les monstres : Midgard

- Les bretons qui ont envahi les portes d'Odin semblent avoir déguerpi aussi vite qu'ils étaient apparus.
- Une horde de fées du glacier a fondu sur le Géant du Glacier à l'intérieur des portes d'Odin. Mais elles n'ont réussi qu'à l'enrager. Attendez-vous donc à ce que le géant soit encore plus désagréable qu'avant.

Les monstres : Hibernia

- Le spectre Evern dans Briefine a découvert le secret d'un rituel des plus puissants ! Elle a maintenant la possibilité d'invoquer des fées qui obéissent à sa volonté. Ceux qui l'auront énervée peuvent s'attendre à un très long combat.

SYSTÈME DE CRÉATION DES NOUVEAUX OBJETS :

Avec les nouveaux donjons RvR, nous inaugurons aussi un nouveau système de trésors. Il s'agit d'une modification du précédent auquel vous vous êtes familiarisé.

Il nous permet de faire varier la puissance d'objets similaires lâchés par les monstres. Ainsi, chaque "Objet unique" qui vous est donné est différent de ceux que vous avez pu récupérer avant et de ceux qui le seront plus tard. Les objets peuvent varier en qualité, en bonus de magie, en bonus statistiques, en bonus de résistance, etc. Chaque objet qui apparaît suivant ce nouveau système est un "Objet unique" et le reflet de sa rareté suivant la combinaison particulière de ses bonus et des ses qualités. Veuillez noter que les noms de ces nouveaux objets dépendent des différents bonus qui les affectent et que ce nom est donc généré automatiquement. Des objets similaires peuvent avoir le même nom, mais ils sont néanmoins différents : n'oubliez pas que c'est en les étudiant de près que vous connaîtrez les véritables propriétés des objets.

Reprenons :

- 1) Les objets créés suivant ce système ont des propriétés différentes.
- 2) Certains objets de propriétés différentes peuvent avoir le même nom.
- 3) Chaque objet créé suivant ce système est référencé en tant qu'Objet unique lorsque vous l'étudiez de près.
- 4) Les joueurs doivent étudier chaque objet pour en déterminer sa valeur.

Version 1.54

Bienvenue dans la version 1.54 de Dark Age of Camelot, qui comprend des modifications et ajouts substantiels. Cette version introduit de nouveaux systèmes de jeux, comme l'enchantement des arcanes, l'Alchimie et le duel, ainsi que beaucoup de petites modifications et ajouts attendus par la communauté de Camelot : 10 barres raccourci de 10 icônes chacune, le code couleur des noms et les macros du chat. De plus, nous avons effectué des mises à jour conséquentes sur le système d'avant poste de frontière en RvR et les sièges, pour qu'ils soient plus faciles et plus facilement utilisables.

Enchantement des arcanes et Alchimie

L'Enchantement des arcanes et l'Alchimie font leur début dans Dark Age of Camelot avec cette mise à jour et sont les deux compétences d'artisanat qui permettent aux joueurs de conférer aux armes et armures des propriétés

magiques. Il s'agit d'un système complexe avec de multiples options et compétences associées..

Aperçu rapide de l'Enchantement des arcanes et l'Alchimie

L'Enchantement des arcanes et l'Alchimie fonctionnent exactement comme les autres compétences artisanales (recettes et objets créés). Lorsque vous avez les objets, vous les combinez à travers la fenêtre d'échange pour n'en faire plus qu'un seul.

Par exemple, le joueur A tend l'épée qu'il veut faire bénéficier d'un bonus de force à un Artisan. Il la place donc dans une fenêtre d'échange avec l'artisan. Celui-ci place alors une gemme de force sur l'emplacement à gemme de l'épée puis clique sur le bouton "Combiner". Lorsqu'il est satisfait (les deux joueurs reçoivent un message d'information à propos de la combinaison, du nombre de points, etc.), le joueur A place une somme d'argent dans la fenêtre d'échange puis clique sur Accepter. L'Enchanteur des arcanes clique ensuite sur Accepter pour faire apparaître le résultat. Et voilà ! Le joueur A a maintenant une épée avec un bonus de force et l'artisan peut s'enorgueillir d'avoir créé un nouvel objet magique.

Le "lieu de travail" des Enchanteurs des arcanes et des Alchimistes est le tableau d'alchimie que vous trouverez à différents endroits dans les villes. Vous trouverez toujours non loin les marchands nécessaires à ces deux artisans.

Les outils nécessaires de multiples formules sont le matériel d'enchantement des Arcanes, le matériel d'alchimie et le mortier et pilon. Les matériaux sont nécessaires à chaque artisanat, alors que vous n'aurez besoin du pilon et du mortier que pour la confection de certains poisons. Vous pouvez faire défiler latéralement la fenêtre des marchands d'enchantement/d'alchimie pour trouver les objets qu'il vous faut (en utilisant les nouveaux index par caractéristique de vendeur).

Noms des maîtres de loge :

Albion

Maître de la loge Arcaniste: Clayton Gage

Maître de la loge des alchimistes: Adelaïde Dinsmore

Réinitialisation des compétences d'artisanat

Pour qu'un personnage appartenant déjà à une loge puisse apprendre le Enchantement des arcanes ou l'Alchimie, nous avons ajouté une quête spéciale dans chaque royaume qui guide votre personnage tout au long du processus. Mais sachez que vous ne pouvez effectuer cette quête qu'UNE SEULE FOIS et vous ne pouvez le faire que pour échanger votre appartenance à une loge contre Enchantement des arcanes ou Alchimie, et AUCUNE autre compétence d'artisanat.

Nous avons placé un PNJ dans les capitales de tous les royaumes aux alentours du registre de noms. Ils sont là pour vous guider dans le processus de changement de loge. Veuillez noter que lorsque vous vous êtes établi dans une nouvelle loge, vous ne pouvez plus revenir en arrière. Ce changement est irréversible !

Les PNJ de changement de loge :

Albion : Edie Wharton

RvR/MODIFICATIONS DES POSTES-FRONTIÈRES

Nous avons effectué quelques modifications pour que la prise et la défense des postes-frontières soient plus attractives. Ces changements ont été faits pour qu'il soit légèrement plus facile de défendre les châteaux et vous donner de bonnes raisons de les avoir sous votre contrôle. Nous allons améliorer ce système avec le temps.

- Dorénavant, lorsqu'une guilde revendique un avant-poste, tous ses gardes augmentent d'un niveau. De plus, au fur et à mesure de l'amélioration du fort frontière, chaque garde obtient un niveau par niveau d'amélioration de ce fort. Remarquez que les gardes qui se trouvent dans un reliquaires et qui viennent de ces forts renforcés bénéficient des mêmes améliorations. Un garde issu d'un fort de niveau 10 aura donc 10 niveaux supplémentaires qu'un garde de fort « de base »

- Les sorts de guérison reçoivent désormais un bonus des reliques : enfin, les classes guérisseuses vont retirer des bénéfices du fait que leur royaume contrôle des reliques.

- Maintenant, lorsque les portes extérieures d'un fort frontière sont détruites, tous les éclaireurs de cet avant-poste encore en vie convergent vers les portes du fort pour essayer de repousser les attaquants.

- Les joueurs reçoivent désormais un bonus d'expérience lorsqu'ils se battent dans les 16 000 unités d'un fort contrôlé par leur royaume ou leur guilde. Ils obtiennent un bonus de 20 % si leur guilde détient le château ou un bonus de 10 % si leur royaume le détient.

NOUVELLE BARRE RACCOURCIS : 10 BARRES DE 10 ICÔNES

- C'est avec plaisir que nous vous présentons les 10 barres de 10 icônes chacun, ceci devrait aider grandement les classes ayant un besoin élevé en raccourcis.

- Nous avons également ajouté une nouvelle commande : /qbar qui vous permet de changer de barre de raccourci à l'aide d'une commande slash. Exemple : /qbar 2 vous fait passer à la deuxième barre de raccourcis, tout comme en appuyant sur Maj + 2. Ce changement vous permet d'attribuer des commandes macro qui vous permettent de passer d'une barre à une autre. La barre de raccourcis actuelle reste maintenant la même lorsque vous zonez ou quittez.

NOUVEAU CODE COULEUR MONSTRE ET JOUEUR

Nous avons créé un nouveau système permettant d'afficher les noms de tous les individus en jeu (joueur, monstre et joueur ennemi). Il y a une nouvelle commande de slash : "/colornames", qui active le nouveau code couleur des noms :

Voici le code couleur utilisé pour les noms des monstres, pnjs et joueurs dorénavant si vous activez cette commande.

Les monstres : leur nom est coloré suivant leur niveau

PNJ : cyan

Ennemis du royaume : rouge

Membres de la guilde : vert foncé

Membres du groupe : orange/marron clair

Joueurs : couleur normale (bleu clair)

Tombes/Morts : marron

Cible sélectionnée : blanc

Remarquez que lorsque vous activez cette fonction, la cible sélectionnée n'est plus jaune mais blanche. Les noms en jaune correspondent aux monstres de niveau jaune.

Pour revenir à l'ancien système, saisissez "/oldnamecolors" pour reprendre les couleurs initiales. Vos préférences de coloration des noms sont conservées lorsque vous zonez ou quittez.

NOUVEAU SYSTEME D'AFFICHAGE DES NOMS

Vous pouvez utiliser une nouvelle commande de slash pour masquer les joueurs, les monstres et les noms sur les tombes. Elle fonctionne comme suit :

/hidenames players | monsters | self | graves | all

/shownames players | monsters | self | graves | all

players : les personnages joueurs

monsters : n'importe lequel des PNJ, monstres ou animaux

graves : noms des pierres tombales

self : votre nom

all : tous les noms

Maj-N fonctionne effectivement comme un interrupteur pour "/hidenames all" et "/shownames all".

Exemple :

/hidenames self graves

Masque votre nom ainsi que celui de toutes les tombes, mais affiche le nom des monstres et des autres joueurs. Votre filtre de nom (ainsi que Maj-N) est conservé lorsque vous zonez ou quittez.

Attention, lorsque vous masquez des noms (en utilisant Maj-N ou une nouvelle commande /hidenames), vous ne pouvez plus cliquer dessus.

Auparavant, si vous les masquiez vous pouviez toujours les sélectionner ce qui vous amenait parfois à vous sélectionner par erreur alors que vous vouliez sélectionner un autre joueur.

CORRECTIONS APPORTEES AUX ARMES DE SIEGE

- Vous devriez maintenant toujours avoir la fenêtre de contrôle des armes de siège ouverte lorsque vous prenez le contrôle de n'importe quelle arme de siège. Il y avait un bug qui empêchait d'afficher la fenêtre correctement.

- Le périmètre de contrôle d'une arme de siège a été réduit de 512 à 300. Lorsque vous sortez de ce rayon, la fenêtre de contrôle disparaît.

- Vous allez maintenant pouvoir récupérer jusqu'à 5 piles de 200 objets si nécessaire. Cela devrait vous éviter d'avoir à récupérer de grandes quantités de bois sur les équipements de siège eux-mêmes.

- Les sabliers sur la fenêtre de contrôle des équipements de siège devraient maintenant refléter correctement les vrais minuteurs.

- Les portées minimales des catapultes et balistes sont maintenant de 1 500 unités, en terrain plat.

- La portée de tous les béliers a été doublée.

- La récupération des matériaux sur les béliers de siège, les palintones et les trébuchets devrait maintenant permettre d'obtenir le bon type de bois.

- Lorsque vous déposiez des munitions dans la fenêtre de siège, elles disparaissaient et vous ne pouviez plus cliquer sur votre sac à dos jusqu'à reconnexion. Le problème a été résolu.

- Vous pouvez maintenant charger des munitions multiples sur un équipement de siège puis les sélectionner et les tirer individuellement. N'oubliez pas que maintenant vous devez sélectionner des munitions

spécifiques dans la fenêtre d'équipement de siège et les CHARGER; le premier objet ne s'autocharge" plus.

- Nous avons un peu corrigé la fenêtre de siège pour qu'elle reflète plus précisément l'état de l'équipement (armé, chargé, ciblé, prêt) dans son intitulé.

- Si vous contrôlez un équipement de siège et que vous fermez la fenêtre de siège, vous pouvez saisir /CONTROL pour afficher de nouveau la fenêtre (vous n'avez pas besoin de relâcher ou reprendre le contrôle de l'équipement de siège).

NOUVEAU SYSTEME DE DUEL

À la demande générale, vous pouvez maintenant vous battre avec les personnages de votre propre royaume grâce à un système de duel dans lequel les deux parties doivent être d'accord pour pouvoir se battre.

Pour commencer un duel, sélectionnez le personnage que vous voulez combattre et saisissez la commande /duel challenge. Le personnage répond alors par /duel accept pour relever le défi et se battre avec vous. Mais il peut également répondre /duel surrender pour renoncer au duel. Lorsque le combat commence, chaque combattant peut saisir /duel surrender pour abandonner.

Tous les duels sont à mort. Lorsque vous mourez au cours d'un duel, vous ne perdez ni constitution ni expérience. Un message de victoire ou de défaite apparaît pour tous ceux qui se trouvent à proximité, afin de donner aux spectateurs le résultat du duel.

Notez bien que :

- les dégâts ne sont pas "réels", en termes de PVP ou PVE.

- si n'importe lequel des adversaires est touché par un monstre ou un ennemi du royaume, le duel prend automatiquement fin

- vous ne pouvez pas commencer ou accepter un duel si vous n'êtes pas en pleine santé ou qu'un de vos minuteurs de combat est enclenché.

- Après un duel, si votre santé est basse et que vous êtes tué par un monstre ou un joueur ennemi, vous connaissez alors la véritable mort PVE.

Alors, faites bien attention dans les duels !

- le duel est annulé lorsqu'un joueur quitte la partie, zone ou se téléporte.

- lorsqu'un duel prend fin, tous les effets du sort lancé par la cible d'un duel sur les joueurs se terminent (effets positifs et négatifs).

- Lorsque vous avez été tué lors d'un duel, vous réapparaîsez exactement au même endroit au bout de 10 secondes.

- Sachez que l'usage de certaines compétences de royaume peut vous expulser du duel.

MODIFICATION DES OBJETS DANS LES ABYSES

De nombreux objets des Abysses permettaient de récupérer bien trop de matériaux par rapport à leur valeur réelle (en or). Pour conserver l'équilibre économique du jeu, nous avons dû réajuster les valeurs de récupération de certains objets des vendeurs des Abysses. Dorénavant, tous les objets achetés à des vendeurs dans les abysses ont une valeur de récupération plus importante fondée sur le coût en sceaux de l'objet. Cela veut dire qu'en échange des objets qui ont subi ces modifications, vous obtiendrez moins de matériaux de récupération qu'auparavant.

Remarque : nous n'avons pas réajusté le coût de tous les objets, seuls leurs paramètres de récupération ont été modifiés.

Remarque : c'est un changement rétroactif, alors vous pouvez vider vos coffres de ces objets si vous en aviez entreposé en prévision de récupérations futures.

NOUVEAUTES ET BUGS CORRIGES

- Le style de combat récupération de la liste contondante hibernienne s'appelle dorénavant Aubaine et son ouverture est le style Impact. De plus, au lieu d'assommer, il crée un affaiblissement de vitesse d'attaque au lieu d'un étourdissement.

- Nous avons ajouté une nouvelle interface pour la confection personnelle d'objets. Lorsque vous faites un aperçu d'un objet (dans la fenêtre de résumé du coin inférieur droit), vous pouvez en même temps appuyer sur Maj. + I pour examiner l'objet. Nous avons ajouté une nouvelle touche (par défaut Maj. + R) pour "confectionner" un objet directement à partir du sac à dos du joueur. Une petite fenêtre d'artisanat avec trois options apparaît lorsque vous appuyez sur cette touche. Réparation, récupération et confection. Sachez que, pendant les quelques premiers jours, l'option de "confection" ne devrait pas fonctionner. De plus, lorsque vous réparez, vous réparerez les objets, mais les informations sur la réparation ne seront pas mises à jour jusqu'à ce que vous déplaciez l'objet d'un emplacement à un autre.

- Les objets que vous confectionnez, échangez, ramassez ou mettez dans votre inventaire par quelque moyen que ce soit s'empilent automatiquement avec des objets similaires.

- Vous pouvez maintenant diviser des piles d'objets dans votre inventaire. Pour cela, il vous suffit de prendre une pile d'objets dans votre inventaire ou coffre. Déposez-la sur un emplacement de sac à dos ou de coffre vide. Une petite fenêtre apparaît alors vous indiquant le nombre d'objets dans la pile à déplacer. Sachez que vous ne pouvez pas diviser des piles dans une fenêtre d'échange ou sur un monstre : vous devez d'abord les placer dans un emplacement vide de votre inventaire.
- Vous pouvez maintenant utiliser des macros cible avec les champs %t ou %T. Par exemple, saisissez "/macro /say Bonjour, %t !" - Grâce à cette macro vous dites bonjour à votre cible actuelle.
- Vous pouvez maintenant paramétrer le sort suivant à lancer. Si vous appuyez sur une touche de raccourci pour lancer un deuxième sort lorsque vous en avez déjà lancé un premier, le second se met dans la queue ce qui veut dire qu'il doit être lancé après le premier. Sachez que lorsque le processus de lancement du second sort commence, il se lance sur la cible actuelle du joueur. Vous pouvez annuler le sort de la façon normale en vous déplaçant au début de l'incantation. Si vous le désirez, vous pouvez désactiver cette caractéristique à l'aide de la commande "/noqueue".
- Les attaquants reçoivent maintenant un message de parade lorsque leur attaque a été parée. Auparavant le message qu'ils recevaient leur indiquait seulement que l'attaque n'avait pas réussi.
- Vous pouvez maintenant attribuer un raccourci clavier au sprint à partir de la configuration clavier.
- Vous ne pouvez plus faire pivoter votre personnage lorsque vous êtes étourdi ou immobilisé. Ceci permettra aux combattants au contact d'utiliser des styles de position contre les ennemis étourdis/immobilisés.
- Lorsque vous utilisez un raccourci pour brandir une arme à une main, vous prendrez désormais en main votre bouclier, s'il est prêt.
- Lorsque vous utilisez la dernière pile de vos armes de jet, vous recevez des messages de combat confus si vous n'aviez pas d'arme prête. Le problème a été résolu.
- Nous avons réglé les problèmes posés par l'hypnose : dans certaines situations, si elle était lancée sur un joueur, le lanceur ne pouvait pas se mettre en mode combat.
- "/assist" devrait maintenant fonctionner correctement. Jusqu'à maintenant il ne fonctionnait vraiment que sur la cible actuelle sélectionnée.
- Certains vendeurs de médaillons des portails devraient vendre également des munitions de siège.
- Le sprint s'interrompt désormais quand vous entrez en mode camouflage ou furtif.
- Les héros ne peuvent plus prendre la forme de cerfs lorsqu'ils sont morts.
- les monstres ne devraient plus se retourner pour vous affronter lorsqu'ils sont étourdis ou immobilisés ; il sera donc plus facile d'utiliser des styles aux ouvertures de côté ou de dos.
- Un bug empêchait les styles de combat de secours de fonctionner correctement si un des styles concernait un bouclier. Le problème a été résolu.
- Vous devez maintenant aller dans des eaux plus profondes pour pouvoir passer en mode Nager.
- Les monstres devraient se déplacer plus en douceur lorsqu'ils volent.

REMARQUES SUR LE MONDE

- Les cérémonies de portails dans tous les royaumes ont été modifiées pour permettre des charges de téléportation plus lourde. Cela devrait régler les problèmes rapportés sur la téléportation entre royaumes lors de raid reliques et de déplacements importants.
- Les chefs des patrouilles de gardes frontières devraient désormais s'afficher depuis bien plus loin.
- Les quêtes : Nous avons ajouté une quête par royaume en guise d'introduction aux nouvelles races qui devraient faire leurs débuts dans l'extension Shrouded Isles.
- Royaume contre Royaume : champs de bataille : Nous avons modifié les niveaux de bien des monstres sur les champs de batailles, pour que les classes de charmeurs puissent trouver des familiers plus intéressants. Les araignées géantes, les pillers de tombes, les scarabées des falaises, les contremaîtres gobelins, les grandes faucheuses, les araignées de sombre péril et les loups enragés ont tous été réévalués.
- les marchands des trois capitales ont été combinés pour votre commodité puisqu'ils peuvent maintenant avoir 4 pages d'objets à vendre. Si vous ne trouvez pas votre marchand habituel, cliquez sur les marchands à proximité pour trouver les objets que vous recherchez.
- Les marchands suivants transportent maintenant des composants de pour l'enchantement des arcanes : Freyne Aeolfred à Camelot, Ereck Hemingr à Jordheim et Cédric à Tir na N'og

- Postes frontières : les gardes devraient maintenant effectuer leurs patrouilles plus rapidement.
- Royaume contre Royaume : Pour aider les gens à ne pas exploiter le minuteur d'immunité dans les nouveaux donjons RvR, nous avons déplacé les issues des donjons. Vous ne pouvez plus zoner à partir d'une zone dans laquelle vous êtes arrivé, mais vous devez parcourir une certaine distance vers un nouveau point de zone.

Missions de courrier

Nous avons introduit un nouvel ensemble de tâches appelées "missions de courrier". Ces missions se tiennent aux frontières et ne peuvent être proposées qu'aux joueurs à partir du niveau 40. Chaque mission a deux tâches, un assassinat et une protection. Le premier objectif de cette tâche de chasse consiste à parler avec le mandataire de la tâche, localiser le messenger, le chasser et le tuer. La tâche de protection est légèrement différente dans le sens où vous devez trouver le messenger, lui parler pour obtenir la tâche puis assurer sa protection jusqu'à sa destination finale. Pour mieux aider les défenseurs à localiser le messenger à défendre, nous avons aussi ajouté un coordinateur sur les deux postes frontaliers. Ce coordinateur signale dans toute la région si le messenger a besoin d'un défenseur en indiquant où il se trouve. Vous pouvez également parler à ce coordinateur pour savoir s'il y a des messagers en transit qui ont besoin d'aide. Comme dans toutes les tâches, vous devez utiliser la commande /task pour connaître à tout moment le statut de votre tâche. Sachez que vous n'aurez alors qu'une heure pour accomplir la tâche. Si le messenger devait prendre plus de temps pour atteindre sa destination ou si vous ne le trouviez pas, vous déclareriez forfait pour cette tâche.

Les détails sur les récompenses sont les suivants :

Tâche de chasse : une forte somme sera partagée entre tous ceux qui participent à la tâche lorsque le messenger est tué. Pour recevoir une récompense, vous devez vous trouver dans les 6 000 unités (juste à l'extérieur de la portée visuelle) lorsque le messenger meurt.

Tâche de protection : une forte somme sera partagée entre tous ceux qui participent à la tâche lorsque le messenger arrive à destination. Pour recevoir une récompense, vous devez vous trouver dans les 6 000 unités (juste à l'extérieur de la portée visuelle) lorsque le messenger arrive.

Voici la liste des commanditaires et observateurs :

Albion

Coordinateur : Kirbie Hareford (Château Sauvage), Paytan Varden (château de Snowdonia)

Midgard

Commanditaire d'Albion : Bardolf Culthit (Poste frontière : portes d'Odin)

Hibernia

Commanditaire d'Albion : Centwine Melgim (poste frontière : Emain Macha)

Quêtes d'Albion :

Quêtes simples : (peallaidh) : Thule Ruthic ne prenait pas les peaux de Peallaidh. Ce problème est résolu, maintenant il les prend.

La Légende du Lac et Légendes Barbares : les joueurs ne pouvaient pas restituer le second tome gobelin, c'est réglé, maintenant vous pouvez.

Sacrifice volontaire : la récompense de la quête dit au joueur qu'il va bientôt avoir une ceinture. L'objet donné est désormais une... ceinture !

Les quêtes d'Albion

- Les morceaux de métal d'Andrew ne sont plus disponibles que pour les éclaireurs.

Les donjons

- Les donjons RvR : Les innocents fonctionnent dorénavant tous selon les tables de dégâts des mort-vivants.

- Donjon : Les Abysses : Des coquilles de vers séchées ont été découvertes dernièrement dans les sillages du passage du démon géant Belialthan. Nous n'en connaissons pas encore l'origine et n'en avons encore pas trouvé des vivants jusqu'à maintenant pour déterminer leur intérêt ou leur signification.

Les monstres

- La Puissance du Dragon utilisée par les trois dragons devrait dorénavant déclencher un minuteur d'immunité à l'étourdissement.

- Les bandits suivants des royaumes se sont équipés d'armes : les Danaoins, les Bandits des Neiges, la plupart des envahisseurs fantômes, ainsi que les coupe-gorges et les braconniers.

Albion : Dartmoor - le géant de granit du sud-est ne devrait plus être "trop éloigné pour une attaque".

Albion: le problème des quelques fées des grottes qui étaient immunisées à toutes les attaques à distance a été résolu.

Albion : Collines de Camelot - les saures du sud de Cotswold sont revenus.

Albion : les marchands habillés avec des vêtements étrangers se sont changés.

Albion : les gobelins pygmées sanguinaires cesseront désormais de pourchasser les joueurs, au bout d'un certain temps.

Albion : certains éclaireurs ont signalé la présence d'une nouvelle race d'araignée près du Mur d'Hadrien. On a également vu des panthères enragées dans les environs.

Albion : privées de leurs proies habituelles, les horreurs des mers se sont affaiblies.

ARTISANAT

- Vous pouvez maintenant combiner "vous-même" les objets. Faites un clic droit pour étudier de près l'objet sur le quel vous voulez travailler. Utilisez le raccourci de la fenêtre d'artisanat. Cliquez sur le bouton ARTISANAT. Vous faites ainsi apparaître une fenêtre d'échange préparée pour la combinaison, avec les objets requis. Ajoutez vos composants dans la partie droite puis cliquez sur ACCEPTER pour lancer la création.

- la taille maximale des piles d'objets d'artisanat est passée de 100 à 200 et de 20 à 100.

- le titre final est passé de "Grand Maître Légendaire" à "Légendaire".

- l'icône de la lame de long poignard est désormais correcte.

- l'icône de la tête de masse piquante est désormais correcte.

- rectification de la valeur de base du long poignard et de la masse piquante pour qu'ils soient vendus aux marchands au prix correct.

- les boucliers longs démarrent désormais au niveau approprié (au lieu des 100 points supérieurs).

- les ferrures de targe renforcée, à Hibernia, apparaissent maintenant dans la liste au niveau approprié.

Version 1.55

SUCCES DU LOBBY LURIKEEN

- A partir de cette version, les Lurikeens ont accès à la classe de Protecteur. Bravo pour les prouesses de roleplaying déployées par les joueurs à la base de cette modification..

Amusez-vous bien !

NOUVEAUTES ET PROBLEMES CORRIGES

- Il est désormais impossible de se battre en duel dans les villes. Les artisans peuvent de nouveau travailler en paix.

- Les messagers respectent le tracé des chemins et obéir aux frontières de zones.

- Les gardes du royaume suivent désormais leurs chefs et se déplacent à leur allure. Ceci devrait régler le problème d'aggro où les gardes restaient en arrière et n'attaquaient pas l'ennemi.

- La commande /GROUNDASSIST a été implémentée sur le serveur. Avec cette commande, votre cible au sol est alignée sur celle du joueur visé. Cela permet à un "guetteur de première ligne", éventuellement furtif, de définir une cible au sol pour la personne en charge d'une arme de siège ou un lanceur de sorts.

- Lorsque vous améliorez un avant-poste, vous lui attribuez le niveau souhaité. Celui-ci augmentera ou diminuera d'un cran toutes les 6 minutes.

- L'utilisation de Garder ou Interceptor n'interrompt plus désormais un lanceur de sort gardé.

- Les armures de tissu niveau 51 devraient maintenant obtenir le niveau correct de bonus.

- Les Bardes peuvent désormais utiliser des bâtons (bien qu'ils ne puissent s'améliorer dans cette compétence). Ceci est un bug de longue date. En effet, toutes les classes devraient pouvoir utiliser les bâtons.

- Vous ne pouvez plus placer d'effets sur les bijoux, les capes ou les instruments pour augmenter artificiellement leur niveau.

- Les compétences de royaume Premiers Soins et Science du Crystal Mystique ne pourront plus être utilisées en combat. Leur utilisation en combat était en fait un bug, qui est désormais corrigé.

PROBLEMES DE HEAUMES

Nous sommes en train de mettre au point un nouveau système d'affichage des heaumes. Ce système va permettre de créer de nouveaux graphismes de heaumes plus rapides et qui s'adapteront mieux aux personnages. Notez bien qu'il pourra y avoir des problèmes d'affichages avec certaines combinaisons heaumes/races jusqu'à ce que la migration vers le nouveau système soit terminée.

POINTS DE ROYAUME POUR RESURRECTIONS

Veuillez noter que, sur Pendragon, nous testons un système qui donne des points de royaume aux classes qui peuvent ressusciter leurs compagnons déchus lorsqu'elles le font. Pour le moment, nous attendons que tous les défauts du système soient réglés avant de le généraliser, en fonction des retours de la communauté de Pendragon et des chefs d'équipe.

Ainsi, aucun des changements de sorts de résurrection spécifiques de Pendragon que vous avez pu lire dans les différentes notes de sortie 1.55 n'ont été implémentés dans cette version, à savoir, obtention de points de royaume pour les résurrections, temps d'incantation réduit pour les résurrection de personnages de haut niveau, etc.

CHANGEMENTS DE RVR

- Vous gagnez désormais des points d'expérience lors des combats RvR et que vous tuez ou aidez à tuer un ennemi. Vous ne perdrez toujours pas d'expérience lorsque vous mourez, mais, lorsque vous tuez un ennemi, vous gagnerez désormais une expérience "normale" (comme si l'ennemi était un monstre) en fonction du niveau de l'adversaire. Ainsi, si le joueur est bleu pour vous, vous recevrez l'expérience d'un monstre "bleu" pour sa mort. Veuillez noter qu'il y a, avec ce système, un bug récurrent et bien connu qui fait que dans certaines circonstances, si vous êtes en groupe, vous ne gagnerez pas d'expérience si vous tuez un membre de groupe. Nous étudions ce problème à l'heure actuelle et comptons trouver une solution dès que possible.

SORTS

En vue de Shrouded Isles, nous avons pris des mesures pour corriger un vieux problème de sort. De nombreux sorts permettent aux lanceurs d'améliorer des personnages de faible niveau, sans aucune limite, leur permettant ainsi de combattre presque sans danger des monstres bien plus forts qu'eux. Cela permet à ces personnages de progresser bien plus vite qu'ils ne pouvaient l'espérer. Nous voulons toujours que ces sorts aident les personnages peu expérimentés, mais pas sans aucune limite.

Les sorts Amplificateur de dégâts et Bouchier de dégâts sont désormais plafonnés, donc ils ne permettront plus à un personnage du premier niveau d'infliger des dégâts de type niveau 50. Cependant, étant donné que certains joueurs avaient pris cette habitude, la limite placée est assez élevée. Vous pourrez toujours aider les personnages plus faibles avec ces sorts, mais plus à outrance, comme c'était possible avant.

Veuillez noter que nous avons intégré cela à une échelle mobile comme pour le reste des sorts d'amélioration du jeu. Si vous êtes un mage qui possède ces sorts, plus vous êtes inexpérimenté, moins ces changements vous affecteront. La plus grande différence se fera sentir sur un mage chevronné (niveau 40 ou plus) lançant un sort d'amélioration sur un personnage de très bas niveau.

SIEGES

Les dégâts de siège ont été étendus à la zone entière affectée.

En d'autres mots, il n'y a plus de différences de dégâts entre quelqu'un au centre de l'aire d'effet et quelqu'un à l'extrémité.

D'autres types de munitions de catapultes ont été ajoutées dans les échoppes à munitions. Notez que le prix des anciennes munitions a augmenté pour s'aligner sur les prix des nouvelles :

- Boulet de catapulte : dégâts importants, zone d'effet peu étendue.

- Mitraille : dégâts modérés, zone d'effet étendue.

- Boule de glace : similaire à la munition existant déjà, mais inflige des dégâts de froid.

La puissance de toutes les munitions des armes de siège a été augmentée. Leur utilisation devrait ainsi causer des dégâts plus élevés et moins disparates.

MONDE

- Donjon : la Chambre des Invocateurs: le Grand Invocateur Govannon ne peut plus utiliser les sorts de guérison sur lui plusieurs fois au cours d'un même combat.

- Abysses : Belathan ne peut plus être combattu dans les tunnels des Abysses ; cependant, il restera désormais plus longtemps dans la pièce où il apparaît.

- Albion : Nous avons ajouté une nouvelle pierre des âmes près du Château Swanton dans les Monts ténébreux Nord. Le sanctuaire de Snowdomia était celui qui était le plus éloigné d'une pierre des âmes. Cette nouvelle pierre devrait être très utile aux joueurs d'Albion qui souhaitent défendre la relique.

Royaume contre Royaume - Postes frontières

Seigneurs de donjons : lorsque que leur santé sera faible, les seigneurs des donjons demanderont désormais de l'aide aux personnes dans la cour et à leurs nouveaux "gardes du corps" qui apparaissent au niveau 8 du donjon. Etant donnée leur confiance en leurs nouveaux alliés, les seigneurs n'utiliseront plus leurs compétences anti-parades.

- Lorsqu'un donjon passe au niveau 8, 4 nouveaux gardes apparaissent près de la chambre du seigneur.

- Si vous prenez un donjon ennemi et que ce royaume possède au moins une de vos reliques, si vous améliorez ce fort jusqu'au niveau 10, un PNJ Invocateur de corps apparaîtra. Si vous mourrez en PvP et saisissez /transfercorpse "nom du fort" sans les guillemets, votre corps sera transféré dans ce fort, mais vous devrez toujours vous faire ressusciter à cet endroit. Remarquez que les joueurs ennemis peuvent tuer ce PNJ et, si cela se produit effectivement, la commande/transfercorpse ne sera pas valide pour ce fort jusqu'à ce que le personnage réapparaisse (une heure plus tard).

Version 1.56

INTRODUCTION : SHROUDED ISLES

La version 1,56 marque le lancement de Dark Age of Camelot : Shrouded Isles, la première extension officielle du jeu. Shrouded Isles est une extension importante pour les joueurs de Camelot. Elle inclut un nouveau moteur graphique, une bande sonore d'ambiance, une interface améliorée, de nouveaux territoires à explorer, six nouvelles classes et trois nouvelles races. Avec Shrouded Isles, vous pourrez trouver de nouvelles armes et armures, affronter de nouveaux monstres plus féroces à l'IA améliorée, ainsi qu'un tas d'autres choses. Si vous achetez SI, vous pourrez explorer les nouvelles terres et jouer avec six nouvelles classes. Pour plus d'informations sur ces nouvelles terres, races, et classes, visitez le site Internet de Shrouded Isles sur <http://camelot-europe.goa.com/si>.

A PROPOS DES CLASSES

La v1.56 apporte de nombreuses modifications aux classes (ajustements et équilibrage), ainsi que moult nouvelles choses à tester. Les Chasseurs et Guerriers deviennent meilleurs en combat au contact. Les classes de guérisseurs reçoivent désormais des Points de Royaume lorsqu'elles ressuscitent leurs amis. Nous avons quelque peu modifié les sorts de résurrection à cet effet. Un nouveau type de sorts de soins pour chaque classe de guérisseur de chaque royaume augmentera la résistance des personnages en RyR. Nous avons également pris des mesures pour régler le problème des Assassins qui étaient plus efficaces que prévus en combat au contact. Lisez ce qui suit attentivement :

MODIFICATIONS POUR LES CHASSEURS :

Nous avons décidé d'améliorer l'efficacité des Chasseurs en combat de mêlée. Ces changements leur seront d'une grande aide aussi bien en PvE qu'en RyR :

- Tous les dégâts de compétences de combat ont été augmentés. Les compétences concernées sont Epées et Lances. Les Chasseurs remarqueront vite qu'ils infligent plus de dégâts à leurs adversaires lorsqu'ils utilisent ces types d'armes. Les Chasseurs font donc maintenant plus de dégâts que les deux autres classes d'Archers, et n'ont rien à faire pour profiter de ce changement : il est automatique.

- Les Chasseurs gagnent une nouvelle liste de sorts dans leur spécialisation de Zoomancie, qui leur permettent d'invoquer instantanément un loup familier. Ils peuvent les utiliser n'importe quand, même en combat. Ce sont des cris qui coûtent 25% de pouvoir et ont un temps de relancement de 2 minutes. Veuillez noter que si un Chasseur contrôle un animal ensorcelé, il ne peut pas faire appel à un loup. Voici la liste :

1 Ungrulfr 80%
7 Felagulfr 80%
13 Kraptrulfr 80%
20 Eydrulfr 80%
32 Kerlingulfr 82%

MODIFICATIONS POUR LES GUERRIERS

Afin de faire du Guerrier un meilleur combattant de mêlée, nous avons accru ses compétences d'armes pour qu'il inflige plus de dégâts à chaque fois qu'il utilise une Hache, un Marteau ou une Epée (1 ou 2 mains). Avec ces modifications, les Guerriers causent plus de dégâts que n'importe quelle autre classe du jeu. Les Guerriers n'ont rien à faire pour profiter de ce changement : il est automatique.

MODIFICATIONS POUR LES ASSASSINS

A cause des multiples avantages des classes d'assassins – Ombres, Assassins, Sicaires – sur presque toutes les classes du jeu (poisons,

furtivité, styles de combat dévastateurs, bons dégâts de base, grande chances d'esquive, etc.), nous avons décidé de prendre des mesures pour les ramener à un niveau plus équitable vis à vis des autres classes. Nous savons que ces trois classes ne sont pas exactement identiques. Cependant, elles possèdent les mêmes combinaisons de compétences qui les rendent plus puissantes que les autres personnages du même niveau. Le concept de ces classes était qu'elles puissent vaincre leurs adversaires en utilisant une combinaison de furtivité et d'enchaînements d'attaques sournoises.

Maintenant, avec les changements, ces personnages devront user de plus de stratégie pour vaincre leurs adversaires. Soyons francs : ces mesures sont faites pour rendre les assassins moins efficaces en combat direct.

- Les trois classes d'assassins n'ont plus accès à la compétence de royaume Ignorer la Douleur. Ces trois classes récupéreront les points de royaume dépensés pour l'acquisition de la compétence. Nous sommes désolés : l'accès des classes d'assassin à cette compétence était une erreur que nous aurions dû rectifier plus tôt.

- Nous sommes en train de plafonner le nombre maximal des esquives (de toutes les classes) à 50%. Les assassins étaient la seule classe qui pouvait dépasser cette limite, en combinant leur compétence d'Esquive 7, la compétence de royaume Réflexes Eclairs et les bonus de caractéristique. Une respecialisation de compétences de royaume sera accordée aux classes d'assassin pour ceux qui ne désirent pas conserver Réflexes Eclairs (dans la mesure où c'était celle-ci qui, en général, leur faisait dépasser la limite des 50%). Notez que vous n'aurez droit à la respecialisation des compétences de Royaume que si vous possédez actuellement les Réflexes Eclairs et que vous faites partie des Ombres, des Assassins, ou des Sicaires.

SORTS ESPRITS GUÉRISSEURS ET COMPÉTENCE DE ROYAUME RÉSERVE DE VIE

Les trois classes de guérisseurs (Clercs, Guérisseurs et Druides) ont désormais accès à un nouveau type de sort de soins qui sera très utile lors des batailles rangées, particulièrement en RyR. Ce type de sort est appelé un "esprit guérisseur". Ils ne nécessitent pas de cibles : ils recherchent automatiquement dans le groupe le personnage dont la santé est la plus faible (par rapport au pourcentage maximal et non simplement par rapport à sa valeur) et le soigne, puis le suivant, jusqu'à ce que tout le groupe soit soigné ou que toute la capacité du sort ait été épuisée. Ces sorts seront particulièrement utiles en RyR où cibler est difficile et où beaucoup de personnages peuvent subir des dégâts en même temps. En PvE, ou lorsqu'un personnage seul subit de gros dommages, les soins directs restent encore l'option la plus efficace. Lorsque tout le groupe est en mauvais état, les soins de groupe standards sont aussi l'option la plus efficace. Les esprits guérisseurs sont adaptés aux situations médianes : lorsque certains membres du groupe sont au maximum (ou presque), et que d'autres chutent très rapidement, ces sorts sont très efficaces.

Spec Régénération des Clercs

30 Ancêtre Bénéfique

39 Ancêtre Spirituel

48 Ancêtre Sacré

Spec Soins des Guérisseurs

30 Faveur des Ancêtres

39 Présent des Ancêtres

48 Don des Ancêtres

Spec Réformation des Druides

30 Régénération Ancestrale

39 Reconstitution Ancestrale

48 Restauration Ancestrale

Compétence de royaume Réserve de Vie

Une nouvelle compétence de royaume est disponible pour les guérisseurs de chaque royaume, au prix de 10 points de royaume : Réserve de Vie, une variante d'esprit guérisseur. Cela permet de créer une réserve d'esprit guérisseur centrée sur le personnage, qui vérifie aux alentours si personne n'a besoin d'un soin et qui l'applique dès que c'est nécessaire, exactement comme un esprit guérisseur. Si la réserve entière n'est pas utilisée, le montant restant demeure sur le lanceur de sorts en attendant d'être utilisé. Cette compétence sera particulièrement utile en RyR : cela laisse au guérisseur l'initiative de guérir son groupe avant que des dommages soient infligés. Dès que le groupe commence à subir des dommages, il est aussitôt soigné par la réserve et le guérisseur peut lancer un autre sort qui, avec un peu de chance, sera jeté avant que la réserve s'épuise. Réserve et esprit guérisseur combinés devraient pouvoir assurer aux guérisseurs de réaliser ce qu'ils souhaitent en RyR : garder le groupe en vie aussi longtemps qu'ils ont le pouvoir de le faire. Une différence importante à noter entre réserve et esprit guérisseur : cela ne marche pas sur le lanceur, uniquement sur ses compagnons. Ils ne fonctionnent pas comme un soin automatique de guérison pour le guérisseur.

MODIFICATIONS DES SORTS DE RÉSURRECTION

A cause des derniers changements où vous recevez désormais des points de royaume pour ressusciter vos compagnons en combat RvR, nous avons dû modifier quelques-uns des sorts de résurrection. En voici la liste :

- Tous les sorts de résurrection ont maintenant un temps d'incantation de 4 secondes.
- Le coût des ces sorts n'a pas été modifié.
- Lorsque vous jetez un sort de résurrection, vous recevez un message et le sort s'annule si la cible est déjà en train de recevoir ce sort de quelqu'un d'autre.
- Le mal de résurrection passe maintenant de 100% à 50% lorsque vous faites une résurrection totale sur un autre joueur.
- Les sorts de résurrection sur personnages de bas niveau donnent maintenant 5% de points de royaume au lanceur et ceux de haut niveau peuvent lui en donner jusqu'à 15 %. Ceux de moyen niveau sont entre les deux.

A PROPOS DES RESPECIALISATIONS

Avec les modifications de classe de la version 1.56, les classes affectées se voient octroyées des réinitialisations :

- toutes les classes de guérisseurs au-dessus du niveau 30 reçoivent une réinitialisation partielle, sur une seule liste de sorts (à cause des esprits guérisseurs).
- toutes les classes de guérisseurs reçoivent une réinitialisation de compétence de royaume (à cause de la réserve de vie).
- Les Chasseurs reçoivent une re spécialisation complète de leurs compétences (à cause du familier et des changements en combat au contact).
- Toutes les classes d'assassins reçoivent automatiquement les points qu'elles avaient dépensés pour Ignorer la Douleur s'ils la possèdent. Par ailleurs ID ne leur sera plus accessible.
- toutes les classes d'assassins reçoivent une réinitialisation de compétence de royaume si elles ont les compétences Réflexes/Eclairs, Ignorer la Douleur ou Premiers Soins.

Notez que si vous remplissez ces critères, mais que vous possédez déjà une réinitialisation pour un des points mentionnés ci-dessus, vous n'en aurez pas une supplémentaire ; par exemple, si vous êtes un Sicaire avec une réinitialisation de royaume que vous n'avez pas utilisée, vous n'en gagnez pas une autre. Mais, si vous êtes un Sicaire qui n'a pas de réinitialisation de compétence de royaume, vous en gagnez une.

INTERFACE

- Apparition d'une nouvelle fenêtre, la fenêtre de « Commandes », qui possède deux rangées de boutons regroupant les commandes les plus utilisées de Camelot. Vous y trouverez des boutons comme "attaquer", "s'asseoir", "statut des reliques", etc. Vous pouvez placer ces boutons sur la Barre raccourci de la manière habituelle.
- Il y a une nouvelle fenêtre d'"Options" (qui s'affiche en cliquant sur "Options" à partir du gestionnaire de personnage). Elle vous permet de régler des paramètres tels que les volumes du son, de la musique, de la musique d'ambiance ainsi que les codes couleur des noms. Le client Shrouded Isles contient encore bien d'autres options.
- La petite fenêtre d'information qui apparaît avec un clic droit sur un objet est maintenant une fenêtre séparée et ne partage plus la fenêtre de cible/santé.
- Il n'y a plus d'objets de couleur blanche lors de la confection d'objet. Lorsqu'une formule d'artisanat était à une limite (sur le point de passer du rouge à l'orange), elle devenait blanche pendant un point de compétence.
- Pour les nouveaux joueurs, la boussole est présente par défaut.

NOUVEAUTÉS ET PROBLÈMES CORRIGÉS

- Le jeu accepte désormais huit personnages par royaume et par serveur.
- Les classes de guérisseurs reçoivent maintenant des points de royaume lorsqu'ils ressuscitent un joueur allié. Notez que vous ne recevrez pas de points de royaume pour ressusciter quelqu'un s'il n'a pas fait gagner de points de royaumes lors de sa mort. Notez aussi que le nombre de PR que vous pouvez obtenir pour une résurrection est plafonné à 2x les points auxquels votre assassin pourrait prétendre.
- Les personnages du menu principal vont maintenant s'animer après avoir été sélectionnés.
- La mort en PvE standard ou en se suicidant ne vous permet plus de faire appel à un Invocateur de morts. Cela ne change rien aux morts en PvP.
- Les Invocateur de morts ne peuvent plus invoquer les morts durant les combats.

- Vous ne devriez plus voir vos ombres circulaires en dessous de votre personnage lorsque vous nagez. - De même, vous ne devriez plus voir vos ombres haute définition lorsque vous nagez.
- Les ombres des gros monstres des collines ne devraient plus avoir une apparence bizarre dans certaines zones de terrain sous certains angles.
- La barre de chargement de zone a été retirée pour ne pas empiéter sur les jolis écrans de chargement.

NOUVEAUX ÉMOTICONS

Il y a cinq nouveaux émoticons :

- /ponder (méditer): quand vous voulez juste faire "hmm".
- /military (saluer): un salut militaire.
- /present (s'agenouiller): pour s'agenouiller devant quelqu'un, pour offrir quelque chose à quelqu'un.
- /taunt (se moquer): pour se moquer de quelqu'un.
- /rude (insulter): un geste impoli.

A PROPOS DU SON ET LA MUSIQUE

Les nouvelles options de son permettent des réglages indépendants du volume pour chacun des paramètres suivants :

- Effets Sonores : sons du jeu (pour les combats, les sorts, etc.)
- Musique : à priori, du MP3 (quand vous commencez le jeu, entrez dans les villes, les combats, etc.)
- Fond sonore : bruits aléatoires de fond (oiseaux, vent, etc.)
- Musique d'ambiance : pas besoin d'explications...

Vous devriez pouvoir régler ces options dans l'ancien menu de sélection des personnages ainsi que dans le nouveau menu de jeu. Les réglages possibles sont les suivants : "Off", 1-9 (volume croissant) et "Full" (volume maximum).

Les modifications du réglage du son effectuées soit dans l'ancien menu de sélection des personnages soit dans le nouveau menu de jeu devraient être permanents.

Remarques additionnelles :

- Dans le Menu principal du jeu, vous pouvez régler le son (via les Options) mais cela ne prend effet qu'au moment où vous entrez dans le jeu ou si vous quittez puis revenez. Cependant, si vous changez les réglages dans le menu du jeu, le volume changera en temps réel, vous donnant une indication claire du niveau du son actuel (si la musique ou les sons jouent en même temps.)
- Dans le client "classique", vous aviez seulement 2 options de son : Effets sonores et musique. Dans ce cas, le fond sonore utilise le volume des effets sonores alors que la musique utilise le volume de la musique.

A PROPOS DES SORTS

- les sorts d'amélioration de dextérité affectent désormais la vitesse des monstres.

MONDE

Les monstres suivants ont changé d'apparence :

- Familier Famélique
- Enragé rouge
- Vrede
- Engeance enflammée
- Flamme Écarlate
- Fantôme de feu
- Esprit des Flammes
- Engeance embrasée
- Les antres des trois dragons ont été étendus en surface (pour permettre une meilleure coordination lors des raids).

Albion : Un nouvel itinéraire pour chevaux a été rajouté du Relais de Snowdonia à Llyn Barfog.

Royaume contre Royaume : postes frontières Les Invocateurs de Morts n'apparaîtront plus à Bledmeer Faste, Dun Crauchon et Caer Benowyc.

Les trésors

- Le Croissant de Lune Radiant (Albion) devrait maintenant permettre d'obtenir le bon montant en récupération de composants.

COMPÉTENCES ARTISANALES

- Nous avons modifié le niveau de compétence requis pour les gemmes d'Albion.
- Nous avons réparti les nouvelles armes d'Albion dans les différentes listes appropriées.
- Nous avons rajouté la spécialisation Tourments de l'Âme et des gemmes de concentration aux Arcanistes d'Albion : Glyphes de Ferveur Fumant et Glyphes Fumant

- Nous avons retiré la gemme de concentration de Tourments de l'Ame pour les artisans d'Albion.
- Nous avons corrigé les nouveaux composants d'armes en utilisant uniquement des matériaux de 10e niveau pour Albion et Midgard.
- Nous avons arrangé les formules qui ne créaient aucun objet à Albion.
- Nous avons corrigé toutes les icônes des nouvelles armes pour qu'elles correspondent bien à l'arme sélectionnée (par ex.: les flexibles, contact et les faucilles).
- Nous avons modifié les armes qui sont en cuir au lieu de métal afin que leur DPS progresse normalement.

Version 1.57

NOUVEAUTÉS ET PROBLÈMES CORRIGÉS

- La fenêtre du Moniteur réseau devrait maintenant conserver ses valeurs alpha lors de connexion ou changement de zone (SI & Classique).
- Vous pouvez maintenant utiliser les réglages de la Musique d'Ambiance dans le gestionnaire de personnages et les options de jeu pour changer le volume de la musique d'ambiance séparément des bruits de fond.
- Les Sauvages n'avaient pas droit à la compétence Protection I, comme ils auraient dû l'avoir. Ils reçoivent désormais cette compétence au niveau 15, et tous les Sauvages actuellement au niveau 15 ou plus, l'auront directement.

NOUVEAUX ÉMOTICONS

Nous avons rajouté de nouveaux émoticones dans cette version. Remarquez que l'un d'entre eux remplace l'émoticone "moquerie" actuelle. Lorsque nous l'avons introduit, nous n'avions pas prévu les problèmes que ça pourrait induire. Avec un peu de recul, nous avons réalisé que cela ne correspondait en effet pas à l'esprit du jeu, tout autant que le nouvel (et bien plus drôle) émoticone de cette version. Certains d'entre vous n'avaient pas de problème avec l'ancien, néanmoins, nous le remplaçons.

- /Hug (faire un câlin): pas besoin d'explications...
- /Charge (donner l'ordre de charger): "en avant!"
- /No (désapprouver): fait non de la tête.
- /Yes (approuver): fait oui de la tête.
- /Raise (lever le doigt): lève la main pour se porter volontaire ou attirer l'attention.
- /Shrug (hausser les épaules): hausse les épaules.
- /Slap (gifler): gifle quelqu'un.
- /Slit (menacer de mort): laisser entrevoir à votre ennemi ce que vous allez lui faire.
- /surrender (se rendre): j'abandonne !

SORTS

- Les fongus 'toureilles' d'Animiste n'attaqueront plus les monstres du niveau "gris".
- Les sorts de dégâts directs à ciblage au sol et à aire d'effet peuvent maintenant faire des dégâts critiques comme les autres sorts. La Surcharge de Pouvoir ne change rien.
- Réduction du niveau du sort d'Animiste Jeune Pousse d'Enchevêtreur dans la liste Maîtrise Arboréale d'un niveau pour être au 21. Il empêchait l'accès au sort Dégâts Directs Tourment de la Haine..
- Nous avons plafonné les invocations des Fongus d'Affrontements dans la liste de Maîtrise de la Verduze des Animistes. Comme leurs dégâts au contact (attaque primaire) augmentent proportionnellement avec les niveaux, mais différemment des autres tourelles, c'est un facteur nécessaire d'équilibre pour empêcher les Animistes peu spécialisés d'utiliser tous les pouvoirs des tourelles.

ARTISANAT

- Nous avons arrangé le problème de la Rune Primale de Cendre et de la Rune de Cendre de Midgard, qui ne s'affichaient pas correctement dans les listes.
- Poussières enchantées : Les poussières magiques qui sont utilisées en enchantement n'avaient pas les bons prix, et coûtaient même parfois 10x le prix qu'elles auraient dû coûter. Le problème des prix a été résolu.

REMARQUE : Cette modification est rétroactive et a entraîné une baisse du prix des poussières dans les inventaires.

A PROPOS DU MONDE DE CAMELOT CLASSIQUE

Albion :

- L'itinéraire pour chevaux de Château Sauvage jusqu'à la Forteresse de Snowdonia a été légèrement raccourci.

- L'itinéraire pour chevaux de la Forteresse de Snowdonia jusqu'à Château Sauvage a été légèrement raccourci.

Donjon : Dodens Gruva: Vous ne pouvez plus envoyer un familier à Aros le Prêtre de Hel de Dodens Gruva pour le distraire et courir à l'autre bout de la pièce. Quelques gardes ont décidé de se rapprocher de leurs chefs.

A PROPOS DES OBJETS

- L'armure spécifique aux Fléaux d'Arawn, dans les Abysses devrait désormais être disponible.
- Toutes les flèches et carreaux du jeu devraient maintenant ressembler à des flèches et des carreaux dans l'inventaire et sur le sol.
- Le Geôlier Vifil, sur Albion, devrait maintenant laisser un butin lorsqu'il est tué.
- Les Plastrons lacérés (Albion) peuvent maintenant être teints.

Version 1.58

NOUVELLES RE-SPECIALISATIONS

Nous avons inclus la possibilité de trouver des objets dans le monde qui confèrent au joueur une respecialisation de compétence des Royaumes ou de carrière (respec realm et respec all).

Ces objets, à cause de leur immense pouvoir et de leur grande valeur, ne sont en possession que des dragons, sur le continent de chaque Royaume. En mourant, Golestandt, Gjalpinulva et Cuuldurachi laisseront désormais 50 pierres luminescentes. La moitié d'entre elles seront des pierres de respecialisation de carrière, l'autre moitié des pierres de respecialisation de Royaume. Vous pouvez échanger ou vendre ces pierres à d'autres joueurs, comme n'importe quel autre objet du jeu.

Les pierres luminescentes peuvent être apportées à de nouveaux PNJ spéciaux (listés plus loin) pour bénéficier d'une respecialisation de carrière ou de Royaume.

Remarque : avant d'effectuer une respecialisation, soyez sûrs de ce que vous faites. Voici la liste des PNJ de respecialisation, des objets qu'ils acceptent et de leurs compétences de respecialisation :

Camelot :

Ellette Redding : pierre luminescente Exerpise : respecialisation de carrière

Paiton Hazlett : pierre luminescente Exeregum : respecialisation de Royaume

NOUVEAUTÉS ET CORRECTIONS DE BUGS

- Les PNJ charmés dotés de compétences de guérison seront désormais pris pour cibles plus souvent.
- Les prêtres d'Arawn ne peuvent plus contrôler d'armes de siège quand ils sont sous forme d'ombre.
- Vous pouvez maintenant utiliser des styles hache de main gauche sur les serveurs PVE et PVP si vous maniez des armes tranchantes d'Albion ou des lames d'Hibernia.
- Les monstres n'accepteront plus d'objets empilés comme déclencheurs de quête.
- Nous avons corrigé un bug qui rendait difficile la sélection des monstres dans les donjons ou devant des objets.
- Les dégâts des sorts de type « augmentation de dégâts » sont maintenant associés aux dégâts maximum possibles que vous pourriez infliger en un coup, au lieu des dégâts effectifs (qui étaient aléatoires). Cela permettra aux classes bénéficiant de bonus aux dégâts, mais ne pouvant pas se spécialiser dans des armes (classes cléricales), de pouvoir bénéficier à nouveau de bonus aux dégâts pour les aider à combattre des monstres en solo.
- Si le joueur d'un groupe lance un sort de dégâts à zone d'effet, le groupe entier n'entre plus en combat. Cela signifie que les compétences comme la "Science du Cristal Mystique" fonctionneront comme prévu initialement.

CORRECTIONS : LIGNE DE VUE

- Les prêtres d'Arawn doivent désormais être visibles de leurs créatures sous contrôle pour pouvoir lancer des sorts de combats à travers leur familier. Il ne sera plus possible aux prêtres d'Arawn de parquer leurs créatures dans les tours des châteaux et de sortir à l'extérieur en laissant les créatures viser la cible du prêtre, comme cela pouvait arriver.
- Les familiers de certaines classes (Enchanteurs, Animistes, Prêtres de Bogdar et autres classes disposant de sorts offensifs) ne pourront plus lancer des sorts sur une cible si elle n'est pas visible du familier. Nous espérons que cela règlera les problèmes de ligne de vue avec les familiers des classes d'enchantement, mais les joueurs se retrouveront peut-être dans des situations où les sorts seront lancés même si le familier ne peut pas "voir" la cible. Nous continuerons à travailler sur ce problème dans les versions futures.

SORTS ET COMPÉTENCES DE ROYAUME

- La compétence de royaume Détermination a été ajoutée aux compétences de Royaume des Sauvages.
- Des bugs ont été corrigés pour le coût en mana des sorts "Affaiblissement de la Graine" des Animistes. Certains ne coûtaient rien en mana, d'autres en consommaient trop. Tout est maintenant rétabli selon les coûts en mana exacts.
- Le sort "Torrent de Verdure" des Animistes doit maintenant être correctement attribué au niveau 17 en Maîtrise de la Verdure.
- Le sort "Volute de la Fleur Éternelle" des Animistes (sort de bulle protectrice à aire d'effet) en Maîtrise de la Verdure doit maintenant choisir correctement ses cibles. Remarque : il choisit toujours (correctement) des cibles aléatoires dans sa zone d'effet (jusqu'au maximum), tous les personnages dans la zone d'effet ne seront donc pas tous protégés.

UNIVERS CLASSIQUE

Royaume contre Royaume, postes-frontières : nous avons résolu un problème avec les messagers lorsqu'ils entrent dans leur région de destination. Les messagers ne devraient maintenant diffuser de messages que lorsqu'ils apparaissent.

Objets (Midgard) : la récompense des Prêtres de Bogdar, le Pectoral de l'Œil d'Odin, dispose maintenant du bonus de compétence associé (Armée Squelettique).

SHROUDED ISLES

- Le cheval de Caer Diogel à Caer Gothwaite ne passe plus au milieu des arbres.

Quêtes d'Albion : les joueurs accomplissant la quête "Restaurer la Magie" devraient à nouveau trouver Adelon sur le sol alors qu'il était trop loin pour que l'on puisse lui parler.

Donjon d'Albion (K'rondon) : il y avait un problème avec la faction d'ogres à l'intérieur de K'rondon, où des joueurs montaient dans l'estime des ogres de K'rondon en tuant des monstres de la Légion Dracon. Nous avons corrigé cela de manière rétroactive dans Pendragon et pour la prochaine version. Les ogres dans K'rondon seront maintenant agressifs envers tout intrus s'aventurant dans leur domaine, sans tenir compte des gains de faction précédents. Remarque : cette modification n'affecte pas les ogres hors de K'rondon.

Monstres d'Albion

- Les points de vie et les résistances d'Apocalypse ont été légèrement diminués.

Quêtes d'Albion : les joueurs bloqués à l'étape 5 de la quête des Esprits du Verger peuvent maintenant obtenir leurs graines de Tomos en cliquant sur lui avec le bouton droit. Si Tomos n'apparaît pas, les joueurs devront tuer Nalsor une nouvelle fois pour faire réapparaître Tomos et cliquer sur lui avec le bouton droit de la souris (remarque : cette modification a également été appliquée aux serveurs en cours).

Objets

- La Veste de Noguribando (Hibernia) doit maintenant disposer des bonus appropriés.
- Le Trident Glorieux de Grul (Midgard) doit maintenant apparaître au bon niveau avec les bonus appropriés.

Version 1.59

NOUVEAUTÉS ET CORRECTIONS DE BUGS

- Le mode fenêtré et la combinaison de touches Alt-Tab ont été implémentés dans le client Shrouded Isles. Attention, vous risquez de constater des problèmes techniques si vous lancez le jeu en mode fenêtré. Cette option est possible mais néanmoins déconseillée, si vos performances de jeu sont dégradées nous vous invitons à éviter d'y avoir recours.
- Les poisons appliqués aux armes sont maintenant sauvegardés lors des changements de zone.
- Dans certains cas, lorsque le seigneur d'un fort était tué (généralement par un sort à ciblage au sol à aire d'effet), le statut du fort ne changeait pas. Ce problème a été corrigé.
- Une nouvelle commande a été rajoutée pour les familiers pour ordonner au familier de venir vous rejoindre. Vous la trouverez dans la fenêtre de contrôle de votre familier.
- Le système de recherche de groupe doit maintenant fonctionner d'une zone à l'autre. Il mémorise jusqu'à 30 chefs de groupes ou joueurs solo de chaque type et affiche le nom de la zone. Le statut de recherche de groupe est maintenant sauvegardé lors des changements de zone.
- Certains effets négatifs sur les joueurs n'étaient pas remplacés par des effets négatifs plus puissants (comme les sorts de ralentissement). Ce bug a

été corrigé et cela devrait régler plusieurs problèmes d'effet pour ce type de sorts.

- Les Sauvages ne pourront plus résister à leur buff de parade automatique (Ongles Acérés).
- La compétence de Royaume "Purge" est maintenant accessible aux prêtres d'Arawn.
- Tous les Sauvages bénéficient maintenant de la Résistance aux Mutilations au niveau 48 de Sauvagerie.
- Les familiers des prêtres d'Arawn ne bénéficient plus que des bonus de résistance dus aux objets de leur maître (auparavant, les bonus de résistance dus à des sorts d'amélioration étaient également ajoutés, d'où des effets doublés).
- Les drains de mana des prêtres d'Arawn lancés sur un monstre sont maintenant limités à la quantité de mana regagnée selon les points de vie ou le niveau du monstre, en prenant la valeur la plus basse.
- Les prêtres d'Arawn sous forme d'ombre ne peuvent plus utiliser d'objets chargés.
- Les macros longues et les macros contenant des virgules ne sont plus coupées lors de la déconnexion ou d'un changement de zone.
- Les animations des Sylvains utilisant le style de combat Grandes Armes sont maintenant correctes.
- Nous avons corrigé un bug assez rare : une guilde pouvait être créée avec le même numéro qu'une autre guilde. Cela entraînait des problèmes car les messages du jour d'une guilde contenaient ceux d'autres guildes, les emblèmes étaient mal répartis, etc.
- La taille des piles d'ingrédients magiques passe de 1 à 10.
- Auparavant, pour aider (/assist) une personne, vous deviez la prendre pour cible, mais ceci n'était pas indiqué immédiatement dans la fenêtre de résumé. Ce problème a été corrigé et la fenêtre est mise à jour dès que vous ciblez quelqu'un.
- Nous avons constaté un problème de déplacement de piles d'objets : parfois, la quantité n'était pas calculée et un seul objet était déplacé. Ce bug est corrigé : désormais, si vous déposez une pile sur une case d'inventaire, la fenêtre de partage s'affiche. De plus, si vous posez une pile d'objets sur la zone de texte (à côté de l'icone, où le nom de l'objet est affiché), la pile entière est déplacée sans vous demander confirmation. Cela vous permet de déplacer des piles en cliquant un minimum.
- Lorsque vous saisissez une macro contenant %T en étant votre propre cible, la macro renvoyait toujours votre propre nom. Ce problème a été corrigé.
- La fenêtre de commandes ne fonctionnait pas si vous aviez sélectionné un nom dans la fenêtre de recherche de groupe. Ce problème a été corrigé.

ACHAT D'OBJETS MULTIPLES

Vous pouvez maintenant acheter plusieurs objets d'un seul coup. Dans la fenêtre du marchand, sélectionnez un objet et cliquez sur le bouton ACHETER en maintenant la touche MAJ enfoncée. Une fenêtre s'affiche pour spécifier le nombre d'objets à acheter. Cliquez sur les flèches droite et gauche pour augmenter ou diminuer la quantité d'une unité et maintenez la touche Maj enfoncée pour augmenter/diminuer cette quantité par tranches de 10.

Si vous cliquez sur l'icone d'un objet dans la fenêtre du marchand, de manière à ce que l'objet à acheter soit affiché sur le pointeur de la souris, vous pouvez utiliser la commande "/mbuy X", X étant le nombre (de 1 à 100) d'objets à acheter.

Cela vous permettra de saisir des macros avec des quantités exactes sur la barre raccourci (ex. : /macro BUY50 /mbuy 50).

REMARQUE : l'achat d'objets multiples fonctionne comme si vous sélectionnez un objet et que vous cliquez X fois sur "Acheter". Si vous achetez 10 objets qui sont déjà par piles de 10, vous achetez au total 100 objets.

SORTS

Nous avons longuement réfléchi à propos des classes magiques d'Albion et des Thanes de Midgard, pour essayer de les rendre plus fonctionnelles et plus plaisantes à jouer.

Théurgistes

- Les élémentals des Théurgistes ne peuvent plus être paralysés ou hypnotisés.

- Le rayon de l'Orbe de Tonnerre des Théurgistes passe à 350.

- Augmentation de la portée d'invocation des Théurgistes à 2000.

Thaumaturges

- Temps d'incantation de l'Ouragan de Neige réduit à 2,5 secondes, ce qui correspond aux temps d'incantation des sorts à bout portant à aire d'effet des Prêtres de Hel et des Enchanteurs.

Moines

- La durée de tous les buffs personnels des Moines passe à 15 minutes.

Sorciers et Cabalistes

- La valeur du bouclier niveau 48 Héritage d'Héra passe à 250.

Sorciers

- Les sorciers peuvent maintenant charmer tous les types de monstres. Cela devrait considérablement renforcer leur spécialisation en Pensée et faciliter les sorts de charme dans les donjons (où de nombreux monstres sont des morts-vivants).

- Compétence Contrôle du Compagnon ajoutée à la liste de compétences de royaume des Sorciers.

- Le rayon des sorts Charme des Novices, Charme des Disciples et Charme des Initiés passe à 350.

- Ajout d'un sort de régénération de mana à la liste des spécialisations de Pensée, de manière à ce que les trois Royaumes disposent d'une version de ce sort :

5 Perception Magique

15 Compréhension Magique

26 Connaissance Magique

36 Cognition Magique

46 Lucidité Magique

- Au lieu d'ajouter plus de sorts de type 'contrôles de foule' dans les Royaumes, les Sorciers disposent de deux nouveaux moyens de contrôler la foule.

1) Ajout d'un buff personnel de réduction de l'hypnotisme de durée moyenne à la spécialisation de Pensée.

16 Esprit de Fer

27 Esprit d'Acier

35 Esprit d'Adamantium

45 Esprit de Diamant

2) Ajout d'un chant de réduction de groupe de réduction de l'hypnotisme de durée moyenne à la spécialisation de Pensée.

29 Compagnie Spirituelle

39 Communauté Spirituelle

49 Confrérie Spirituelle

Modifications magiques d'ordre général

- Augmentation de la durée de tous les sorts d'amélioration personnels de 10 à 15 minutes.

- Correction d'un bug affectant le temps de lancement. Les décimales dans le temps de lancement des sorts n'étaient pas prises en compte (ex : les sorts au temps de lancement de 2,5 secondes étaient listés comme des sorts de 2 secondes). Sauf autres mentions dans les patches, les temps de lancement ne changeaient pas. Ils sont désormais affichés correctement.

Thanes

- Le délai de lancement du sort Eclair de Thor Mineur a été supprimé pour correspondre au sort Appel de Mjöllnir, pour lequel il n'y a pas non plus de délai.

- Le sort Vigueur de Thor ne s'applique plus seulement à la Force, mais aussi à la Constitution.

UNIVERS CLASSIQUE

- Nous avons affiné l'intelligence artificielle des dragons pour que leurs souffles fonctionnent de façon similaire dans les trois Royaumes.

Royaume contre Royaume : postes-frontières

- Nous avons ajouté des camps de monstres de plus haut niveau pour les joueurs à chaque poste-frontière, afin qu'ils puissent profiter du bonus d'expérience de possession d'un fort.

- Nous avons modifié l'apparition des patrouilles de garde et modifié la zone qu'elles parcourent. Les patrouilles proches des portes des forts ennemis sont moins nombreuses et leur zone de patrouille est moins étendue. Les patrouilles à proximité des forts des frontières sont plus nombreuses.

Val de Béryl

- La porte du donjon central a été déplacée pour que les joueurs puissent l'enfoncer plus facilement avec des béliers. Avant cette modification, les béliers n'étaient pas assez efficaces car la porte était légèrement excentrée par rapport à sa position, ce qui la rendait très difficile à viser. Les joueurs ne verront aucun changement visuel, mais ils remarqueront que les dégâts infligés à la porte sont plus importants.

- Monstres : les monstres invoqués par l'Invocateur Lossren dans la Chambre des Invocateurs n'abandonneront plus de butin (bug déjà corrigé).

- Nous avons affiné l'intelligence artificielle des dragons dans les trois Royaumes pour obtenir une rencontre plus prévisible, tout du moins pour l'utilisation des souffles, pour Golestandt, Cuuldurach et Gjalpinulva.

Objets

- Les nouveaux Bâtons d'Arbrisseau (Hibernia) peuvent être recyclés pour récupérer leurs éléments constitutifs.

- Le Tambour de Coureur Endiablé (Hibernia) peut maintenant être recyclé.

- L'Anneau d'Abondance (Midgard) augmente maintenant la piété et non l'intelligence.

- L'Anneau de Mousse Séchée (Hibernia) peut maintenant être équipé à l'emplacement d'un anneau.

- La Hache à Mandibule (Midgard) n'affiche plus qu'elle dispose d'un sort à déclenchement.

- Les bonus magiques du Brassard Visio Mortis de Perfection (Albion) ont été légèrement modifiés pour éviter l'apparition de messages de type "ne peut pas vous affecter". Les nouveaux bonus magiques appliqués sont : résistance aux ténèbres 6%, compétence Visio Mortis +6, mana +1, Int +9.

- La Veste Mal Tissée (Midgard) a été remplacée par la Tunique Mal Tissée.

- L'Anneau de Protection Circulaire (Albion) peut maintenant être porté à l'emplacement d'un anneau.

- Les Gants de Gardien (Hibernia) offrent maintenant une résistance aux armes perforantes et une résistance corporelle, au lieu de deux résistances corporelles.

- Le Bâton de Coquillage Orné peut maintenant être démonté pour obtenir les matériaux appropriés.

- Les Bottes de Démence (Albion) offrent désormais une résistance aux armes tranchantes et une résistance corporelle, au lieu de deux résistances corporelles.

- Les Gantelets de Mortification (Albion) offrent désormais une résistance aux armes contondantes et une résistance au froid, au lieu de deux résistances au froid.

- Le Haubert de Dissolution (Albion) offre désormais une résistance aux armes perforantes et une résistance corporelle, au lieu de deux résistances corporelles.

- La Queue de Rat Putréfié (Albion) offre désormais une résistance à l'esprit et une résistance corporelle, au lieu de deux résistances corporelles.

- Le Bâton Enigmatique de Peau Étirée (Albion) dispose maintenant d'une gemme de concentration Servitor Mortis.

- Les nouveaux heaumes Masque d'Ours (Midgard) peuvent être recyclés pour obtenir les matériaux appropriés. Remarque : cette particularité ne s'applique pas aux Masques d'Ours existant dans l'inventaire d'un joueur lors de l'installation de ce patch.

SHROUDED ISLES

- Quêtes d'Albion : Trésor perdu : les récompenses de la quête ont été restructurées à cause d'un bug. Si votre journal de quêtes dit : 'Étape 13 Choisir un second brassard auprès d'Ariette' et, si vous n'avez pas fait de premier choix, retournez voir Ariette derrière le Fort Gwyntell dans les Vallons de Devry, elle vous laissera choisir votre premier brassard. Les joueurs ne pourront plus obtenir un nombre illimité de brassards ne pouvant être ni vendus, ni échangés.

- Quêtes d'Albion : les joueurs accomplissant la quête de la Puissance de l'Ogre qui ont tué Scurceol Hyrde et qui ont l'Orbe d'Invocateur, mais qui n'ont pas pu remettre l'objet à Maître Xavier, peuvent maintenant le faire et achever la quête.

Monstres d'Albion

- Ile d'Avalon : Nalsor pourchassait parfois sans relâche les joueurs ou les tuait encore près de leur Pierre des Ames après leur désincarnation. Cela ne se produira plus.

- Ile de Verre : un commandant drahoran a été repéré dans les camps drahoran au nord-ouest de l'Ile de Verre. On les soupçonne de préparer un assaut des positions avaloniennes dans la région. On ne le voit comploter avec ses sbires qu'au petit matin.

- Cavernes de Cristal : les xanxiciens d'élite ont été légèrement "adoucis". Ils chantent désormais correctement pendant les combats.

Objets SI

- Les Prêtres de Bogdar peuvent maintenant porter le Heaume de Cuir Rayé.

- Les bonus du cadeau d'initié des Prêtres d'Arawn, le Bâton de Prêtre d'Arawn, ont été modifiés pour correspondre à ceux des autres classes magiques. Les Prêtres d'Arawn reçoivent désormais un bâton de concentration au niveau 5, qui contient leurs trois listes de sorts.

- La cape Peau de Furie remise en récompense aux Prêtres d'Odin et de Hef, aux Guérisseurs et aux Chamans pour la Quête d'Ota a été modifiée. C'est une cape multiclassée qui favorisait les prêtres d'Odin et de Hef. Les compétences ont été ajustées pour que les quatre classes gagnent en compétence.

- Les sorts à déclenchement du Marteau de Guerre et de la Lame de Gazzi (Midgard) doivent maintenant fonctionner normalement.

- Le Chaudron de Dagda (Hibernia) a été renommé Chaudron de Clarté pour éviter toute confusion avec le Chaudron de Dagda, qui est aussi une relique.

- Le Bâton de Répugnance (Albion) se manie désormais comme une arme à deux mains.
- L'Anneau de Vignes Enchevêtrées (Hibernia) peut maintenant être équipé correctement par les joueurs d'Hibernia.
- Le Disque Doré du Ralenti (Albion) n'affiche plus qu'il dispose d'un sort à déclenchement.
- L'armure Azure de Prière à Caer Sidi doit maintenant apparaître comme un cuir et non un cuir clouté.
- Les Bottes de Magistrale Agonie (Hibernia) augmentent désormais la compétence Voie de la lune et non la compétence Altération.
- La Faux d'Ecorceur d'Arbres (Hibernia) peut maintenant être rechargée.
- Le Pourpoint de Cuir à Clous d'Argent (Hibernia) offre maintenant une résistance aux armes tranchantes et une résistance corporelle, au lieu de deux résistances corporelles.
- Le Haubert Birghirian (Midgard) peut désormais être porté par les Assassins.
- La Bardiche Gelée de Gorvos (Albion) augmente désormais la résistance aux armes contondantes au lieu de donner du mana.
- Les sorbiers hantés de Caldey doivent maintenant abandonner des bâtons de concentrations uniques appropriés au niveau.
- Le Joyau du Glacier offrant des résistances au froid, aux armes tranchantes et une résistance corporelle doit maintenant fonctionner au niveau approprié (47).
- Le Bâton de Vigne et Lierre Entrelacés correspond maintenant à la bonne concentration : l'empathie.
- Albion : Le Bâton Epuré d'Ariach est maintenant correctement implémenté comme une arme à deux mains.
- Le Collier de Vigne Assombrie (Hibernia) augmente désormais l'empathie et non la piété.

Générateur d'objets uniques
Le générateur d'objets uniques est utilisé dans les zones d'extension et certains donjons. Le nombre de trésors générés est plus important que dans les anciennes zones du jeu. Nous n'avons pas modifié le recyclage des objets pour compenser ce fait. Les objets de base du générateur d'objets aléatoires ont désormais une valeur de recyclage cohérente et sont maintenant divisés selon leur taille.

Petits objets : petites armes et boucliers, bottes et gantelets.
Objets moyens : armes et boucliers de taille moyenne, manches et heaumes.
Gros objets : armes et boucliers de grande taille, jambières et plastrons.
Métal / Sangles – Minerais/Bois – Cuir/Tissu
P 5 12 18
M 10 24 36
G 15 36 54
Objets Donjon Epique
Nous avons apporté les changements suivants pour augmenter le facteur risque/récompense pour Caer Sidi, les Cavernes Tuscaran et Galadoria.
- Les parties d'armure sont toutes désormais de niveau 51.
- Leurs sorts déclenchables ont été améliorés.
- De nombreux objets bénéficient de meilleurs bonus.
- Le recyclage a été fortement réduit dans ces donjons.
- Les Gants de l'Archer Noir sont maintenant nommés de manière plus appropriée : Manches de l'Archer Noir (Albion).
- Les Jambières de Maille Bordées de Fourrure (Midgard) peuvent être teintées et démontées.
- Les charges de la Cape de Régression du Gardien (Midgard) sont maintenant utilisables, mais cet objet n'est PAS rechargeable.

Donjons Epiques
Nous surveillons de près le facteur risque/récompense dans les donjons épiques et nous continuerons. Voici les premières modifications possibles, elles sont orientées vers les petits groupes d'assaut.

- 1) Tous les monstres "normaux" de Caer Sidi, des Cavernes Tuscaran et de Galadoria abandonnent plus de pièces de monnaie.
- 2) La fréquence des trésors abandonnés par les monstres "normaux" de Caer Sidi, des Cavernes Tuscaran et de Galadoria a été augmentée.
- 4) Le Seigneur Iron Should (sic !!!) de Caer Sidi abandonne désormais des objets.

Version 1.60

NOUVEAUTES ET CORRECTIONS DE BUGS

- (SI uniquement) Le personnage sur votre feuille de personnage n'est plus corrompue lors du passage en mode plein écran avec les touches Alt-Tab.
- (SI uniquement) Vous pouvez maintenant lancer plusieurs versions client simultanément sur le même ordinateur. Vous ne pourrez pas vous connecter sur le même serveur dans deux Royaumes différents (sauf PnP).

ATTENTION : nous déconseillons vivement de lancer deux sessions de

Camelot sur le même ordinateur car cela ne peut fonctionner qu'avec des machines très puissantes. Vous ne pourrez lancer deux versions de Camelot simultanément que si vous disposez de 512 Mo de RAM ou plus.

- Une fonction de tri est maintenant disponible dans la fenêtre de recherche de groupe en cliquant sur l'en-tête des colonnes.
- Les runes montrent maintenant correctement le nom de la première cible qu'elles touchent.
- Les sorts à zone d'effet n'affectent plus les délais de camouflage des membres du groupe.
- Les joueurs ne peuvent plus atteindre le niveau de Royaume 11, le niveau 10 étant le plus élevé.
- Vous ne pouvez plus renforcer une porte de donjon si vous êtes hypnotisé, paralysé ou sous forme d'ombre.
- Il ne sera plus possible de gagner de l'expérience dans un duel, ce qui était possible avec certaines combinaisons de classes et de familiers.
- Les niveaux des familiers des Prêtres de Bogdar seront comptabilisés de manière plus cohérente afin de corriger un bug qui leur permettait d'invoquer les familiers dans un certain ordre pour obtenir un total de niveaux de familier plus élevé.
- Un bug survenait lors de l'enregistrement du nom, un message vous répondait que vous aviez déjà un nom, même si ce n'était pas le cas. Ce message erroné a été supprimé.
- Si un Prêtre d'Arawn est dans un groupe qui provoque tous les dégâts à une cible sans que le prêtre/familier attaque et que le reste du groupe est tué, le monstre attaquera le familier, pas le prêtre.
- Les groupes de discussion peuvent maintenant accueillir jusqu'à 200 membres.
- Les reliques ont maintenant 60 secondes pour être transférées entre deux zones. Cela devrait régler la plupart des problèmes constatés par les joueurs qui perdaient leur relique en changeant de région.
- Un problème survenait avec le sort de ralentissement du Prêtre de Bogdar et le personnage perdait tous ses points de sort. Ce bug a été corrigé.
- Quand un joueur essaie de passer en mode furtif ou de le quitter, un délai l'empêche d'essayer à nouveau pendant environ 1,5 secondes, ce qui empêche une certaine forme d'exploit..
- Vous devriez maintenant pouvoir accéder à des objets situés dans les pages autres que la première des magasins.
- Un certain nombre de bugs provoqués par la commande /groundassist ont été corrigés. Sa portée d'utilisation a également été étendue pour qu'elle soit plus utile aux "observateurs" de machines de siège.
- Les sorts de dissipation de l'hypnotisme n'annuleront plus le délai d'immunité si la cible est affectée par un sort hypnotique de sommeil.
- La compétence Coups bas des Mercenaires devrait maintenant être renseignée correctement (elle apparaissait comme un "chant de soin de combat").
- Les messages de la guilde et le Message du Jour de la guilde devraient maintenant apparaître dans les autres régions de manière beaucoup plus cohérente.
- La fenêtre de visée des Prêtres d'Arawn sera maintenant rafraîchie pour afficher la cible de leur familier s'ils n'ont sélectionné aucune cible.
- Auparavant, le style de combat Griffes de Kelgor (Midgard, Sauvage) attirait les PNP normalement stationnaires hors des postes-frontières. Ce problème a été corrigé.
- Les points de bonus des objets générés aléatoirement ont été augmentés pour qu'ils soient plus compétitifs face aux objets enchantés. En général, les objets enchantés ont l'avantage d'être facilement personnalisables, alors que les objets générés aléatoirement peuvent bénéficier de bonus individuels intéressants, mais pas toujours adaptés à un personnage. L'ajout de points de bonus permettra de générer des objets pouvant avoir 3 bonus utilisables, même si le 4ème n'est pas parfaitement adapté à un personnage. Les monstres de haut niveau (70 +) ont encore plus de points de bonus et les objets aléatoires lâchés par les monstres « épiques » bénéficient aussi d'un bonus de qualité. Cela devrait considérablement réduire les chances de voir les monstres de haut niveau abandonner des objets indésirables et produire certaines variantes des objets enchantés existants.
- Désormais, lorsque vous utilisez une compétence entraînant un délai, un sort ou un style de combat avec délai, la touche de sort/compétence/style sur la barre raccourci sera affichée en grisé. Elle reprendra sa couleur normale lorsque le délai d'utilisation sera écoulé.
- Si un objet est lâché par un monstre volant, il tombe au niveau du sol du serveur et du client. Nous avons constaté des problèmes avec des monstres volant au-dessus de l'eau ou de pentes, où le joueur ne pouvait pas prendre l'objet qui était "hors de portée". Ces problèmes devraient être résolus.

- Si la constitution d'un Prêtre d'Arawn baisse à 3 et moins, il ne peut plus invoquer une ombre. Cette modification devrait principalement affecter les Prêtres d'Arawn sur les serveurs PvP.
- Si vous lancez un sort non ciblé et que la cible meurt ou part, le sort n'est plus annulé. Exemples de sorts non ciblés : sorts visant un familier ou le sol et sorts à rayon d'action.
- Dans un donjon, si un objet ou un cadavre est sous l'eau, vous devriez pouvoir cliquer dessus normalement. Auparavant, vous obteniez un message "le joueur n'est pas visible".
- Vous devez maintenant voir des délais visuels sur votre client lorsque vous réparez, renforcez ou recyclez un objet.
- Les commandes suivantes sont maintenant sauvegardées sur le serveur : /SETWHO, /CANCELSYCLE et /NOQUEUE. La commande /COLORNAMES était toujours sauvegardée par compte et par personnage. La commande /SPELLEFFECTS n'est pas sauvegardée.
- Les archers dont la cible meurt alors qu'ils vont décocher une flèche resteront maintenant en position et pourront sélectionner une nouvelle cible.
- La compétence de Royaume "Bélier Magique" des Théurgistes peut maintenant être utilisée contre des cibles en train de combattre.
- Le coût du Tir Longue Portée a été réduit à 6 points. Les joueurs qui l'ont déjà achetée seront remboursés.
- Le coût de la Volée de Flèches a été réduit de 8 points et son délai de réutilisation est maintenant de 15 secondes, ce qui est beaucoup plus court qu'avant. Les joueurs qui l'ont déjà achetée seront remboursés.
- Le temps initial de préparation d'une Volée de Flèches a été réduit de moitié.
- Les Prêtres d'Arawn sous forme d'ombre peuvent maintenant franchir plus facilement les portes et les escaliers.

LES VALS

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

Expérience pour les Vals

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

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

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

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

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

REMARQUE : LE NOMBRE MAXIMUM DE POINTS DE ROYAUME POUR CHAQUE VAL RESTE INCHANGE. SI VOUS GAGNEZ PLUS DE POINTS DE ROYAUME QUE LE MAXIMUM PERMIS DANS UN VAL ET QUE VOUS N'AVEZ PAS ENCORE PRIS LE FORT CENTRAL, VOUS NE POURREZ PAS ENTRER DANS CE VAL ET VOUS NE POURREZ DONC PAS OBTENIR VOTRE MÉDAILLE DU COURAGE.

PNJ pour les médailles

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

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

PNJ pour l'expérience

Camelot : Sire Dinairak est dans la bibliothèque royale.

Nouveau Val de faible niveau

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

MÉNESTRELS

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

INVOCATEURS DE CORPS

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

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

2. Maintenant les personnages ne gagneront plus des points de Royaume pendant les 30 minutes qui suivent la résurrection d'un invocateur de corps.

NOUVEAUX COUVRE-CHEFS

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

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

Albion

Chapeau pointu

Couronne

Chapeau de Forestier

Bonnet de Bouffon

Fez

Patron de chapeau pointu

Patron de couronne

Midgard

Chapeau pointu

Bandeau

Toque de fourrure

Casque à Ailettes

Parure à tête de Loup

Patron de chapeau pointu

Patron de bandeau

Hibernia

Chapeau pointu

Couronne Tressée

Chapeau de forestier

Chapeau de Feuilles Tressées

Casque à Ramures de Cerf

Patron de chapeau pointu

Patron de Couronne Tressée

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

Albion : Merwyn Hawley

NOUVELLES COMMANDES EN GROUPE DE DISCUSSION

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

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

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

/cg privée : le groupe de discussion n'est accessible que sur invitation ou avec le mot de passe.
 /cg join (nom modérateur) : entrer dans un groupe de discussion public en tant que modérateur.
 /cg join (nom modérateur) (mot de passe) : entrer dans un groupe de discussion privé protégé par mot de passe.
 /cg password : affiche le mot de passe du groupe de discussion (modérateur uniquement)
 /cg password clear : efface le mot de passe actuel (modérateur uniquement)
 /cg password (texte) : définit un nouveau mot de passe

NOUVELLES ANIMATIONS ET EFFETS

- Nouvelle animation pour l'ingestion des potions.
- Effets graphiques lors du changement de niveau.
- Animation pour les liens aux pierres d'âme.
- Nouvel effet ajouté si une surcharge magique tourne très mal.
- Nouvelle animation spéciale lorsque vous priez (/pray) sur votre tombe.
- Trois nouvelles expressions ont été ajoutées : beg, induct et dismiss.

Utilisez la commande /beg pour explorer, /induct pour initier un nouveau membre de guilde (ou dans d'autres cérémonies) et /dismiss pour faire bien voir à quelqu'un que vous vous retirez.

NOUVELLES COULEURS EN RvR

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

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

ARTISANAT

- Taille des piles d'écaillés modifiées, elles sont à nouveau créées par piles de 20.
- Le Bois assagi pour l'Alchimie est maintenant écrit correctement.
- Le délai de création des potions a été réduit de moitié.
- Les potions et poisons de niveau de compétence 1000 ont été baissés d'un niveau pour apparaître lorsque les alchimistes progressent au niveau 900.

SORTS ET COMPÉTENCES DE ROYAUME

Modifications magiques d'ordre général

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

Albion

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

Clercs

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

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

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

29 Sainte Abondance

38 Manne Céleste

49 Cornucopia Divine

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

17 Preuve de Courage

28 Test de Foi

39 Épreuve du Feu

Moines

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

24 Prière Céleste

34 Bénédiction Céleste

44 Sacrement Céleste

Ménestrels

- Nette augmentation des valeurs du Chant de Soins pour les plus hauts niveaux.

- Nette réduction du coût des cris offensifs pour qu'ils soient comparables à ceux des autres classes.

- Augmentation de la durée des mots étourdissants pour qu'ils soient comparables aux autres sorts d'étourdissement à cible unique.

- Ajout d'un nouveau chant améliorant les points de vie (qui peut être crié).

30 Barrière Mélodique

40 Bouclier Rythmique

50 Muraille Sonore

Disciples (classe de base)

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

Sorciers

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

Cabalistes

- Les sorts de transfert de vie vont maintenant s'effectuer jusqu'à la valeur indiquée avant que les critiques de soins permis par les Compétences de Royaume ne soient pris en compte, et la moitié de la valeur ainsi transférée sera déduite de la vie du lanceur. Cependant, les coûts ont été nettement augmentés pour qu'ils se rapprochent de celui des sorts de soins majeurs. Si le lanceur n'a pas assez de points de vie pour lancer le sort à sa pleine valeur, le sort sera tout de même lancé, mais le lanceur n'aura plus qu'un point de vie.

- Le sort déclenchable Simulacre de Rubis a été modifié pour devenir un sort à distance pouvant être interrompu.

- Augmentation des dégâts en mêlée du Simulacre de Saphir.

- Augmentation de la défense du Simulacre d'Émeraude et des dégâts sur ses Dégâts Répétés à déclenchement.

- Augmentation des dégâts du buff personnel du Simulacre de Jade.

Bardes d'Hibernia

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

Skalds de Midgard

- Nette réduction du coût des Cris de Guerre, Paroles de Victoire et Cris Étourdissants pour qu'ils soient comparables aux autres classes.

- Augmentation des valeurs de la Saga de Balder pour les plus hauts niveaux.

Compétences de Royaume

- Le Tir longue portée a un délai de réutilisation de 5 minutes, la Volée de Flèches de 15 secondes.

- L'Aura Brillante de Déflexion dure maintenant 30 secondes (et non 60) comme l'indique la documentation.

COMBATS DE SIÈGE

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

Les attaquants peuvent maintenant utiliser des catapultes pour attaquer les joueurs et les PNJ qui sont à l'intérieur du fort, puis un nombre moins important de béliers pour enfoncer les portes. Bien sûr, les défenseurs du fort peuvent aussi utiliser des catapultes et des balistes pour se protéger. De plus, les catapultes et les balistes ont désormais une durée de vie plus longue et sont plus faciles à construire et à transporter.

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

- Les munitions des balistes et des catapultes peuvent maintenant être empilées par 20.

- Les éléments en bois non brut des catapultes et des balistes sont désormais deux fois moins lourds, ce qui les place au niveau de poids des béliers.

- Les catapultes et les balistes se dégradent deux fois moins vite.

- Le délai d'armement des balistes et des catapultes a été réduit de moitié.

- Les béliers n'attaquent plus les béliers ennemis.

- Les béliers en défense ne peuvent plus viser les portes de leur propre fort.

- Le nombre d'armes de siège pouvant attaquer une porte simultanément est limité à 3.

- Le bonus de dégâts des balistes a été nettement augmenté contre les armes de siège ennemies.

MONDE DE CAMELOT

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

Royaume contre Royaume : Postes-frontières

- De nouveaux gardes nommés ont remplacé un des gardes personnels qui apparaît lorsqu'un fort est renforcé.

- Les forts d'Albion disposeront d'un "Capitaine", ceux d'Hibernia d'un "Niallan" et ceux de Midgard d'un "Bryti", pour les aider à défendre les richesses du Royaume amassées dans le fort.

Points d'expérience

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

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

Niveau Royaume minimum :

35-40 niveau de Royaume 2 rang 0

40-45 niveau de Royaume 2 rang 5

Une fois que la médaille est en possession du joueur, il peut la remettre aux PNJ qui acceptent les médailles des Vaux dans les capitales. Là encore, une récompense substantielle en points d'expérience lui sera remise. Pour pouvoir recevoir la médaille et l'échanger contre de l'expérience, vous devez être dans la tranche de niveaux appropriée. Vous ne pouvez pas garder les médailles pour les utiliser hors des tranches de niveaux citées plus haut et vous ne pouvez recevoir chaque médaille qu'une seule fois (et l'expérience qui va avec).

Royaume contre Royaume : les Vaux

- Si un fort a été tenu pendant 45 minutes, vous entendrez toujours le cri du seigneur du fort, mais une bannière supplémentaire apparaîtra pour indiquer que la prise du fort suffit à remplir les conditions requises pour l'attribution de la médaille du courage du Val.

- Nous avons légèrement modifié la configuration des forts de manière à ce que le centre des portes de forts soit face au fort d'arrivée du royaume correspondant. Ces modifications sont les suivantes :

Dun Abermenai fait face à un lieu neutre.

Kvarts Faste fait face au fort d'arrivée de Midgard

Dun Maen fait face au fort d'arrivée d'Hibernia

La Tour de Stoddard fait face au fort d'arrivée d'Albion

Albion

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

Informations générales sur les quêtes

- Les trois villes natales disposent maintenant d'un officiant pour célébrer des mariages. Contactez Gilby, Ardkill ou Dillion pour en savoir plus sur les cérémonies de mariage.

- Les bâtons magiques donnés en récompense pour la quête épique de niveau 40 ont été modifiés. Les nouvelles versions n'ont plus de sorts déclencheurs, mais sont chargés. Tous ceux qui termineront cette quête recevront un de ces nouveaux bâtons. Pour ceux qui l'ont déjà achevée, un PNJ a été ajouté dans chaque capitale, il vous échangera volontiers votre bâton contre une nouvelle version.

Albion : Dejahira, au rez-de-chaussée de la bibliothèque de l'Académie.

Quêtes d'Albion

- Le Conte de Glasan: les joueurs constateront que l'archidruides Glasan réapparaît à nouveau.

- Créatures Maléfiques : tous les joueurs devraient maintenant pouvoir terminer cette quête.

- Sacrifice Volontaire : les joueurs devraient pouvoir à nouveau invoquer le Haut Prêtre Andania par un sacrifice volontaire.

- Les Mains de la Destinée : l'Ombre d'Ambrosius doit maintenant fonctionner correctement.

Monstres d'Albion

- Il est désormais impossible de charmer Dooben dans le Marais d'Avalon.

- Un composant de diminution de la résistance à la chaleur a été ajouté à l'arme de souffle de Golestand.

- Les géants ellyl et les géants de jais des Monts de Pennine ont décidé d'envoyer des colons en divers lieux de Llyn Barfog. Ces explorateurs ont emporté leur trésor et leur matériel pour faciliter leur voyage et leur installation sur d'autres terres.

- Les arawmites, déchamés, cyclopes et autres bwcas de tout poil ont décidé d'envoyer des groupes d'explorateurs dans Lyonesse pour découvrir de nouveaux emplacements de camps. Dans l'espoir que ces nouvelles terres seront plus sûres pour leur espèce, ces monstres ont confié tous leurs biens aux explorateurs.

Les Abysses

- La TA du Prince Asmoien et celle du Prince Ba'alorien ont été remaniées pour assurer leur fiabilité dans les rencontres.

- Les diabolins marchands des Abysses n'ennuieront plus les personnages du Royaume pour lequel ils vendent des objets. Ils ne peuvent pas non plus être attaqués par le Royaume pour lequel ils vendent. Les joueurs peuvent toujours attaquer les marchands des autres Royaumes, mais ils ruineront ainsi leurs relations avec leurs propres marchands, qui ne les laisseront plus acheter des objets tant qu'elles ne seront pas rétablies.

Marchands d'artisanat

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

Albion :

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

Objets

Pour pouvoir rivaliser avec les objets de Shrouded Isles, des objets et récompenses de quête de niveau 10 et plus apparaîtront maintenant avec le bonus magique approprié pour le niveau de l'objet, au lieu du bonus magique correspondant au matériau dans lequel ils sont fabriqués. Auparavant, le bonus magique était limité à 25 % dans la plupart des cas, car les objets sont fabriqués dans leur matériau respectif de niveau 8. Pour les objets des Abysses, les Sceaux de Saphir bénéficient maintenant d'un bonus magique de 25 % et les Sceaux de Diamant d'un bonus de 30 %. Cette modification des bonus magiques des objets de l'ancien monde ne s'appliquent PAS aux objets existant déjà dans l'inventaire d'un joueur au moment de l'installation de ce patch. Elle ne s'applique qu'aux futurs objets, aux quêtes terminées et aux futurs achats aux vendeurs des Abysses.

Les bonus magiques des objets "extrêmement rares" de l'ancien monde ont été mis à jour pour correspondre aux standards actuels. Ces objets sont ceux dont la qualité est de 90 % et qu'on voit rarement apparaître dans l'ancien monde jusqu'au niveau 31. Ceci ne s'applique qu'aux nouvelles versions de ces objets, pas à ceux qui sont déjà en possession d'un joueur.

- Le Heaume d'Acier Noir Tressé (Midgard) offre maintenant une résistance aux armes tranchantes et une résistance corporelle, au lieu de deux résistances corporelles.

- Les Jambières du Ressuscité (Albion) offrent maintenant une résistance à l'énergie et à l'esprit, au lieu de deux résistances à l'énergie.

- Les Prêtres de Bogdar peuvent désormais utiliser les bâtons suivants : Baguette de l'Ombrème, Bâton de Kropp, Bâton de Ténèbres Majestueux des Arcanes et Bâton de Suppression Majestueux des Arcanes.

- Le sort déclenchable incorrect de la Claymore en Os Friable (Midgard) a été supprimé.

- La valeur de démontage du bâton Défenseur Tourbillonnant (Albion) a été corrigée.

- Le Bandeau d'Eir (Midgard) peut maintenant être recyclé.

- La Baguette de l'Ombrème (Albion et Midgard) peut maintenant être recyclé.

- L'icône et les graphismes de la Coiffe d'Ebène Barbelée (Midgard) sont maintenant corrects (chaîne et non cuir).

- Le nombre maximum de charges du Bâton de Lumière Siabra, du Bâton d'Enchantement Siabra et du Bâton de Vide Siabra (Hibernia) est maintenant correct.

- Les Manches de la Mort Grouillante (Albion) augmentent désormais la vivacité au lieu de la deuxième caractéristique de force.

- Le Heaume de Vif-Esprit (Albion) augmente désormais la dextérité au lieu du charisme.

- Le Heaume de Corruption (Albion) offre une résistance aux armes contondantes au lieu d'une deuxième résistance au froid.

- La Cape d'Evasion de Grrar (Albion) peut maintenant être teintée.

- L'icône et les graphismes des Gants Sacrés de Tyr (Midgard) sont maintenant corrects (cuir clouté et non cuir).

- Le Fléau Avernai Virulent n'est plus indiqué comme étant une arme de main gauche.

- Le délai et les dégâts du Marteau Prismatique (Midgard) doivent maintenant être corrects.

- Le Charbon Ardent Runique et le Destructeur d'Ames Givré (Midgard) peuvent maintenant être équipés par les Prêtres de Hel, d'Odin et de Bogdar.

ROUTES DES CHEVAUX

Albion

Château Sauvage - Cornouailles Ouest

Cornouailles Ouest - Château Sauvage

Caer Ulfwrych - Forteresse de Snowdonia

Forteresse de Snowdonia - Caer Ulfwrych

MONDE DE SHROUDED ISLES

Albion

- Barak ne peut plus être charmé.

Nouvelles quêtes d'Albion

Protéger Anniogel (niveau 8)

Les Draķorans représentent une menace perpétuelle pour la ville d'Anniogel, sur l'Ile de Verre. Kaere, une Nécrite venue à l'aide de Dame Treva Evasca, cherche de braves âmes pour l'aider à protéger sa ville des assauts éventuels. Trouvez Kaere si vous voulez participer à la protection d'Anniogel.

Invasion de Morts-Vivants (niveau 30)

Eafa Smith de Caiffelle a besoin d'aventuriers aguerris pour l'aider à repousser l'invasion de morts-vivants qui ruine ses terres. Trouvez-le et écoutez son histoire.

Quêtes d'Albion

- Trésor Perdu : les joueurs ayant reçu la Poigne de Troll peuvent la rapporter à Ariette devant Fort Gwyntell et l'échanger contre un Brassard Charismatique. La quête du Trésor Perdu doit apparaître dans la liste des quêtes terminées pour que cet échange puisse avoir lieu.

- Trésor Perdu : si vous en êtes à l'étape où vous devez tuer un fantassin draķoran ou une algue bleue-verte, la quête se poursuivra maintenant correctement une fois que l'algue sera tuée.

Monstres d'Albion

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

Donjons d'Albion

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

Artisanat

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

Albion :

Fort Gwyntell : la table d'alchimie a été déplacée dans un endroit plus approprié.

Objets

- Le sort déclenchable de l'Appendice Monstrueux (Hibernia) doit maintenant augmenter les dégâts comme prévu. Cela devrait affecter les autres armes utilisant le même type de sort dans tous les Royaumes.

- Le sort déclenchable de la Brindille de Thuxra (Hibernia) devrait maintenant fonctionner correctement.

- La Couronne de l'Ombre-Dracōn (Midgard) augmente maintenant la compétence de Contact au lieu de la Sauvagerie.

- Les joueurs doivent maintenant pouvoir utiliser les teintures pour armes du Glacier Tuscara sur toutes les armes de cette zone.

- Le Broyeur de Nokkvi (Midgard) augmente maintenant la compétence en marteau au lieu des armes contondantes et utilise maintenant les animations correctes pour les marteaux à une main.

- Les Jambières de Maille d'Unok (Midgard) offrent maintenant une résistance au froid et une résistance corporelle, au lieu de deux résistances corporelles.

- Le sort déclenchable du Bâton de Combat Sanglant de Durval (Albion) doit maintenant fonctionner correctement.

- Le Crâne de Cef Ancien (Hibernia) offre maintenant une résistance aux armes contondantes et tranchantes, au lieu de deux résistances aux armes tranchantes.

- Les Braies Renforcées de Fourrure de Mammouth (Midgard) peuvent maintenant être recyclées et teintées.

- Les valeurs de compétence des Manches de Sangforgé Tuscara passent des Armes de Jet à la Parade. Toutes les manches seront mises à jour.

- Les bonus du Bracelet de Temmelig, qui est l'une des récompenses pour la quête de la Chute de Catla, ont été légèrement modifiés pour conférer aux joueurs un bonus plus élevé en Charisme et moins élevé en Chant de Guerre.

- La Ceinture de Scurceol (quête de la Puissance de l'Ogre), donnait auparavant 5 en piété et 5 en constitution.

Cette ceinture étant remise aux Moines et aux Sicares, elle donne maintenant 5 en dextérité et non en constitution.

- Le bonus du Bâton Puissant est maintenant correct.

- Les Manches Couvertes de Vigne (Hibernia) augmentent maintenant les compétences avec les armes contondantes et non perforantes.

- L'objet unique Bracelet Creux de la Terre Bouillante (Hibernia) doit pouvoir maintenant être équipé à l'emplacement approprié. Ce changement devrait s'appliquer automatiquement aux joueurs qui en possèdent déjà un.

- La Griffes de Kfirin (Midgard) n'augmente plus le mana, mais le bonus de rapidité passe à +7.

- La Lame d'Ibicus (Midgard) ne doit plus afficher qu'elle est utilisable de la main gauche.

- Les Manches Cloutées d'Ibicus (Midgard) sont maintenant en métal et non en bois. Remarque : cette mise à jour n'est pas automatique.

- Keelladna Falion de Domnann doit abandonner des objets aléatoires de niveau approprié.

- Le matériau et le niveau de la robe d'Ecaille Draķoran sont maintenant corrects.

- Le bonus de la Ceinture Phosphorescente (Hibernia) ne s'applique plus à la Piété, mais à l'Empathie.

- Des effets de particules ont été ajoutés aux armes pour Caer Sidi (Albion), le Glacier Tuscara (Midgard) et Galladoria (Hibernia). Il y a toujours des armes sans effets de particules dans ces donjons, car aucune ne s'affiche correctement pour l'instant.

- L'Anneau de la Corde Habile (Midgard) s'équipe désormais correctement comme un anneau.

- Les Jambes Bénies (Albion) doivent maintenant indiquer une résistance aux dégâts contondants au lieu d'une entrée vide de 4 %.

- La Cape des Torsades Sanguines (Albion) peut maintenant recevoir un emblème.

- La Cape Sombre d'Otrygg (Midgard) peut maintenant recevoir un emblème.

- L'Épée Morvald d'Obsidienne (Midgard) ne peut plus être équipée. Il s'agit d'un butin de quête qui n'était pas conçu pour être utilisé comme une arme.

- Les gemmes suivantes d'Albion peuvent maintenant être rechargées : Pensée Trouble de Magicien, Gemme de Force, Gemme de Vitesse, Sombre Pouvoir.

- Défenseur Entouré de Vignes (Hibernia) : +10 Constitution au lieu de +3 Vaillance.

- Épée Couverte de Vigne (Hibernia) : + 40 PV au lieu de +3 Vaillance.

- Marteau Couvert de Vignes (Hibernia) : +40 PV au lieu de +3 Vaillance.

- Les valeurs de vente de la Robe Figée de Devmer et de la Robe de Bure Volée devraient maintenant être correctes.

- Les ogres thravns écraseurs d'Albion ne devraient plus abandonner de bâton de Prêtre de Bogdar.

- L'Anneau de la Sentinelle Funèbre (Albion) peut maintenant être équipé.

- La Lame Dansante Tourbillonnante et le Défenseur Dansant Tourbillonnant (Albion) doivent maintenant utiliser la compétence correcte (armes perforantes). Le Défenseur Dansant Tourbillonnant (dague) peut maintenant être manié de la main gauche.

Pierres Perlées de Résistance

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

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

Autres modifications pour le recyclage

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

Taille de l'objet :

Petit : petits boucliers, petites armes, gants, bottes

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

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

Tableau de démontage :

Petit : 5 métal/minéral/sangles ; 12 cuir/bois ; 18 tissu

Moyen : 10 métal/minéral/sangles ; 24 cuir/bois ; 36 tissu

Grand : 15 métal/minéral/sangles ; 36 cuir/bois ; 54 tissu

Nouvelles informations

Dans Shrouded Isles, certains objets abandonnés par les monstres ont une fonctionnalité difficile à expliquer et à identifier au premier coup d'œil. Ces objets sont des armures et des armes à sorts déclenchables, mais ceux-ci sont limités à un certain nombre de charges. Les informations pour ces objets n'indiquaient que "Objet magique à charges", et de nombreux joueurs

étaient frustrés que ces objets ne fonctionnent pas avec la touche "utiliser". Avec ce patch, les informations pour ces objets à charges ont été modifiées. Si vous possédez une armure disposant d'un sort déclenchable chargé, au lieu de voir "Objet magique à charges" au-dessus du nombre de charges, vous verrez désormais la mention "Charges défensives". Pour les armes, si le sort est chargé, vous verrez désormais la mention "Charges offensives". Pour les objets disposant de charges normales, la mention "Objet magique à charges" sera toujours affichée. Remarque : ces objets chargés de sorts peuvent être rechargés comme tout autre objet à charges.

Changements de trésor : monstres

Les monstres de quête suivants n'abandonnent plus d'objets uniques. Ces monstres font partie de quêtes et ne devraient pas lâcher d'objets uniques à cause de leur fréquence de réapparition.

ALBION : Barak, Nalsor, Kelsanor, Pazia, Tyian, Avice Swett, Bartholomé Swett, Warin Grym, Everard Grym, Juliana Grym

OBJETS (SI & L version classique)

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

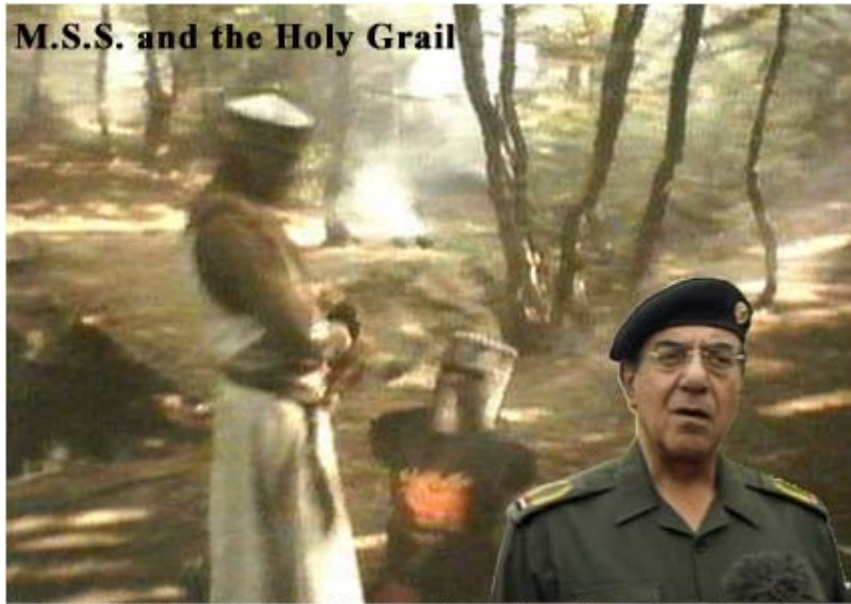
Not so RolePlay !

Tech Support



*« Bugs ? Which bugs ?! There are no bugs in our game.
We have destroyed two bugs, two anomalies, and a misspelling. We have, God be praised, driven them back.
I triple guarantee you, there are no bugs in Dark Age of Camelot.
Those who say there are bugs, [dramatic pause] THEY are the bugs.
All they tell is lies, lies and more lies !
Thank you for calling GOA RightNow technical support. [click] »²⁹*

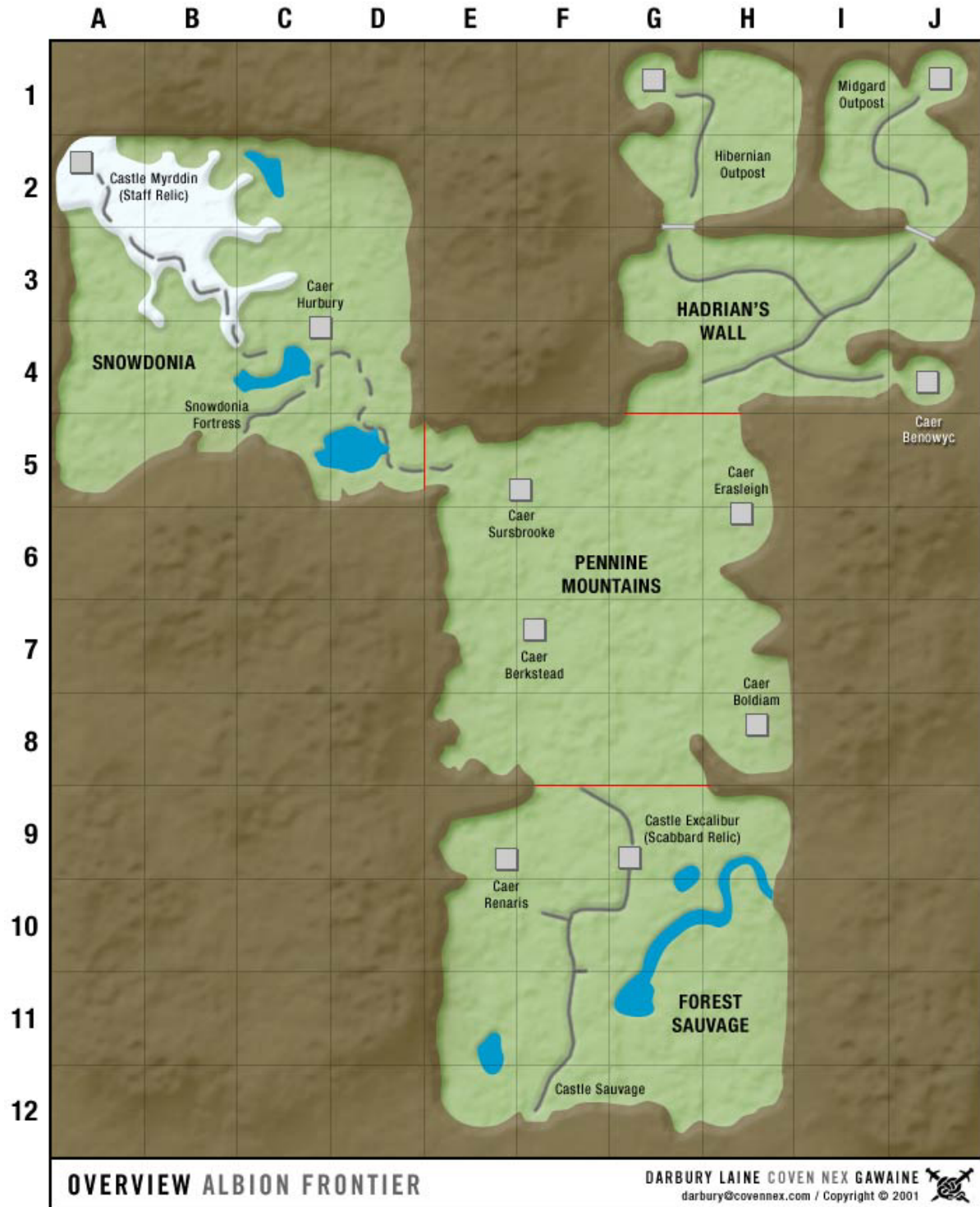
M.S.S. and the Holy Grail



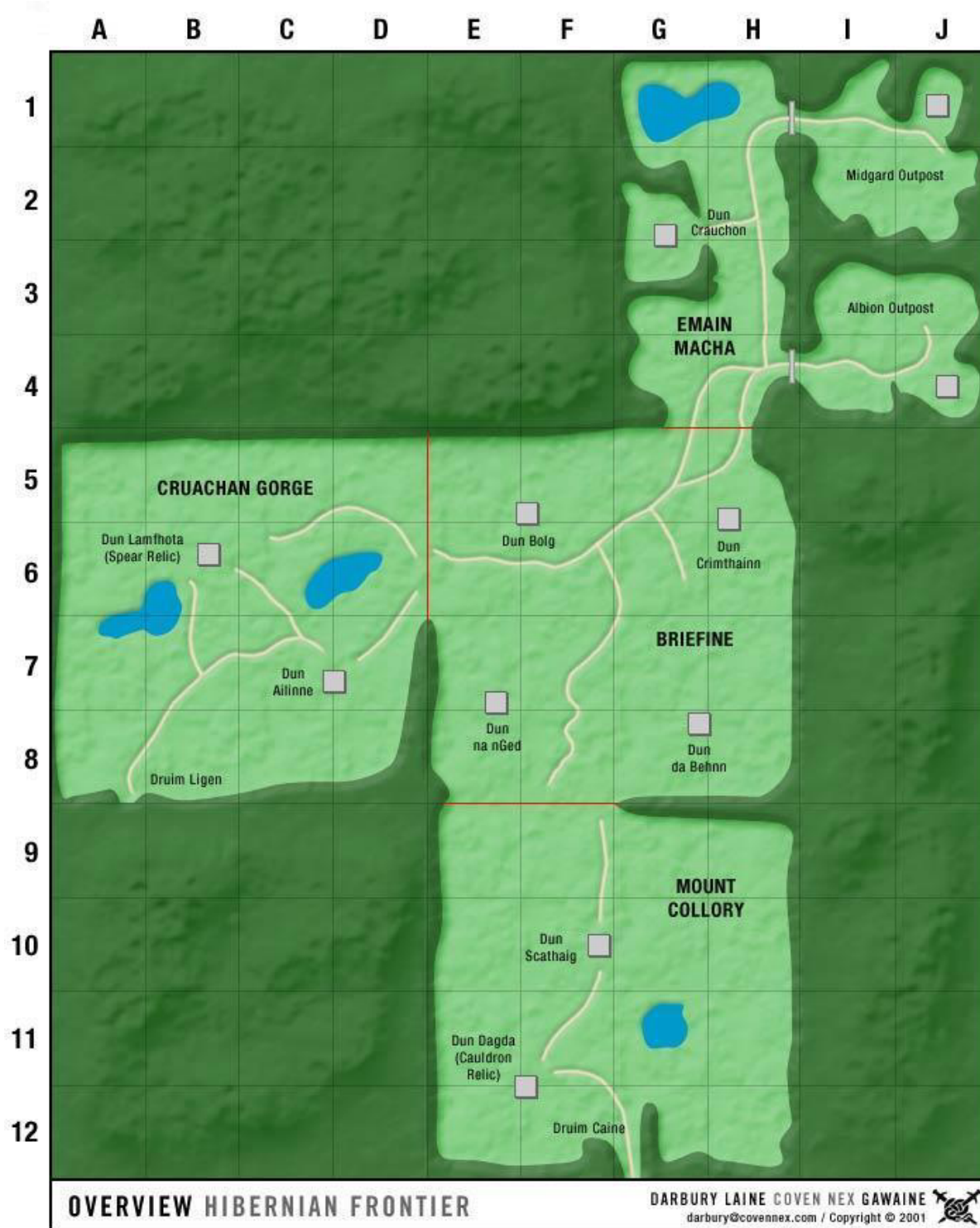
The Black Knight, his name be praised, has slaughtered the infidel Arthur, who is now burning in the pit of Hell. Even as we speak the Black Knight dines at the Round Table.

²⁹ Coup de cœur pour le site *WeLoveIraqiInformationMinister.com*, qui est presque devenu le site officiel de MSS, le plus grand mythomane de l'histoire de l'Humanité !

Vue générale de la ZF Albion



Vue générale de la ZF Hibernia



Vue générale de la ZF Midgard



Trajets à cheval en Albion



Red Line

Caer Witrin ⇔ West Cornwall
Caer Witrin ⇔ Snowdonia Station
Campacorentin Station ⇔ Gronyr's Farm
Campacorentin Station ⇔ East Camelot Gates
Castle Sauvage ⇔ Western Cornwall : 12'15''
East Camelot Gates ⇔ Snowdonia Station : 4'30''

Orange Line

North Camelot Gates ⇔ Nob's Farm

Yellow Line

Adribard's Retreat ⇔ Castle Sauvage
Adribard's Retreat ⇔ West Downs

Green Line

Castle Sauvage ⇔ Snowdonia Fortress : 8'30''
Castle Sauvage ⇔ Ludlow

Blue Line

Caer Ulfwych ⇔ Cornwall Station
Caer Ulfwych ⇔ Snowdonia Fortress
Humberton ⇔ Snowdonia Fortress
Snowdonia Fortress ⇔ Caer Ulfwych

Purple Line

Llyn Barfog ⇔ Snowdonia Station

Trajets à cheval en l'Ile d'Avalon



Red Line

Anniogel $\Rightarrow$ *Fort Gwyntel*
Anniogel $\Rightarrow$ *Caer Gothwaite*
Caer Diogel $\Leftrightarrow$ *Anniogel*
Caer Diogel $\Leftrightarrow$ *Fort Gwyntel*
Fort Gwyntel $\Leftrightarrow$ *Caer Gothwaite*
Fort Gwyntel $\Leftrightarrow$ *Caer Diogel*

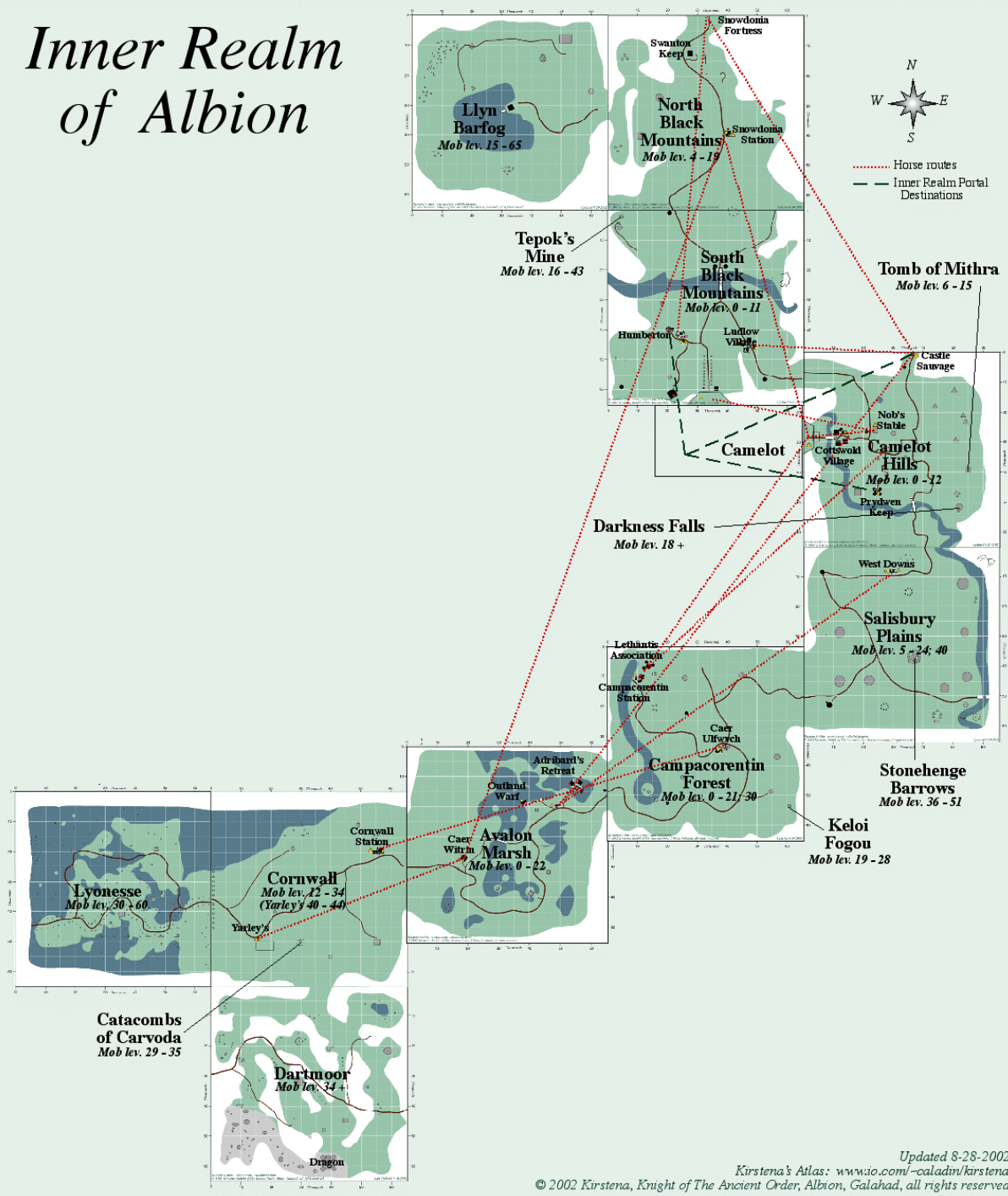
Yellow Line

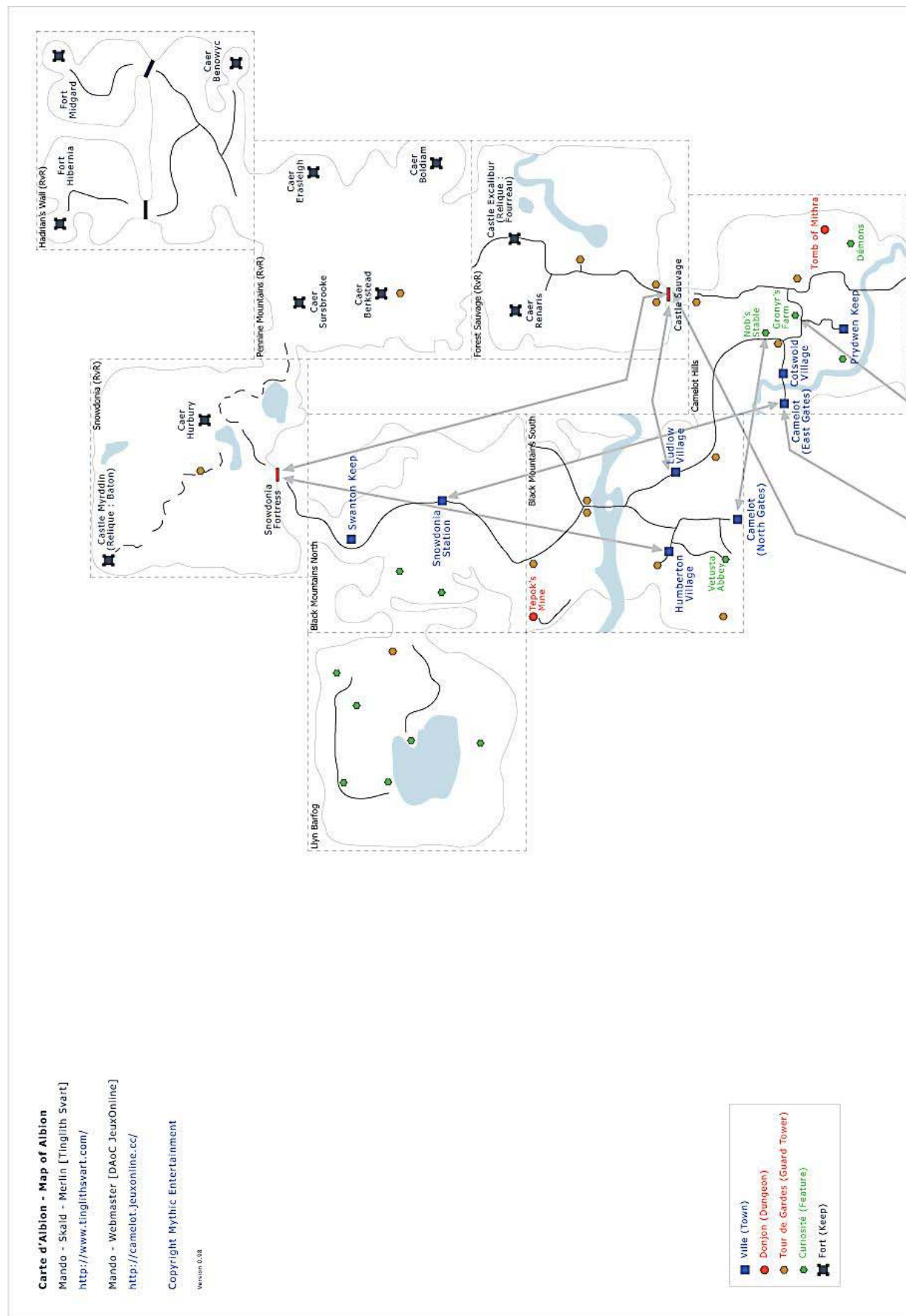
Anniogel $\Leftrightarrow$ *Caer Diogel*
Caer Diogel $\Leftrightarrow$ *Fort Gwyntel*
Caer Gothwaite $\Leftrightarrow$ *Caifelle*
Caer Gothwaite $\Leftrightarrow$ *Wearyall*
Caer Gothwaite $\Leftrightarrow$ *Caer Diogel*
Caer Gothwaite $\Leftrightarrow$ *Fort Gwyntel*
Caifelle $\Rightarrow$ *Wearyall*
Wearyall $\Rightarrow$ *Fort Gwyntel*

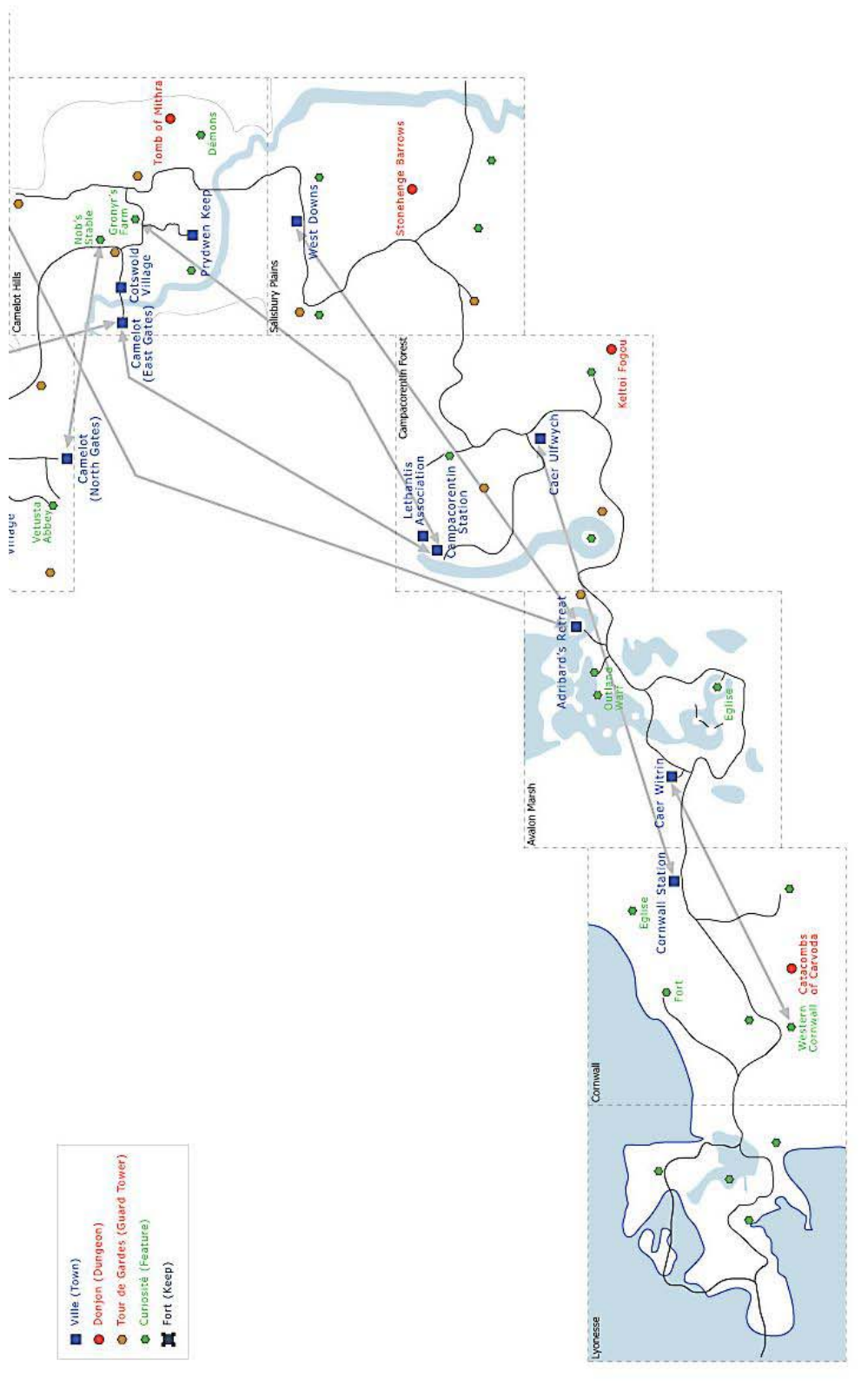
Le Royaume d'Albion



Inner Realm of Albion







Forêt Sauvage



Forest Sauvage

Monsters according to Illia's Beastiary:

Name	Level Range	Type
Ancient Basilisk	21 - 21	Reptile
Ashen Fellwood	16 - 23	Plant
Aspen Fellwood	23 - 23	Plant
Black Poplar Fellwood	26 - 26	Plant
Black Willow Fellwood	20 - 20	Plant
Death Stalker	16 - 17	Animal
Downy Fellwood	24 - 24	Plant
Ebony Fellwood	13 - 14	Plant
Ettin Shaman	11 - 14	Giant
Forest Adder	16 - 19	Reptile
Forest Ettin	12 - 16	Giant
Forest Giant	18 - 21	Giant
Forest Hunter	21 - 24	Humanoid
Forest Merchant	26 - 26	Humanoid
Forest Messenger	15 - 15	Humanoid
Forest Runner	20 - 20	Humanoid
Forest Stalker	27 - 27	Humanoid
Forest Tracker	15 - 15	Humanoid
Forester	31 - 31	Humanoid
Gold Oaken Fellwood	33 - 33	Plant
Grimwood	46 - 50	Undead
Hornbeam Fellwood	27 - 27	Plant
Keep Sentinel	60 - 60	Realms Guard
Knight Commander	60 - 60	Realms Guard
Man at Arms	45 - 50	Realms Guard
Master Hunter	33 - 33	Humanoid
Melannon	1 - 50	Merchant
Oaken Fellwood	18 - 18	Plant
Onyg	1 - 50	Merchant
Salt Fadri	1 - 50	Merchant
Silver Oaken Fellwood	31 - 31	Plant
White Willow Fellwood	21 - 21	Plant
Young Forest Runner	10 - 10	Humanoid

Game coordinates are given E-W, N-S.

- ▲ Horse stable
- Bind area
- ▼ Vault Keeper
- ✕ Poisons
- ▲ Bows / arrows

Kirstena's Atlas: www.io.com/~caladrius/kirstena
 © 2002 Kirstena, Knight of The Ancient Order, Albion, Galahad, all rights reserved
 Updated 8-22-2002

Monts de Pennine



Pennine Mountains



Monsters according to Illia's Beastyary:

Name	Level Range	Type
Angry Bwca	46 - 47	
Barguest	57 - 58	Undead
Boggart	45 - 54	Humanoid
Brown Drakeling	34 - 36	Monster
Cliff Crawler	42 - 45	Insect
Cockatrice	42 - 44	Reptile
Cyhraeth	50 - 51	Undead
Ellyll Guard	49 - 51	Humanoid
Ellyll Sage	50 - 53	Humanoid
Ellyll Villager	45 - 45	Humanoid
Ellyll Windchaser	47 - 50	Humanoid
Ellyllon Champion	53 - 57	Humanoid
Freybug	35 - 41	Humanoid
Gnarled Fellwood	45 - 52	Plant
Great Boar	42 - 46	Animal

Great Brown Drake	55 - 59
Grimwood Keeper	43 - 47
Gytrash	35 - 38
Hoary Worm	53 - 55
Knotted Fellwood	43 - 46
Man at Arms	45 - 50
Mountain Grim	35 - 39
Padfoot	51 - 54
Pendrake	48 - 48
Ravencan Giant	50 - 51
Scorned Bwca	32
Tylwyth Teg Hunteress	43 - 45
Tylwyth Teg Ranger	46 - 47
Tylwyth Teg Rover	41 - 42
Western Basilisk	49 - 50
Worm	39 - 43
Young Brown Drake	47 - 47

Monster	
Undead	
Undead	
Reptile	
Plant	
Realm Guard	
Undead	
Undead	
Undead	
Giant	
Humanoid	
Humanoid	
Humanoid	
Reptile	
Reptile	
Monster	

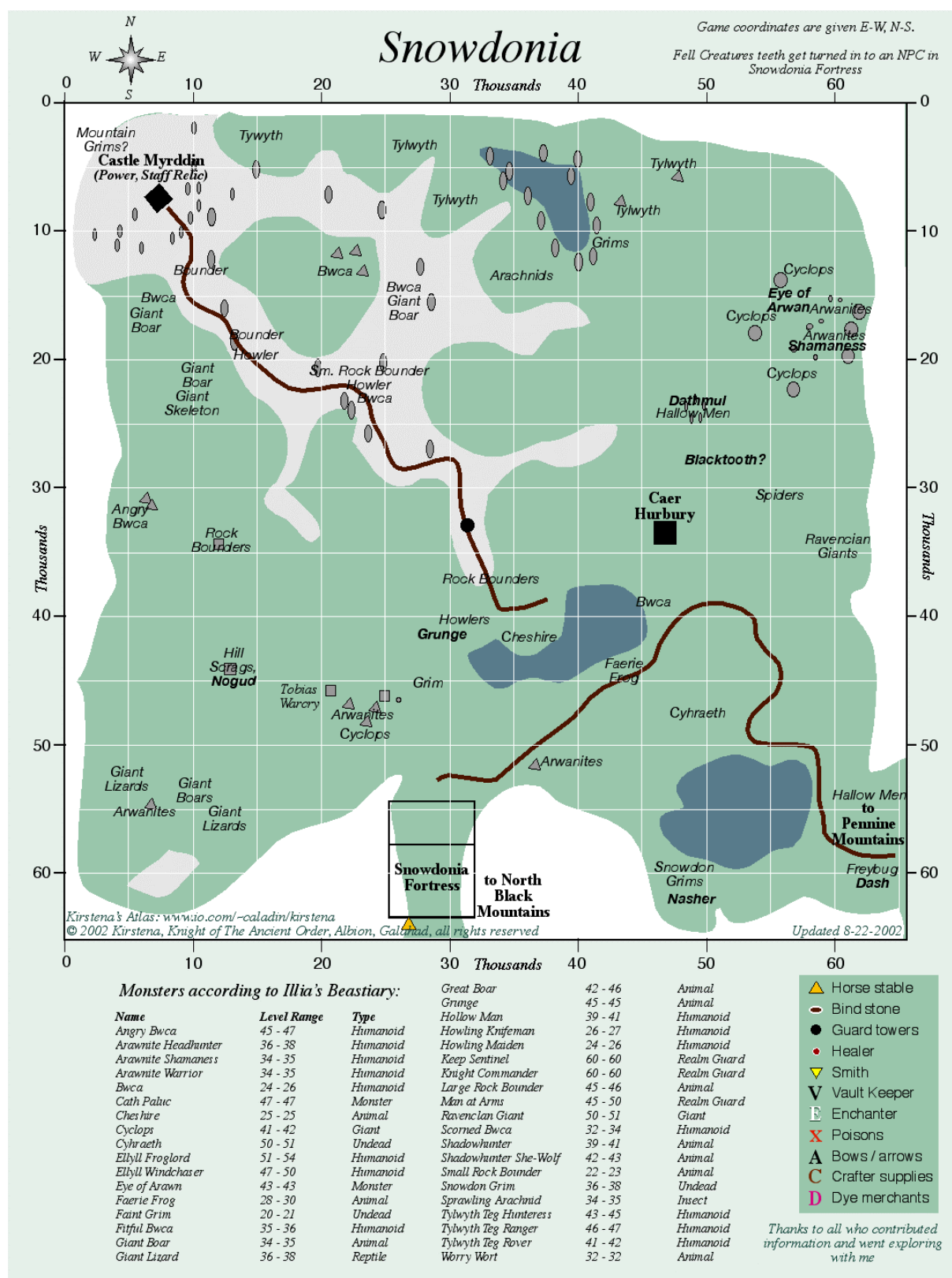


Game coordinates are given E-W, N-S.

Thanks to all who contributed information and went exploring with me

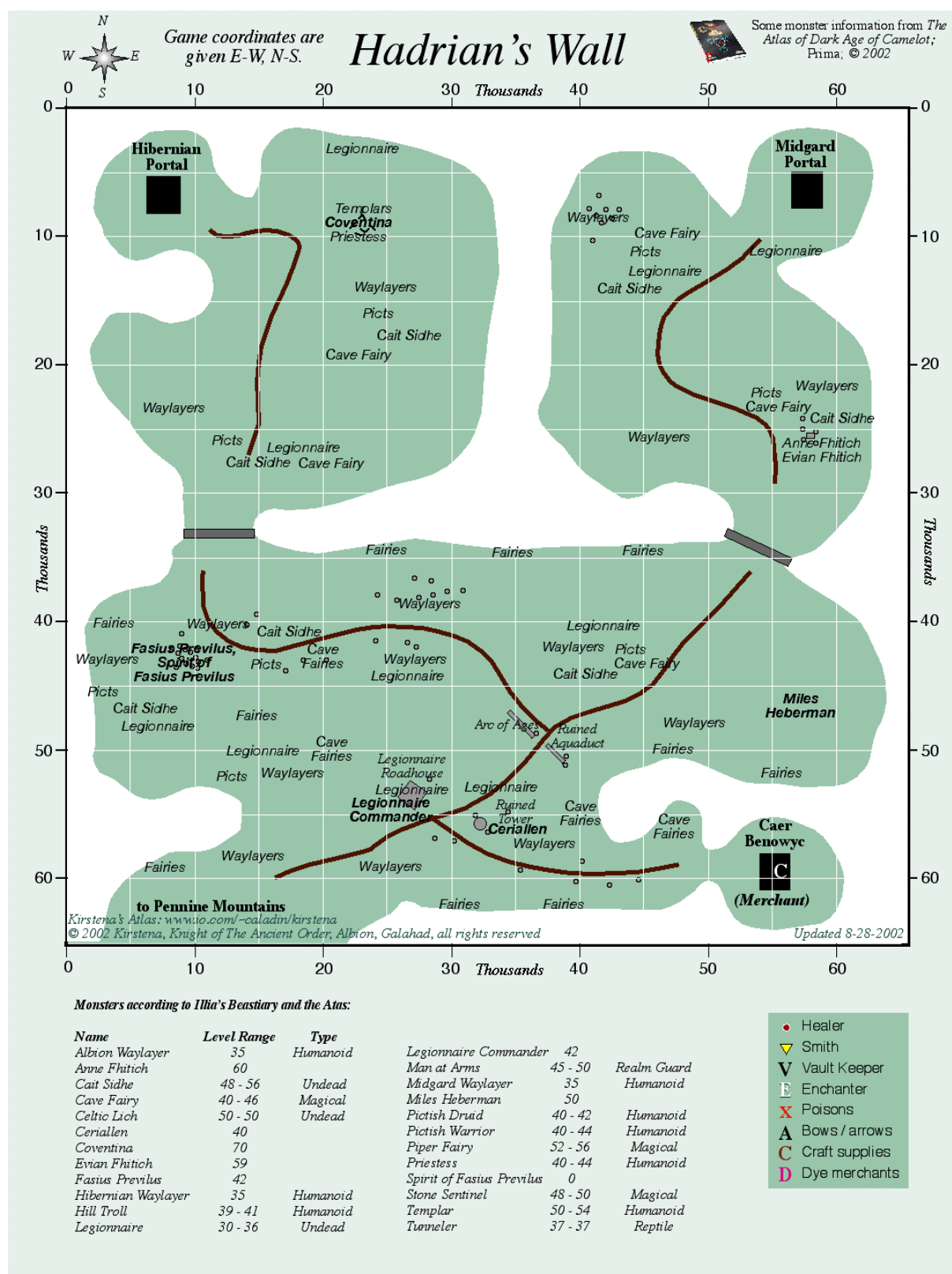
Snowdonia





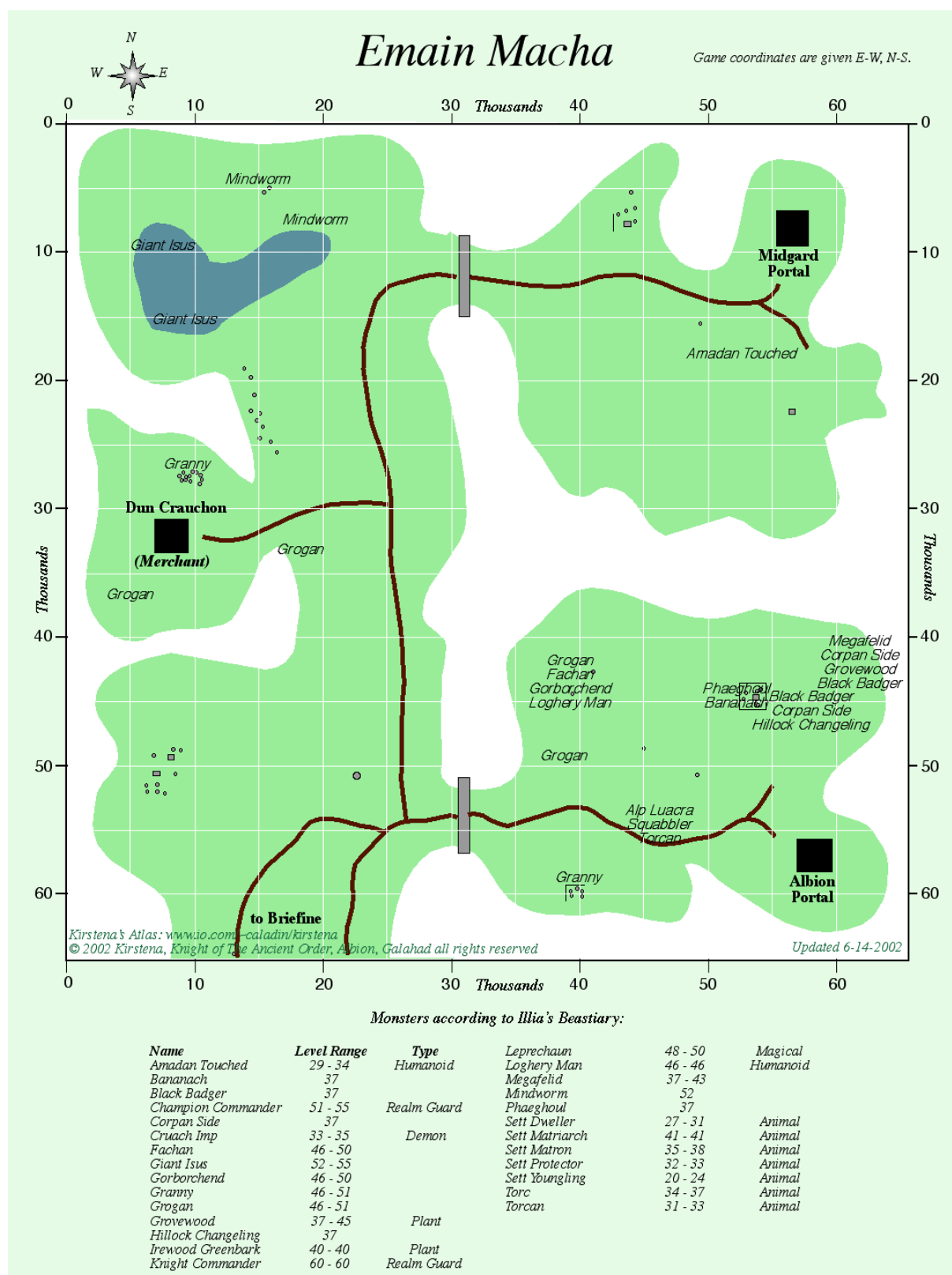
Mur d'Hadrien





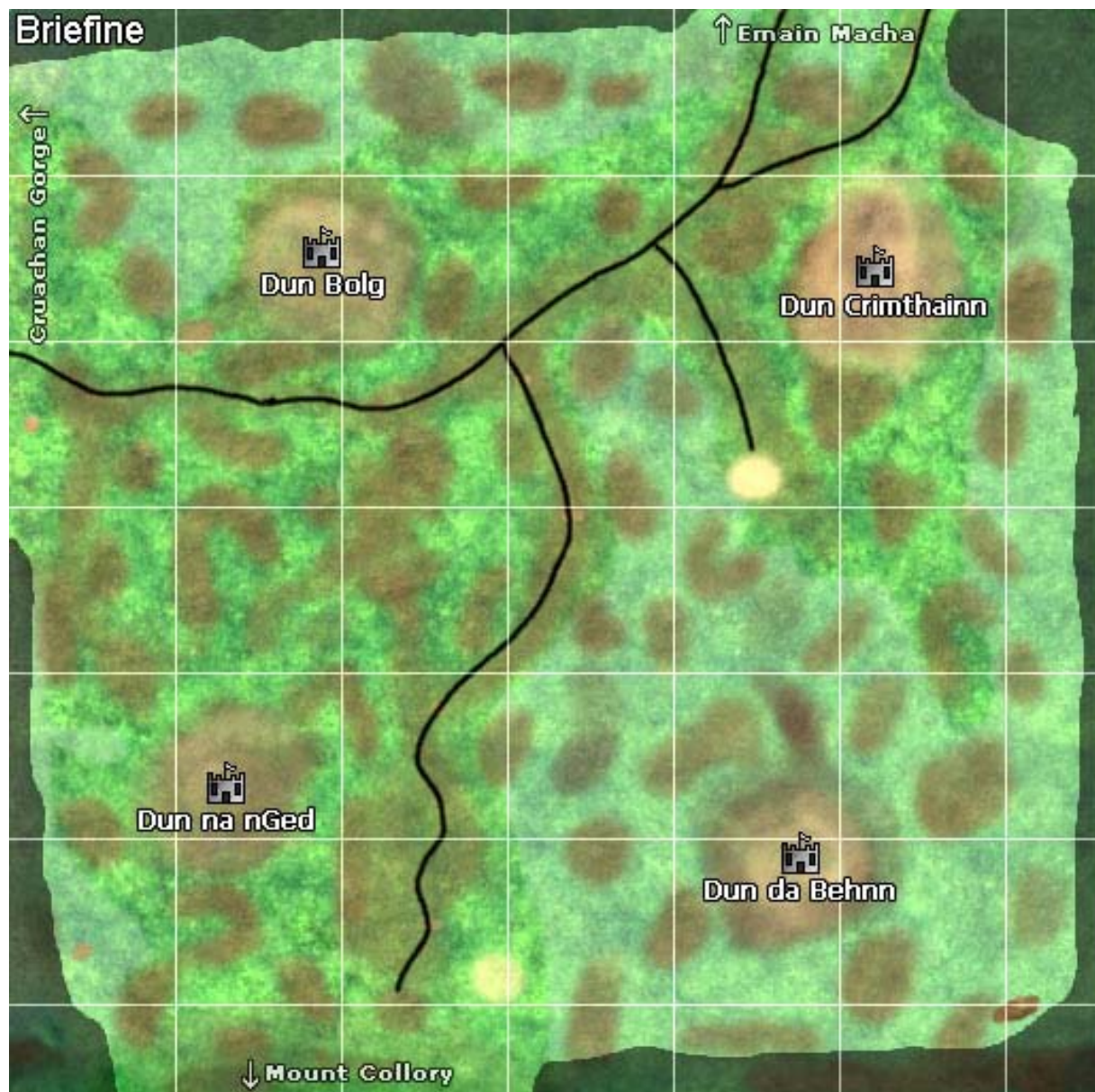
Emain Macha





Briefine



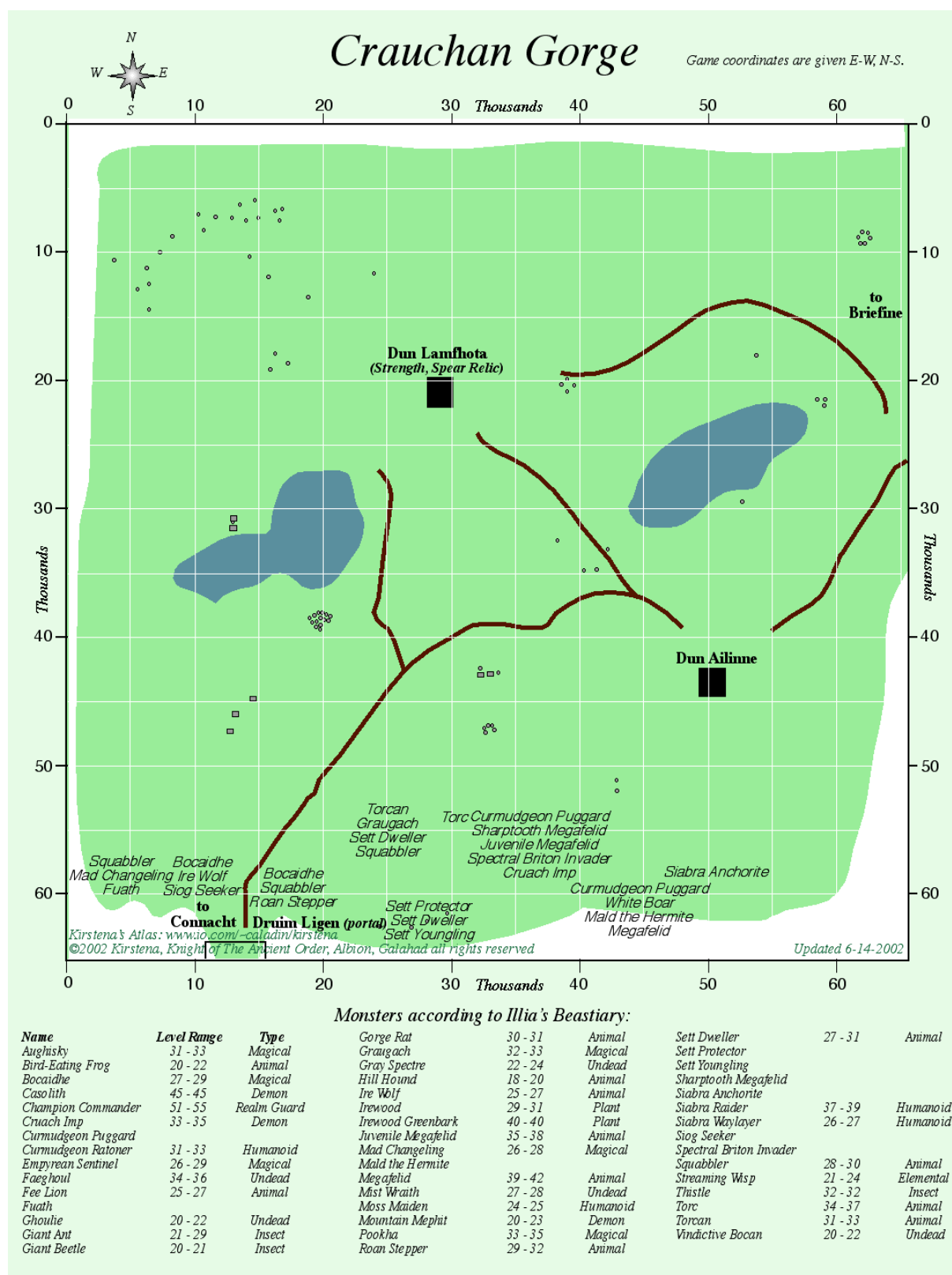


Name	Level	Range	Type	Attack	Type
Amadan Touched	29 - 34		Humanoid	Slash	
Bananach	40 - 41		Undead	Slash	
Champion Commander	51 - 55		Realm	Guard	Slash
Cruach Imp	33 - 35		Demon	Thrust	
Eiru Waylayer	26 - 27		Humanoid	Thrust	
Empyrean Overseer	37 - 39		Magical	Slash	
Evern	? - ?		Magical	Unknown	
Fomor Underling	37 - 38		Giant	Crush	
Fomorian Annag	55 - 56		Giant	Crush	
Fomorian Cyclen	46 - 47		Giant	Crush	
Fomorian Gek	47 - 49		Humanoid	Crush	
Fomorian Gleener	61 - 62		Giant	Crush	
Fomorian Goblern	49 - 50		Giant	Crush	
Fomorian Grabeye	53 - 55		Giant	Crush	

Fomorian Grencher	50 - 52		Giant	Crush	
Fomorian Wolfbeast	46 - 49		Animal	Thrust	
Ghostly Midgard Invader	43 - 43		Plant	Slash	
Grand Pooka	61 - 64		Magical	Crush	
Irewood Greenbark	40 - 40		Plant	Crush	
Leprechaun	48 - 50		Humanoid	Crush	
Megafelid	39 - 42		Animal	Slash	
Morven	40 - 40		Humanoid	Unknown	
Moss Monster	40 - 41		Elemental	Crush	
Pookha	33 - 35		Magical	Crush	
Raemon	40 - 40		Giant	Unknown	
Sett Dweller	27 - 31		Animal	Slash	
Siabra Raider	37 - 39		Humanoid	Thrust	
Torc	34 - 37		Animal	Slash	
Torcan	31 - 31		Animal	Slash	
Wraith Drake	65 - 65		Undead	Thrust	

Gorges de Cruachan





Mont Collory



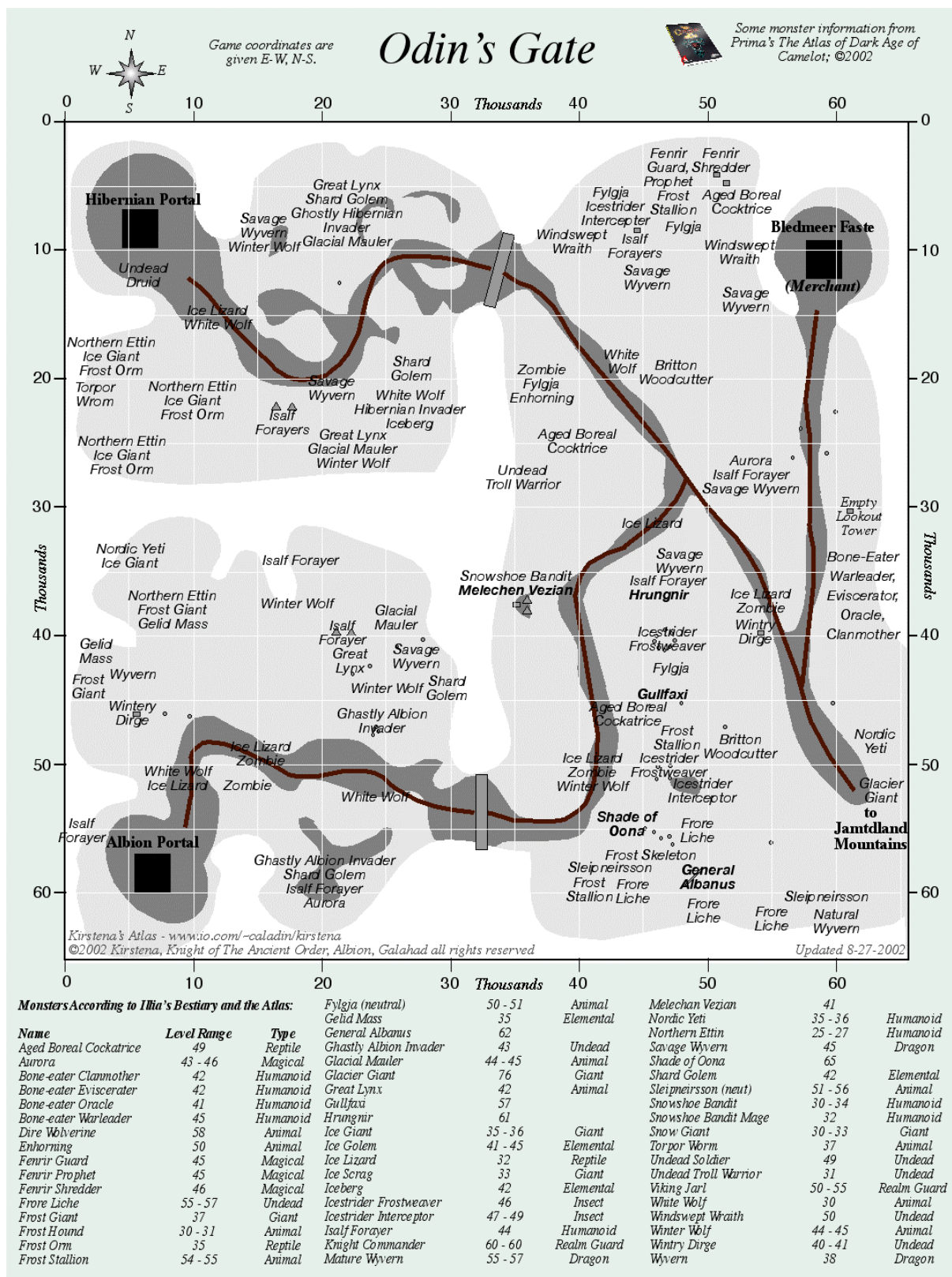


Name	Level	Range	Type	Attack	Type
Aughisky	31 - 33		Magical	Slash	
Bloodletter	48 - 49		Insect	Thrust	
Champion Commander	51 - 55		Realm	Guard	Slash
Empyrean Elder	41 - 44		Magical	Crush	
Empyrean Guardian	34 - 38		Magical	Slash	
Empyrean Keeper	23 - 25		Magical	Crush	
Empyrean Overseer	37 - 39		Magical	Slash	
Empyrean Sentinel	25 - 29		Magical	Crush	
Eugor	36 - 36		Elemental	Unknown	
Faeghoul	34 - 36		Undead	Slash	
Far Liath	31 - 32		Humanoid	Crush	
Fuath	46 - 47		Undead	Unknown	
Ghoulie	20 - 22		Undead	Slash	

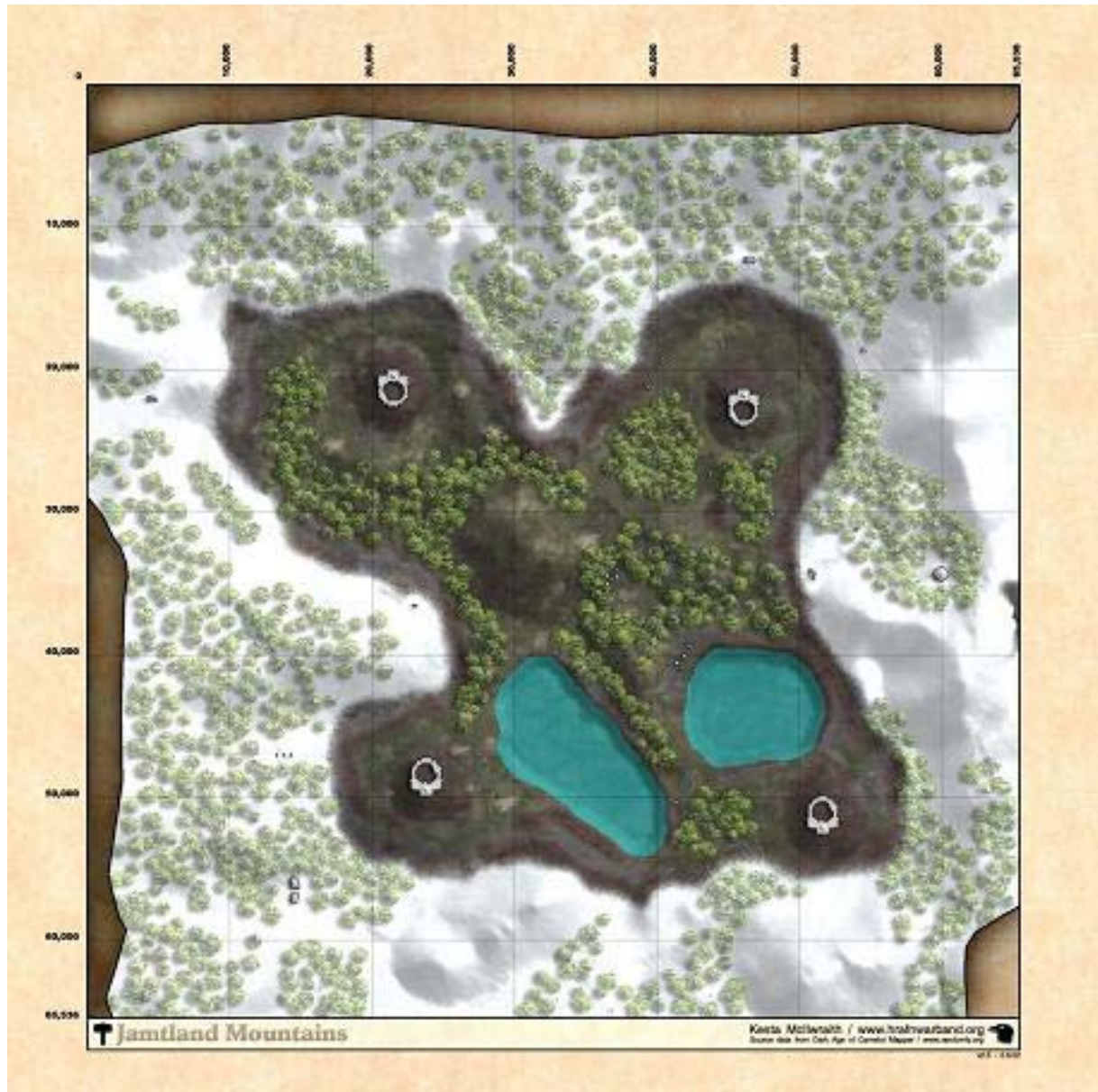
Giant Ant (Hib)	21 - 24		Insect	Thrust
Groverwood	38 - 40		Plant	Crush
Gurite Assailer	23 - 24		Humanoid	Thrust
Ire Wolf	25 - 27		Animal	Thrust
Irewood	29 - 31		Plant	Crush
Irewood Greenbark	40 - 40		Plant	Crush
Juvenile Megafelid	35 - 35		Animal	Slash
Leprechaun	48 - 50		Humanoid	Crush
Megafelid	39 - 42		Animal	Slash
Morghoul	33 - 33		Undead	Slash
Oak Man (Hib)	43 - 43		Plant	Unknown
Rage Wolf	31 - 32		Animal	Thrust
Sett Youngling	20 - 24		Animal	Slash
Siabra Raider	37 - 39		Humanoid	Thrust

Portes d'Odin





Montagnes de Jamtland



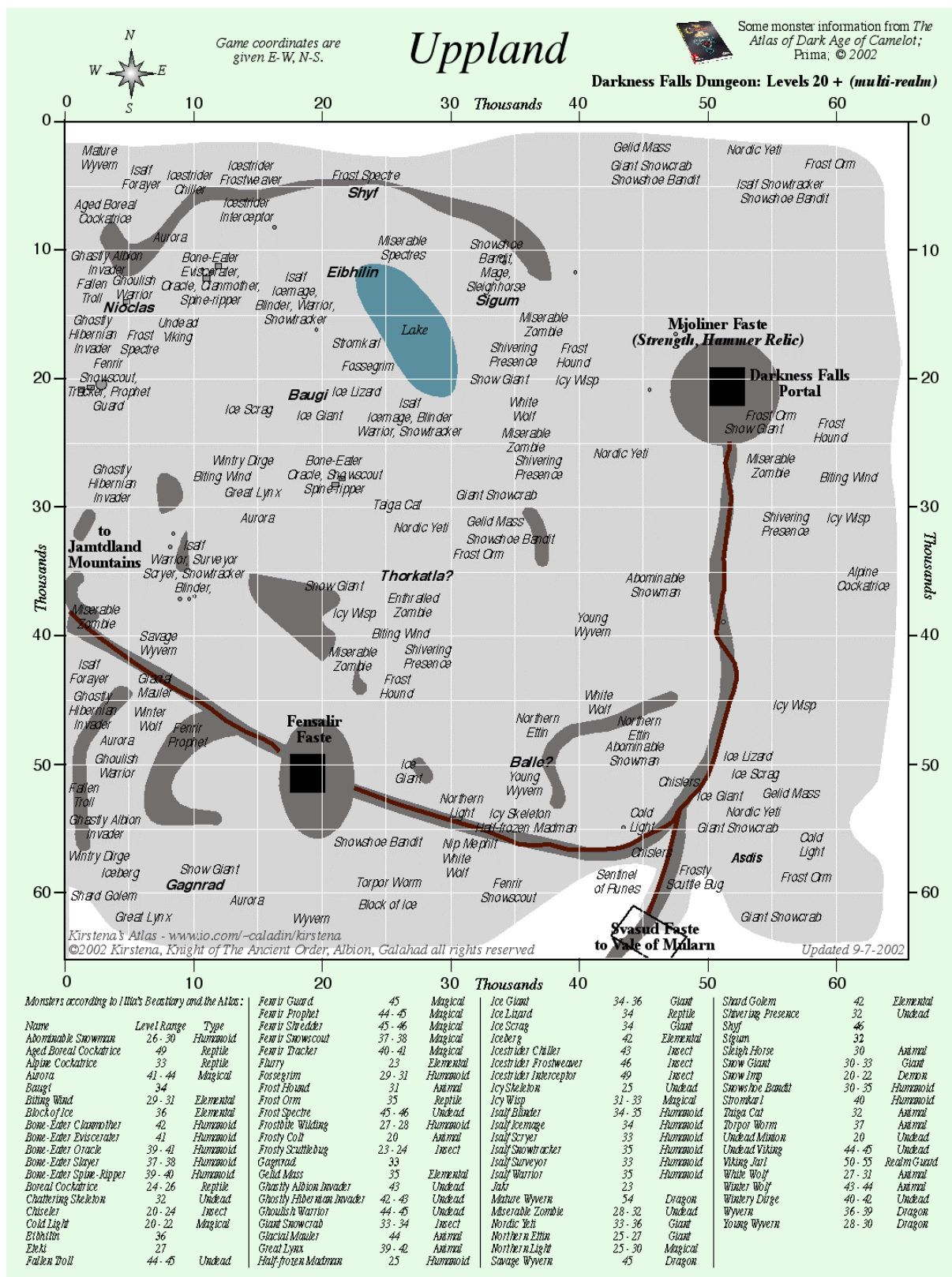


Name	Level	Range	Type	Attack	Type
Alpine Cockatrice	32 - 33		Reptile	Slash	
Bone-Eater Clanmother	42 - 42		Humanoid	Slash	
Bone-Eater Eviscerater	41 - 42		Humanoid	Slash	
Bone-Eater Oracle	39 - 41		Humanoid	Crush	
Bone-Eater Slayer	37 - 37		Humanoid	Slash	
Bone-Eater Spine-Ripper	39 - 40		Humanoid		Slash
Bone-Eater Warleader	45 - 45		Humanoid	Slash	
Enhorning	50 - 51		Animal	Crush	
Fenrir Guard	45 - 45		Magical	Slash	
Fenrir Prime	49 - 49		Magical	Slash	
Fenrir Prophet	44 - 45		Magical	Slash	
Fenrir Shredder	45 - 46		Magical	Slash	
Fenrir Snowscout	36 - 38		Magical	Thrust	
Fenrir Tracker	40 - 42		Magical	Thrust	
Ghostly Hibernian Invader	42 - 43		Undead		

Glacial Mauler	44 - 45		Animal	Crush	Slash
Glacier Giant	73 - 73		Giant	Crush	
Great Lynx	39 - 42		Animal	Slash	
Icestrider Chiller	43 - 45		Insect	Thrust	
Icestrider Frostweaver	44 - 46		Insect	Crush	
Icestrider Interceptor	47 - 51		Insect	Thrust	
Icy Wisp	28 - 33		Magical	Slash	
Shivering Presence	32 - 33		Undead	Slash	
Snowshoe Bandit	30 - 35		Humanoid	Slash	
Snowshoe Bandit Mage	32 - 33		Humanoid		Crush
Taiga Cat	32 - 33		Animal	Slash	
Viking Jarl	27 - 50		Realm Guard	Slash	
Windswept Wraith	50 - 53		Undead	Slash	
Wintery Dirge	40 - 42		Undead	Slash	

Uppland





Forêts d'Yggdra

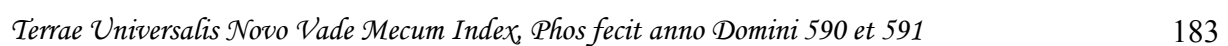


Llyn Barfog



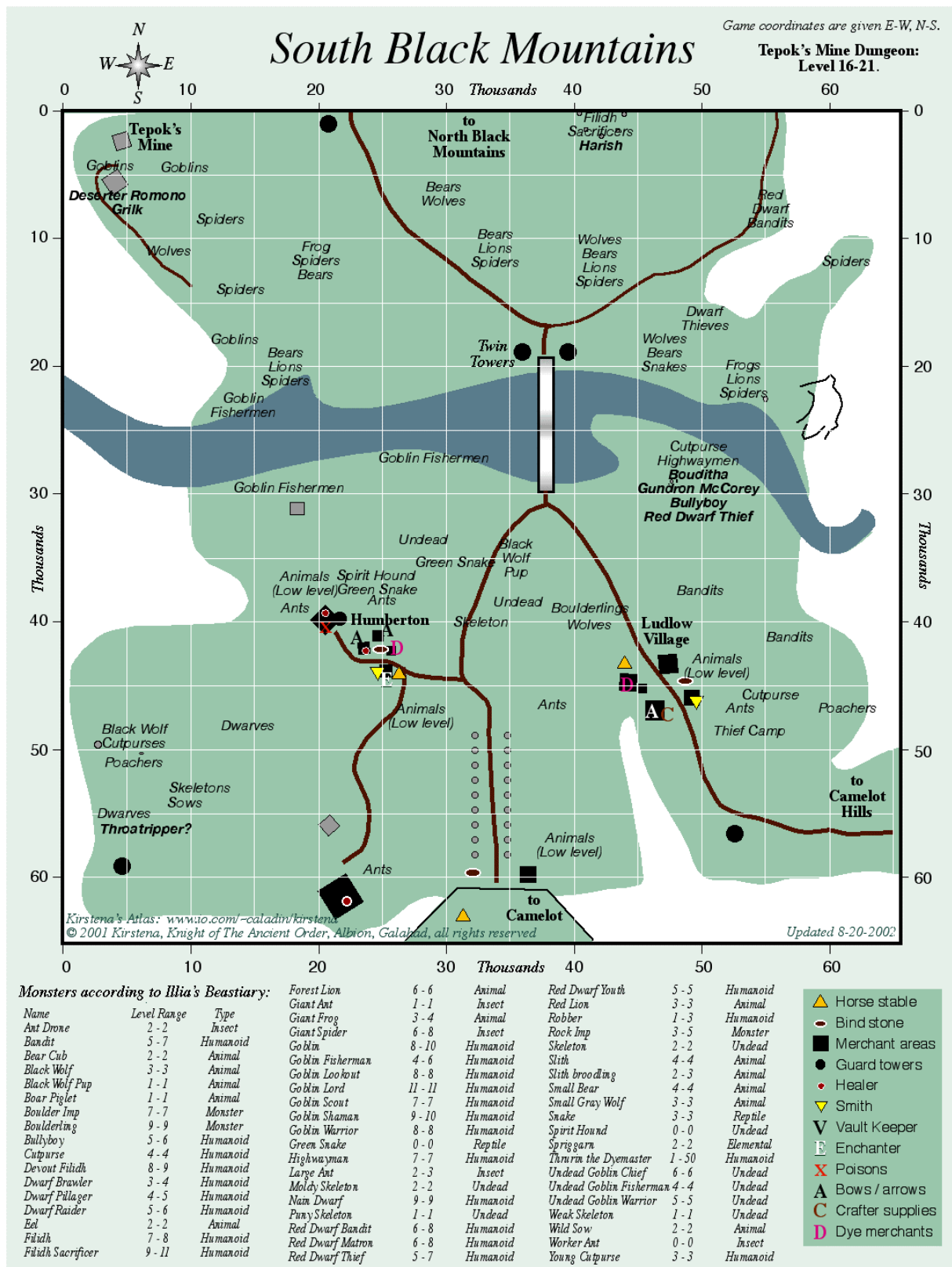
Monts Ténébreux Nord





Monts Ténébreux Sud





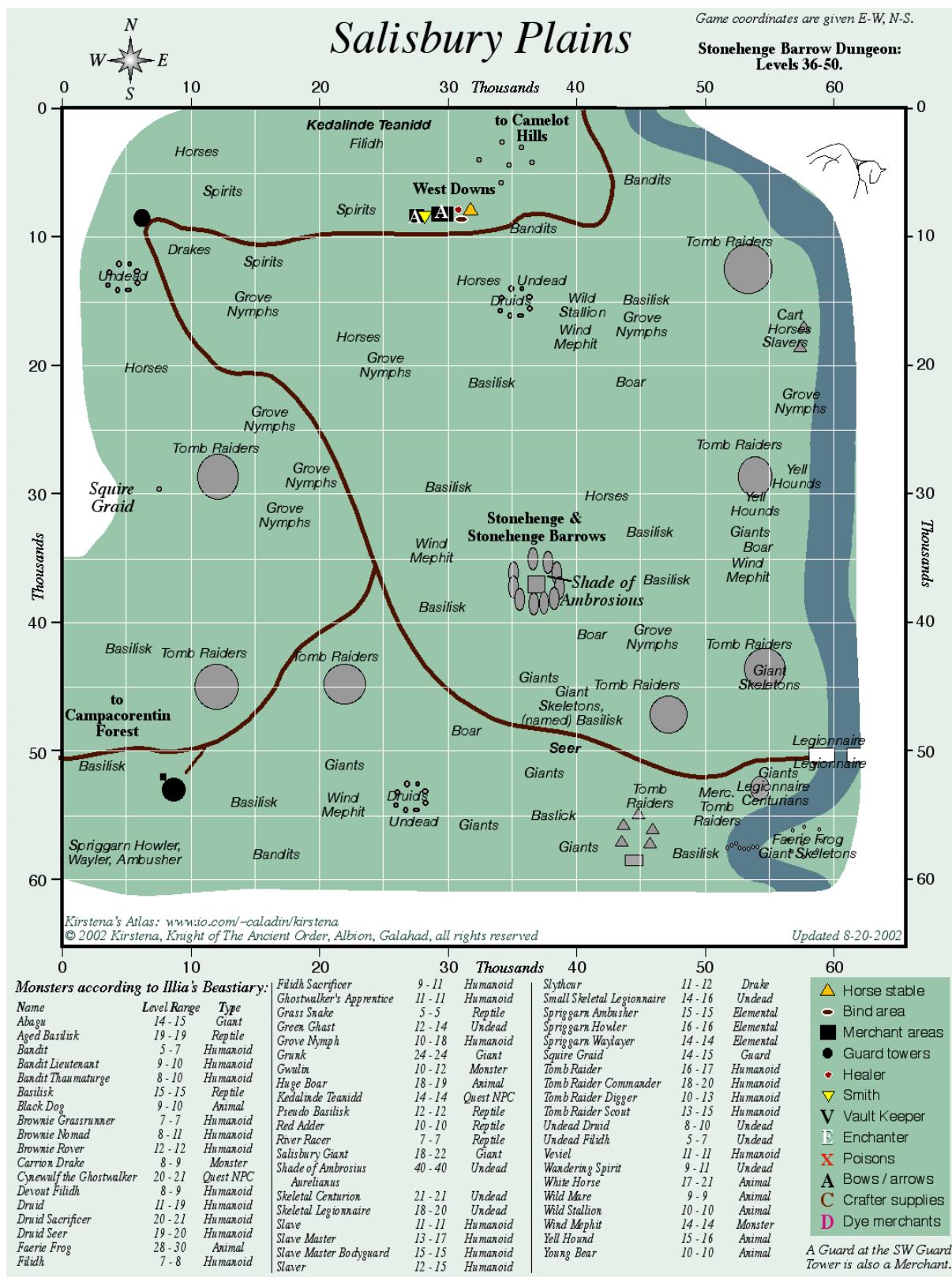
Collines de Camelot





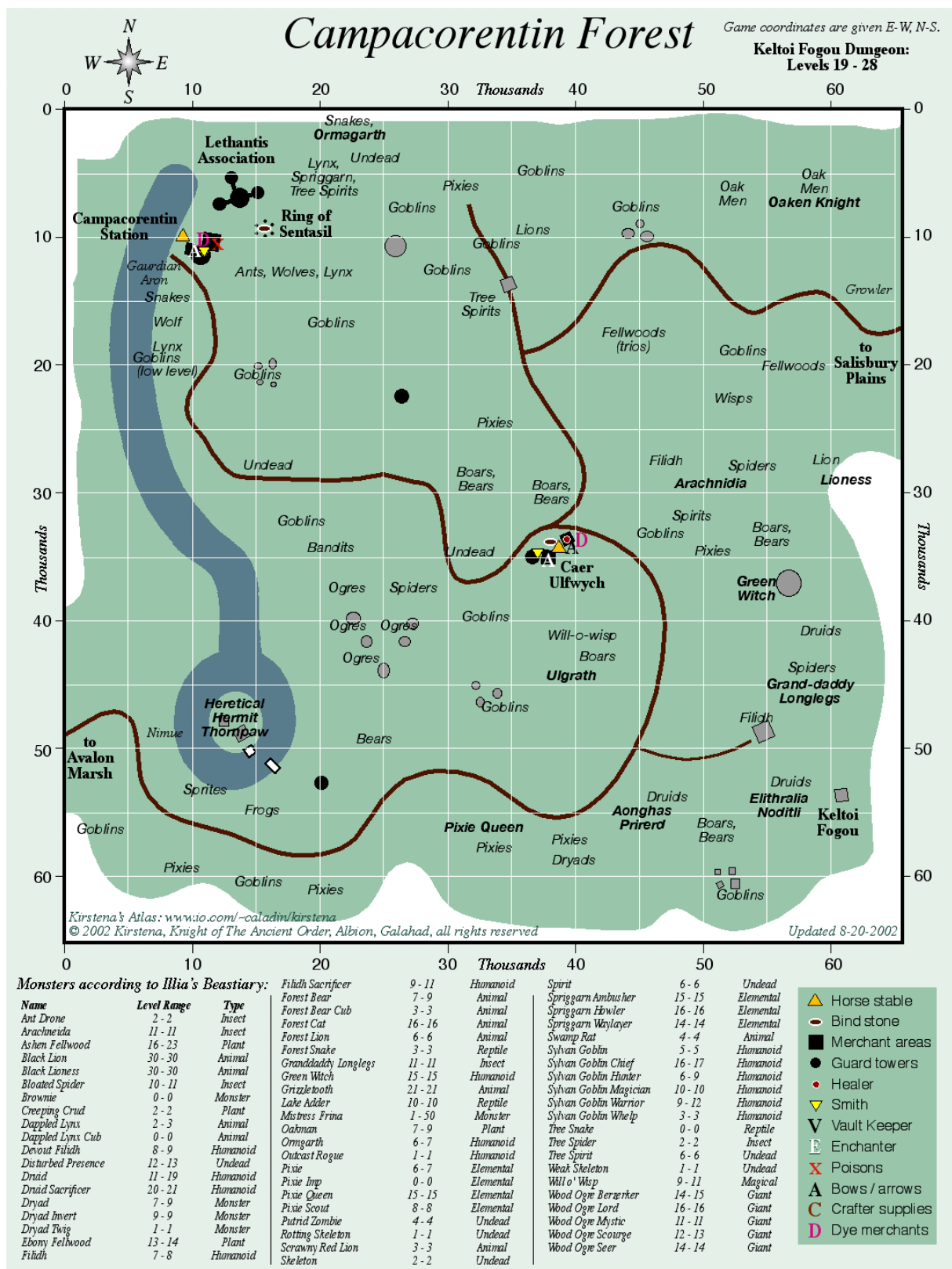
Plaines de Salisbury





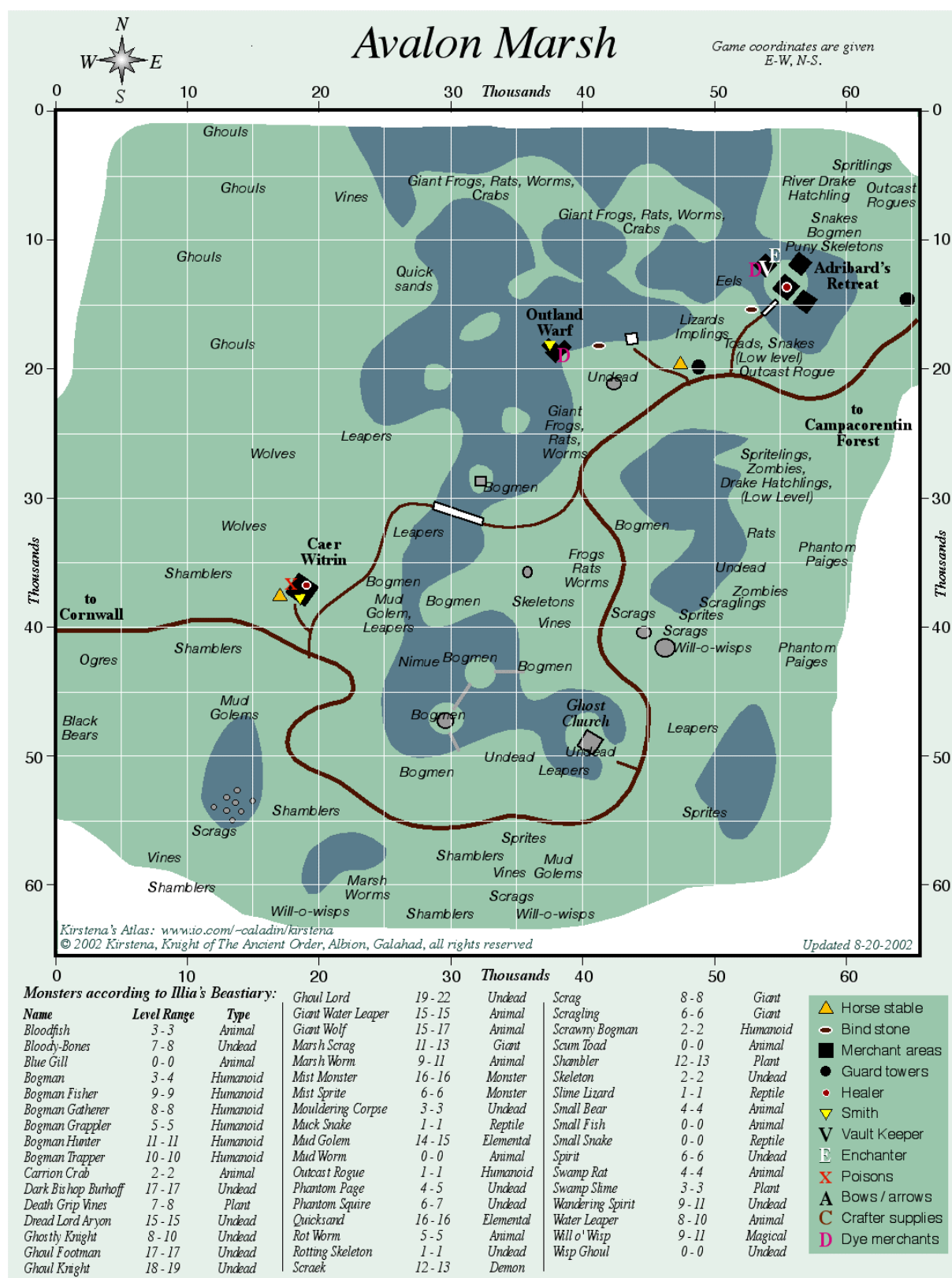
Forêt de Campacorentin





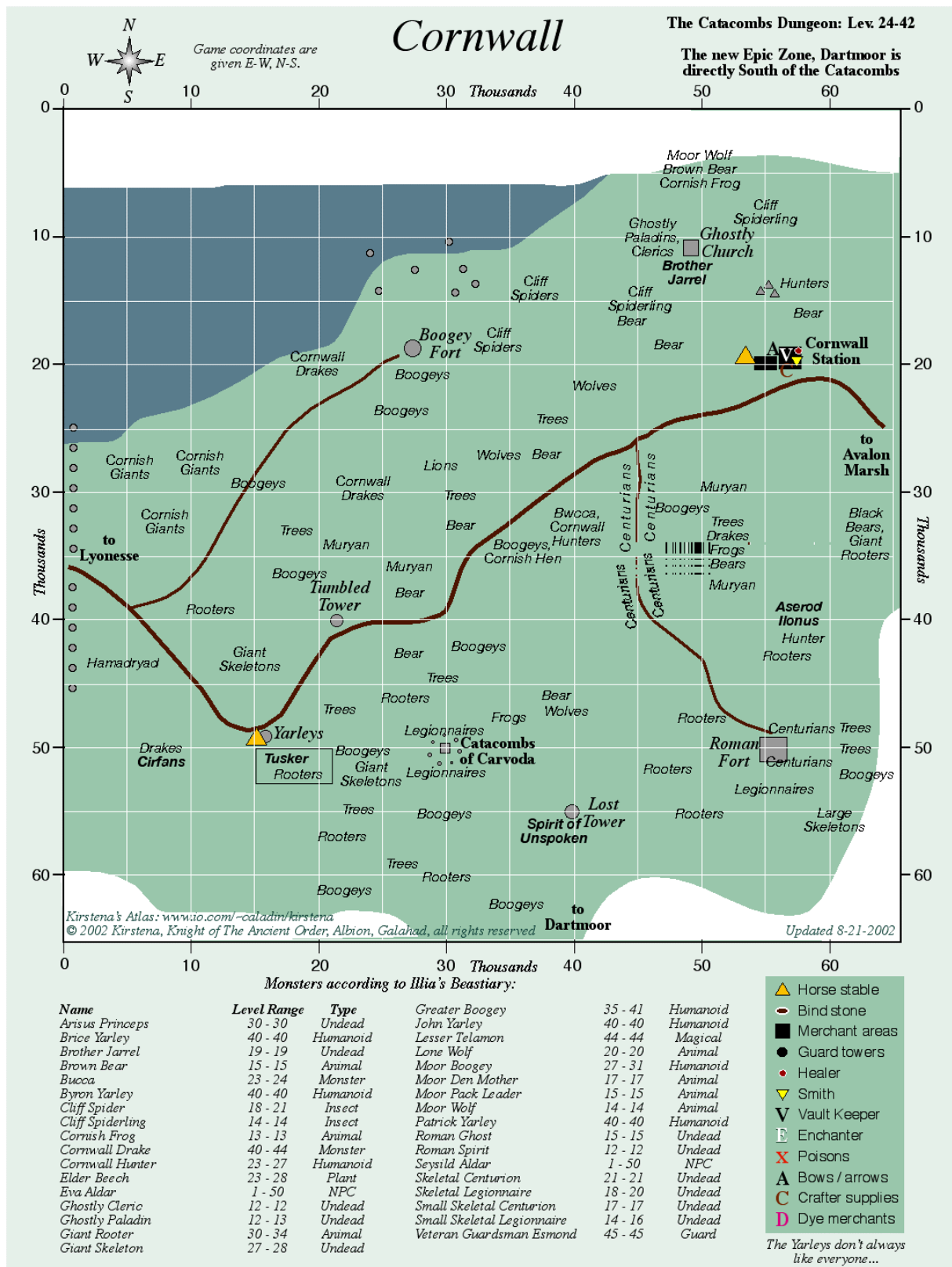
Marais d'Avalon





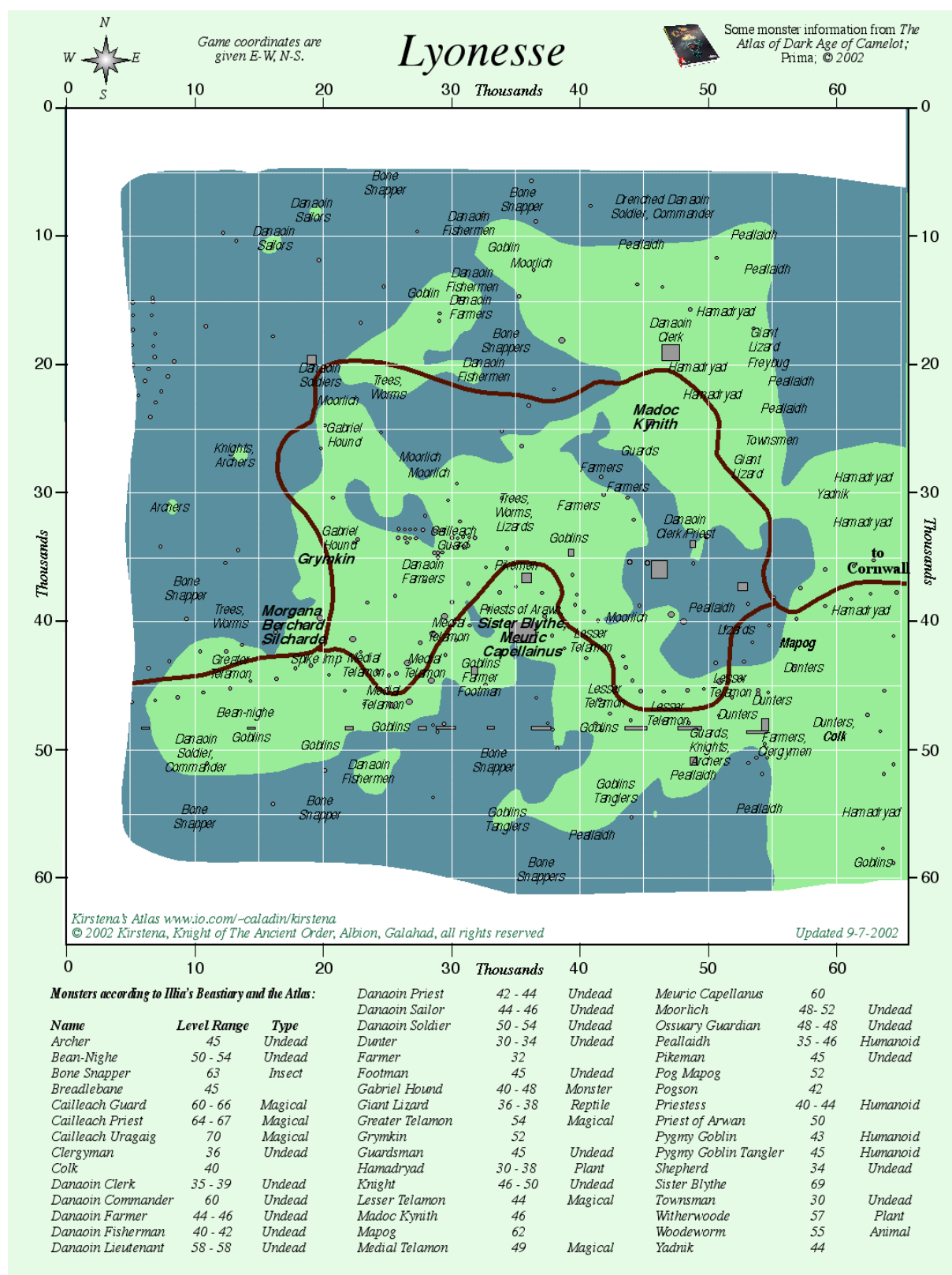
Cornouailles





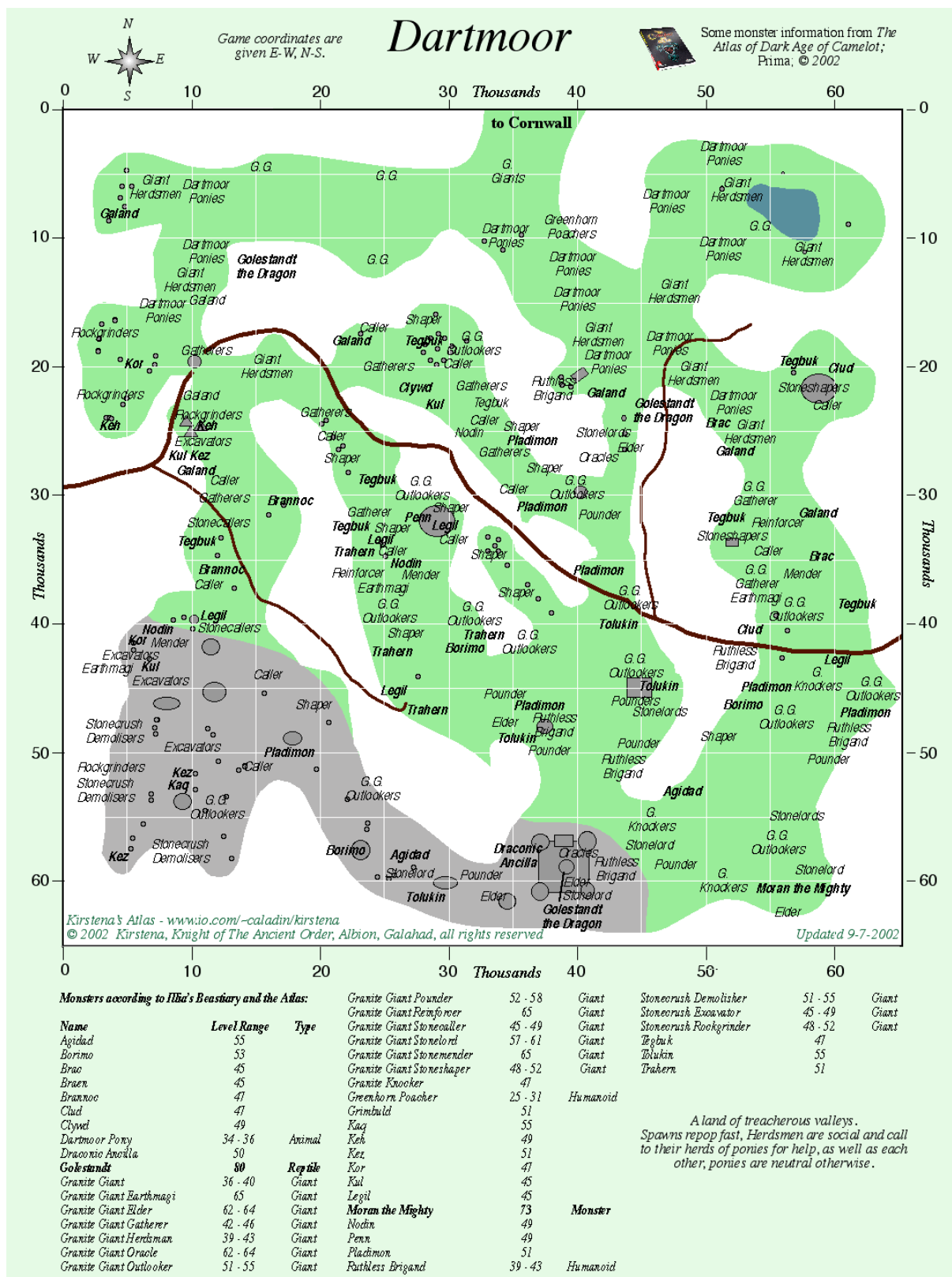
Lyonesse





Dartmoor





Publicité

Amis lecteurs,

Vous avez (enfin) trouvé l'amour de votre vie ? Et vous souhaitez vous marier, vivre heureux et avoir de nombreux enfants ? L'Eglise d'Albion peut vous aider. Enfin, pour le bonheur et les enfants c'est pas gagné, mais par contre nous sommes très compétents en matière de mariage. ☺

Pour une cérémonie de mariage réussie, contactez au plus vite votre serviteur, le Père Phos, de l'Eglise d'Albion. Pour une modique aumône (ou un bisou de la mariée ^^), le bon Père Phos vous mariera devant votre famille et vos plus proches amis, en respectant scrupuleusement la liturgie imposée par la bienveillante Eglise d'Albion à ses ouailles.

De la cérémonie traditionnelle au pied de l'autel de l'Abbaye de Vetusta, aux mariages dans les lieux les plus insolites qui soient, tout est possible avec le bon Père Phos ! Entre autres prestations exceptionnelles possibles, nous vous proposons :

- 1. Cérémonie de mariage dans l'un de nos nombreux forts albionnais en ZF, y compris dans la nouvelle résidence d'été d'Albion, Dun Crauchon ;)*
- 2. Formule spéciale nécromanciens, incluant notamment la cérémonie d'union parmi les zombies du cimetière des Collines de Camelot.*
- 3. Mariage VIP au siège même de l'Eglise d'Albion, parmi les plus grands dignitaires de notre ordre, avec une apparition en guest stars des trois ladies : Lady Winchell, Lady Triss et même Lady Fridwulf en personne...*

Pour tous renseignements, prière de dépêcher une missive au bon Père Phos à planetejava@yahoo.fr, en indiquant bien la formule retenue, ainsi que le nom des futurs mariés (enfin, surtout le nom de la future mariée ^^). Vous pouvez également me contacter directement IG, si vous résidez sur Ys, afin que nous réglions ensemble les détails préparatoires de la cérémonie.

Et n'oubliez pas que : « Un mariage réussi est un mariage célébré par le bon Père Phos ! »

Attention : La Direction se réserve le droit de refuser de célébrer tout mariage qui serait jugé inconvenant, notamment les unions impliquant un ou plusieurs Nécrites (la zoophilie étant, nous vous le rappelons, un péché mortel gravement sanctionné par l'Eglise d'Albion).

Topographie d'Avalon



Terra incognita

Le peu d'informations dont nous disposons actuellement nous proviennent d'un courageux guerrier, qui a récemment ramené à Camelot un message destiné aux cartographes royaux, que nous avons pu nous procurer. Récemment, j'ai également eu accès aux travaux d'un second aventurier, qui a dressé quelques cartes : pour être le plus proche possible de la vérité, j'ai donc décidé de confronter les deux cartes de chacune des zones.

Cette zone accidentée et peu fertile est accessible à partir d'un portail se situant dans le Marais d'Avalon, et qui emmène les voyageurs dans Caer Gothwaith. Ce château se situe aux extrémités australes et orientales de l'Isle of Glass.

Trois forteresses en forme d'anneau, érigées sur un vaste terre-plein, constituent la limite entre les terres sous contrôle albionnais, très réduites, et l'immensité infestée par les Drakgrans. Les voyageurs rapportent que l'influence maléfique de Morgan le Fay s'observe même en deçà des trois forteresses circulaires, avec la présence, sur les terres restées sous le contrôle d'Albion, de cadavres sans tête, de fantômes et autres apparitions pernicieuses.

Des éclaireurs signalent l'existence d'une ville (Avalon) et de trois donjons (Caer Sidî, Crystal Cave et Kyrondon). Dans tous les cas, ces zones semblent extrêmement dangereuses et vouées à elles-mêmes, sans véritable présence de l'administration royale. Les représentants de cette dernière paraissent avoir perdu définitivement toute emprise sur la zone, et tentent juste de maintenir tant bien que mal la frontière actuelle avec les terres infestées...

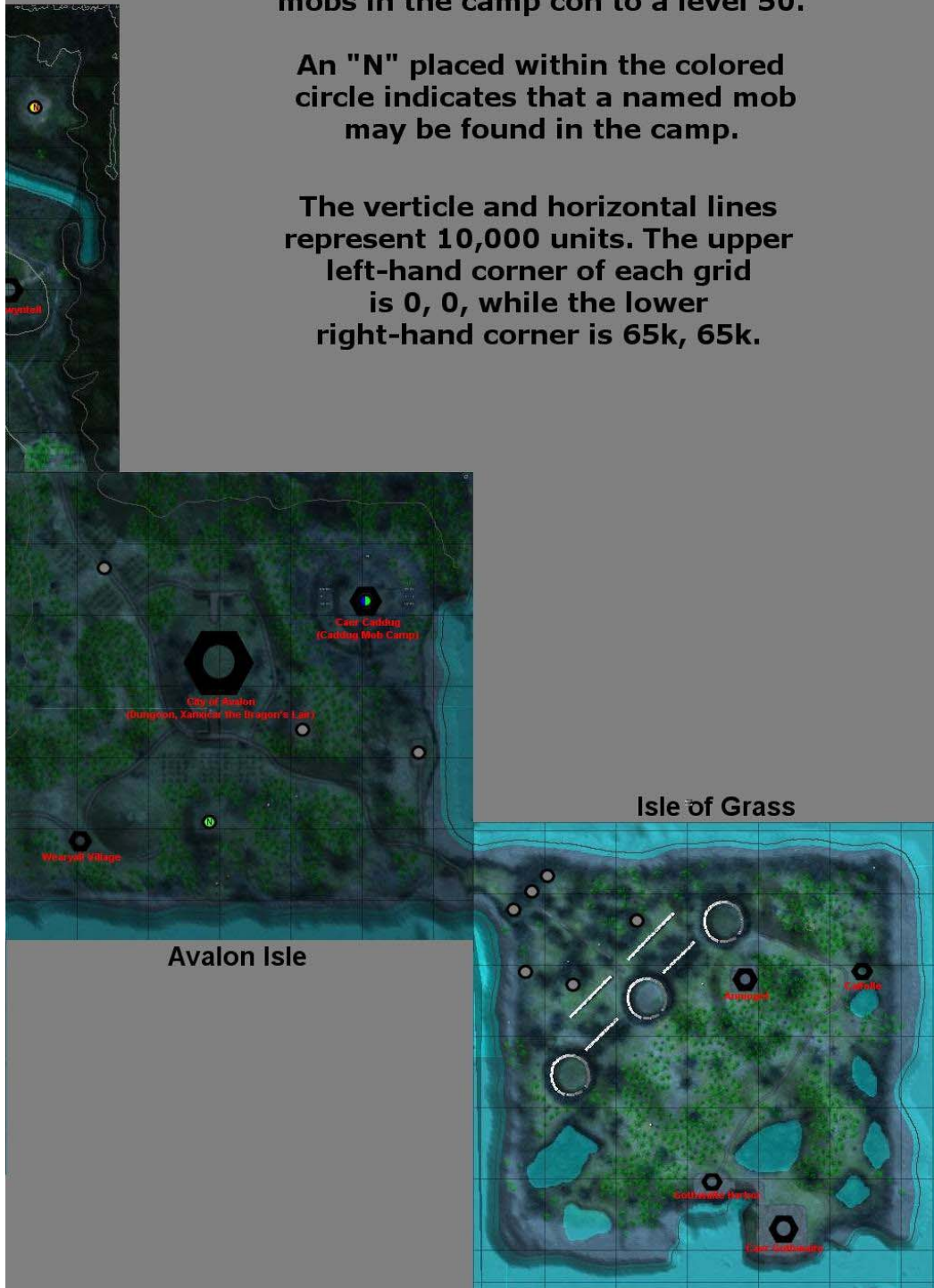
Créatures peuplant Avalon



Camps are depicted by the colored circles, the color of the circle indicating what the mobs in the camp con to a level 50.

An "N" placed within the colored circle indicates that a named mob may be found in the camp.

The verticle and horizontal lines represent 10,000 units. The upper left-hand corner of each grid is 0, 0, while the lower right-hand corner is 65k, 65k.



Île de Verre



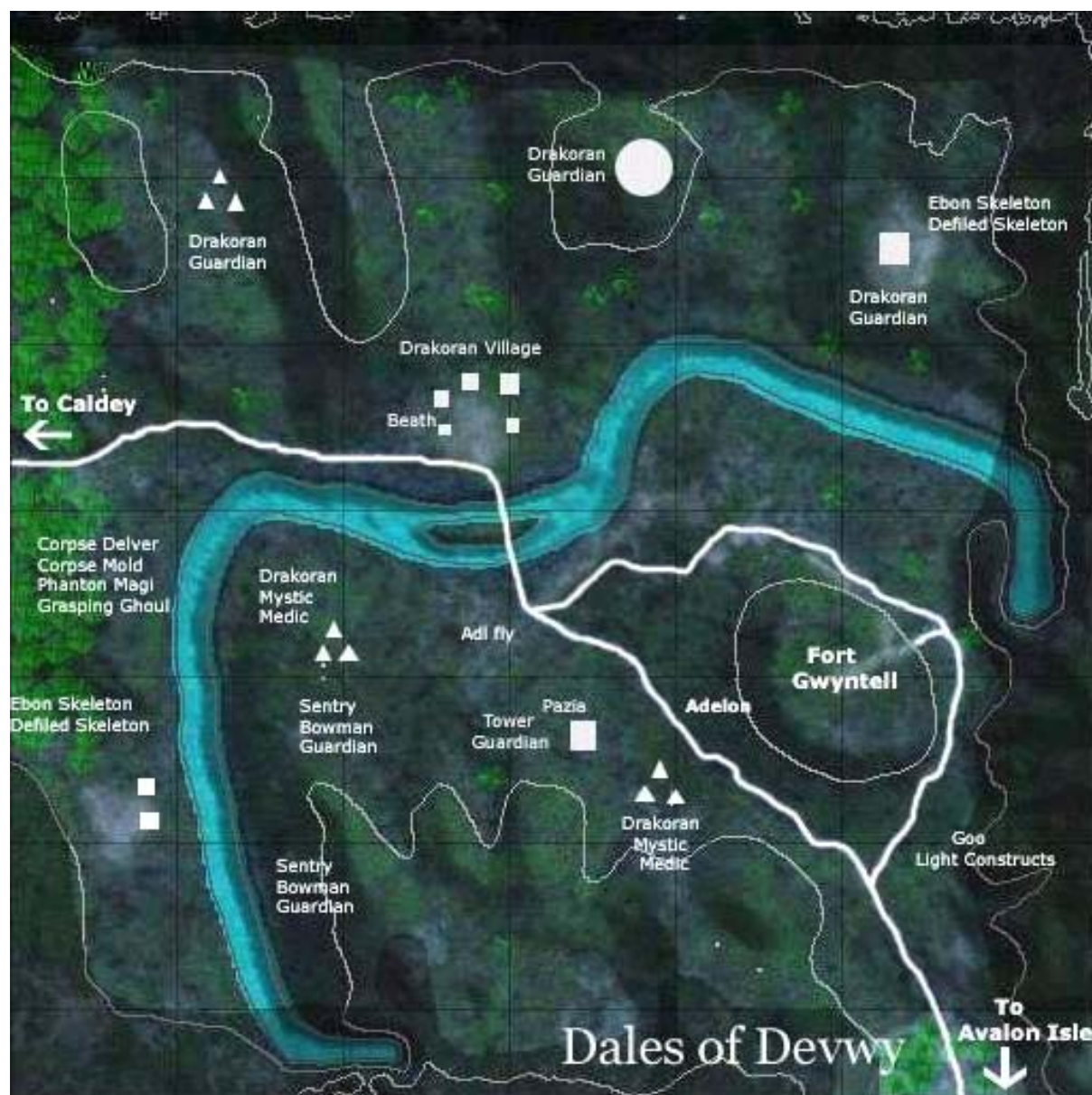


Île d'Avalon



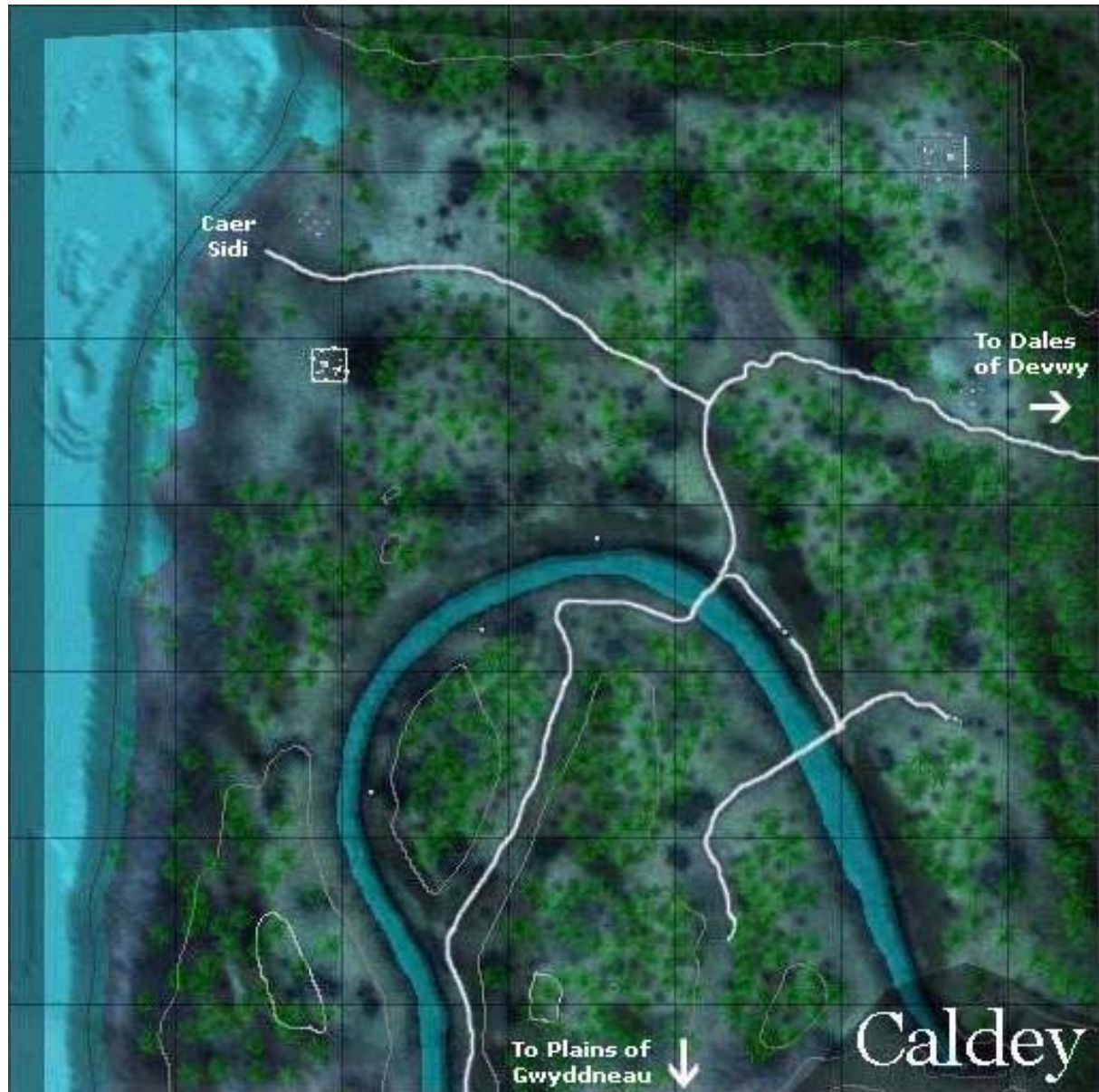


Vallons de Devwy





Caldey





Plaines de Gwyddneau



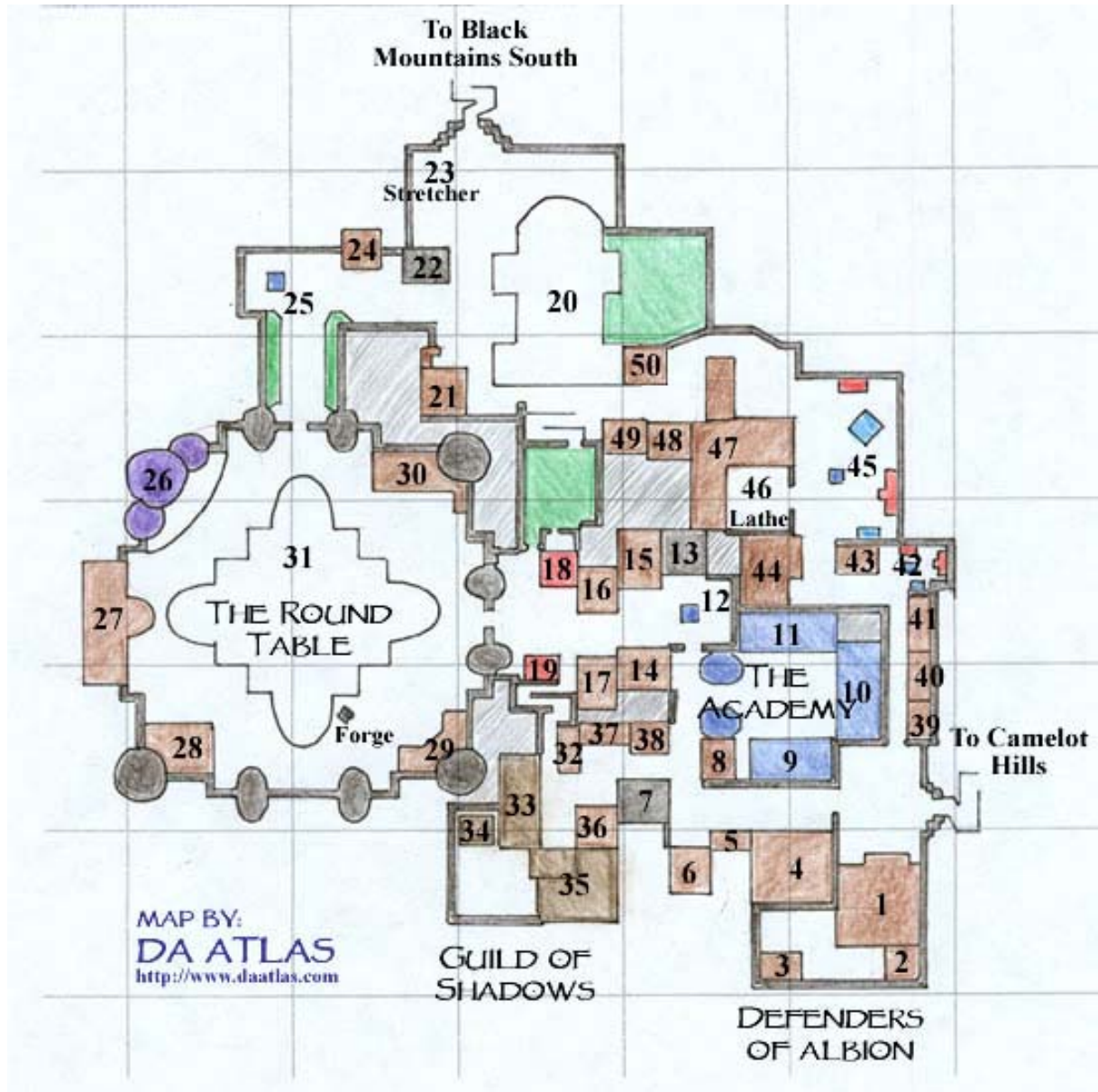


Aldland





Camelot



32	Acey Dalston	Fletchers Master
20	Aklee Edelmar	Bounty Store - Crystals
6	Andri	
43	Arliss Eadig	Tailors Master
14	Barkeep Broec	
6	Barkeep Dwerrav	
25	Bedelia	
18	Berenger Brennar	
47	Brach Leof	Woodworking Equipment

3	Brother Ethelbald	Friar Trainer
20	Brother Lensar	
20	Brother Michel	Healer Trainer
2	Brother Salvar	Staves
4	Brother Sterlyn	Friar Trainer
28	Calldir Edelmar	Bounty Store - Crystals
1	Captain Alphin	Armsman Trainer
1	Captain Rion	Armsman Trainer
2	Catelyn Boltar	
47	Chelseigh Stilman	Smithing Equipment
4	Cigolin Dalston	Theurgist Staves
4	Colby Dalston	Quilted armor, staves
23	Corley Nodens	Tailoring Equipment
43	Coventina Bordin	Tailoring Equipment
29	Cyllena Watford	Tailoring Supplies
4	Dare Edelmar	Bounty Store - Crystals
42	Dougal Heathis	Large weapons
43	Dyemaster Edare	Green/brown/grey/orange/yellow cloth dye
43	Dyemaster Emma	Blue/turquoise/teal/red/purple leather dye
43	Dyemaster Kael	Blue/turquoise/teal/red/purple enamel dye
43	Dyemaster Lendand	Green/brown/grey/orange/yellow leather dye
43	Dyemaster Mara	Green/brown/grey/orange/yellow enamel dye
43	Dyemaster Vandas	Blue/turquoise/teal/red/purple cloth dye
29	Edmee Heolstor	Embossed leather armor
2	Elzbet Sable	Siluric Leather
44	Enchanter Evala	Enchanter
45	Ethan Farley	Alloy/steel armor
45	Fenris Blakely	Piercers
35	Freya Edelmar	Bounty Store - Crystals
29	Freyne Aeolred	Woodworking Supplies
42	Fuston Talgurt	Scaled plate armor
18	Gaevin Sebryn	
14	Gamel Platfoot	
10	Gardowen Egesa	Wizard Staves
42	Geor Nadren	Cymric leather armor
47	Gremain Watford	Fletching Equipment (feathers)
29	Grummond Attor	Engineers Master
45	Guardsman Exeter	
42	Hafgan Corley	Plate/full armor
25	Hamon Sallitt	
29	Hector Darian	Smithing Equipment

2	Heolstor Wyman	Tanned cymric and steel studded armor, various weapons
29	Hephas Elgen	Weaponsmiths Master
11	Holt Finan	Bard instruments, tanned siluric armor, steel studded armor, iron/steel piercers
4	Iden Wissan	tanned cymric, steel studded, maces
32	Jana Fletcher	Arrows
45	Jana Hickey	Boned armor
29	Jeffrey Kenric	Mithril armor
42	Judan Hammerfel	Smith
32	Kedoenad	Poison
28	Lady Charlitte	Name Registrar
20	Lady Fridwulf	Cleric Trainer
20	Lady Triss	Paladin Trainer
20	Lady Winchell	Cleric Trainer
35	Landry Woden	Iron studded armor, steel mail armor, iron/steel swords, bows, arrows
45	Lara Weathers	Studded armor
35	Larcwide Wirt	Tanned cymric armor, steel studded armor, bows, arrows, rapiers
22	Laureнна	
9	Librarian Ophus	
1	Lieutenant Kaherdin	Scout Trainer
4	Lieutenant Rydderac	Scout Trainer
29	Kippar Row	Fletching Supplies (feathers)
29	Lora Theomund	Mithril armor
29	Loraine Elgen	Armorsmiths Master
28	Lord Christopher	Guild Registrar
28	Lord Oachley	Guild Emblemeer
20	Lord Prydwen	Paladin Trainer
31	Lord Urqhart	Vault Keeper
10	Loresmaster Alain	
20	Lynna Lang	Tanned cymric and steel studded armor, maces
26	Magess Islia	
10	Magess Tena	Sorcerer Trainer
33	Magus Agyfen	Cabalist Trainer
10	Magus Cormac	Sorcerer Trainer
34	Magus Isen	Cabalist Trainer
44	Marius Caest	Staves
35	Master Almund	Mercenary Trainer
33	Master Arenis	Mercenary Trainer
10	Master Berwick	Minstrel Trainer
4	Master Cear	Theurgist Trainer
12	Master Dubri	Minstrel Trainer

35	Master Eadig	Infiltrator Trainer
34	Master Edric	Infiltrator Trainer
10	Master Grundelth	Wizard Trainer
10	Master Vismer	
9	Maye Edelmar	Bounty Store - Crystals
29	Meccus Yrre	Sylvan cloth armor
28	Miran Esrcic	Recharger
10	Mistress Ladriel	Wizard Trainer
4	Mistress Welss	Theurgist Trainer
42	Moirra Camber	Polearms
11	Mori Godric	Linen and brocade quilted armor, staves
4	Odella Cerdic	Tanned cymric and steel studded armor, arrows, bows, rapiers
33	Olaevia Wyman	Cabalist staves
2	Ordra Yaney	Alloy Weapons (all)
10	Pedrith Edyn	Sorcerer Staves
43	Radek Silven	Robes
43	Raggart Bruce	Quilted armor
29	Runthal Devyn	Fletchers Master
6	Sandre Stanhill	
32	Sara Graston	Bows
32	Sasha Fletcher	Arrows
27	Scribe Veral	
6	Sephre Lade	
45	Serena Muftar	Mail armor
29	Shallah	
47	Shayly Parke	Tailoring Equipment
12	Silura Starish	Bard instruments
7	Sir Kenley	
20	Sister Elaydith	
20	Sister Rhigwyn	
1	Stephon the Crier	
20	Tait Nerian	Iron studded and steel chain armor, shields, iron/steel swords
29	Torr Upton	Mithril plate armor
11	Ulyius Feu-Ame	
44	Vadri Pade	
32	Velmis	Poison
45	Ver Nuren	Shields
42	Warren Gibson	Siluric leather armor
32	Willa Dalston	Fletching Equipment (feathers)
29	Wyne Scead	Mithril weapons
42	Yoren Shazra	Roman leather armor

Faubourgs de Camelot



Ces deux zones introduites par l'add-on « Foundations » permettent à chacun de posséder sa propre maison, ainsi qu'aux guildes de construire leurs QG. La province de Caerwent débouche dans les Collines de Camelot, près de la capitale. Pour y accéder en venant de Cotswold, il faut passer le pont-levis en direction de Camelot, puis prendre à gauche (c'est-à-dire aller plein Sud) en longeant les remparts de la ville. Après, quelques instants de marche, l'entrée dans la zone de Caerwent se situe sur la droite.

Chacune des deux provinces comporte un Marché central, dans lequel il est possible d'acheter de nombreux objets pouvant être placés dans les habitations personnelles. Les deux zones disposent également de nombreux palefreniers permettant de se rendre de faubourg en faubourg. Les itinéraires suivis par les chevaux sont indiqués ci-dessous.

Chevaux dans Rilan :

Corliss' Stable ⇔ Hwithloew's Stable

Corliss' Stable ⇔ Shadriya's Stable

Corliss' Stable ⇔ Diamante's Stable

Diamante's Stable ⇔ Shadriya's Stable

Diamante's Stable ⇔ Hwithloew's Stable

Shadriya's Stable ⇔ Hwithloew's Stable

Chevaux dans Caerwent :

Alis' Stable ⇔ Gyrom's Stable

Alis' Stable ⇔ Cora's Stable

Alis' Stable ⇔ Itis' Stable

Itis' Stable ⇔ Gyrom's Stable

Itis' Stable ⇔ Cora's Stable

Cora's Stable ⇔ Gyrom's Stable

Chaque hameau comporte 10 lopins de terre numérotés par des pierres massives, ce qui permet à chaque maison de disposer de sa propre adresse : par exemple, le n°7 de Hoghton, dans la province de Caerwent.

Reportez-vous à la section consacrée aux habitations albionnaises pour de plus amples informations sur la manière de vous construire une maison.

Principaux lieux gardés du Royaume

Association de Lethantis (Forêt de Campacorentin)



Master Arbaedes	Wizard Trainer
Magus Crystolos	Sorcerer Trainer
Mistress Trethia	Elementalist Trainer
Magus Oreal	Mage Trainer
Magus Sacyn	Cabalist Trainer
Epin Lemut	Robes
Mairi Ralilden	
Sleria	Bard instruments
Master Glorious	Minstrel Trainer
Master Qilith	Infiltrator Trainer
Loretta Agesa	Wizard staves
Norvel Edyn	Sorcerer staves
Elga Wyman	Cabalist staves
Master Arbaedes	Wizard Trainer
Magus Crystolos	Sorcerer Trainer
Mistress Trethia	Elementalist Trainer
Magus Oreal	Mage Trainer
Magus Sacyn	Cabalist Trainer
Epin Lemut	Robes
Mairi Ralilden	
Sleria	Bard instruments

Master Glorious	Minstrel Trainer
Master Qilith	Infiltrator Trainer
Loretta Agesa	Wizard staves
Norvel Edyn	Sorcerer staves
Elga Wyman	Cabalist staves

Caer Ulfwych (Forêt de Campacorentin, carrefour central des routes)



1	Calya	
	Lord Ulfwych	Paladin Trainer
	Collen Blist	Cleric Trainer
	Elger Leafblade	Bows
	Fellya Fletcher	Arrows
	Brother Spilr	Friar Trainer
	Brother Eurius	Healer
	Mistriss Frina	Theurgist Trainer
	Gery Dalston	Theurgist staves
	Dyemaster Druce	Green/brown/grey/yellow/orange leather dye
	Dyemaster Esme	Blue/teal/purple/red leather dye
	Dyemaster Nedda	Green/brown/grey/yellow/orange enamel dye
	Dyemaster Eldred	Blue/teal/purple/red enamel dye
	Huntress Lenna	
2	Captain Falron	Armsman Trainer
near 3	Idian	Stable Master
3	Fianya Walelden	
	Eiddin Walelden	Arrows

	Lieutenant Mhoudi	Scout Trainer
	Ellard Gram	Crushing
	Stephan Fall	Chain armor
	Langston Fall	Slashing
	Ellard Fall	Smith
	Grindan Halig	Shields

Château de Prydwen (Collines de Camelot, près du pont de Prydwen)



1	Ryce Scrydan	Shields
	Alburn Hale	Slashing
	Elvar Tambor	Thrusting
2	Licrin the Crier	
	Sir Jerem	
	Brother Maynard	Healer
	Sister Gwendolyn	Acolyte Trainer
3	Dyemaster Arthw	Green/brown/grey/orange/yellow cloth dye
	Arleigh Penn	Blue/teal/purple/red cloth dye
	Hugh Gallen	Roman leather armor
	Karn Graem	Plate armor
	Gram Ironhand	Smith
	Meran the Weaver	
	Atheleys Sy'Lian	
	Master Graent	Fighter Trainer

Cotswold (Collines de Camelot, sortie Est de Camelot)



1	Enchanter Grumwold	Enchanter
	Master Sorac	Rogue Trainer
	Jonathan Lee	
	Ydenia Philpott	
	Eileen Morton	Bard instruments
	Daniel Edwards	
	Godaleva Dowden	
	Andrew Wyatt	
	Dwight Edwards	
	Unendalden	Poisons
	Odelia Wyman	Cabalist staves
2	Cullen Smyth	
	Grum Bowman	Bows
	Braenwyn Fletcher	Arrows
	Yetta Fletcher	Arrows
3	Rayn Olwyc	Polearms
	Gill Hoxley	Steel/alloy plate armor
	Elvar Ironhand	Smith
	Lar Rodor	Shields
	Cudbert Dalston	Theurgist staves
	Col Aldar	Chain armor
	Ellyn Weyland	Studded armor
	Bedamor Routh	2-handed weapons

	Grannis Ynos	Slashing
	John Weyland	Thrusting
4	Pompin the Crier	
	Master Stearn	Elementalist Trainer
	Laridia the Minstrel	
	Master Kless	
	Doreen Egesa	Wizard staves
	Dyemaster Wanetta	Blue/teal/red/purple leather dye
	Dyemaster Leax	Green/grey/orange/yellow leather dye
	Dyemaster Octe	Blue/teal/red/purple enamel dye
	Dyemaster Edra	Green/grey/orange/yellow enamel dye
between 4 and 5	Stonemason Glover	
5	Magus Aelle	Mage Trainer
	Cauldir Edyn	Sorcerer staves
	Samwell Hornly	Staff
	Jon Smythe	Robes
	Lundeg Tranyth	Roman leather armor
	Eowyl'n Astos	Blue/teal/red/purple cloth dye
	Farma Hornly	Quilted cloth armor
	Dyemaster Alwin	Green/grey/orange/yellow cloth dye

Ludlow (Monts Ténébreux Sud, sortie nord de Camelot)



1	Seamstress Marie	Quilted cloth armor
---	------------------	---------------------

	Dyemaster Cor	Blue/teal/purple/red cloth dye
	Aileen Wyatt	Green/brown/grey/yellow/orange cloth dye
	Seamstress Lynnet	Robes
near 1	Yaren	Stable Master
2	Andrya Wyman	Cabalist staves
	Haskis Mordoo	
	Guy Reed	
	Keenar Woedin	
	Yasminea Dardin	
	Pebble	
	Jazzy Piper	
	Trinny Piper	
	Greta Blandish	Bard instruments
	Maggie McClellan	
	Phyllis Darksky	
	Graham Mal'toinia	
	Bouncer Corwin	
3	Master Sceley	Smith
	Apprentice Dunan	
	Sals Pew	Staff
	Farl Dalston	Theurgist Staves
	Calldir Edyn	Sorcerer Staves
	Eabae Egesa	Wizard Staves
4	Magus Aldred	Mage Trainer
	Master Odon	Rogue Trainer
	Varrin the Crier	
	Gillery Fletcher	Arrows
	Angus Bowman	Bows
	Crep Pew	Thrusting
	Fost Mra	Siluric leather armor
	Ochan Aethelhere	Expensive various trade skill items
	Nulb Pew	Arrows
5	Stonemason Harwin	

Marches Ouest (Plaines de Salisbury)



1	Aric Barlow	Robes
	Garvyn Kensington	Studded armor
	Lillian Brydger	Smith
	Radella Fletcher	Arrows
	Beria, apprentice smith	
2	Ainsley Fletcher	Arrows
	Aldrin Collyer	Bows
	Erwin Holdyn	Quilted cloth armor
	Farley Deagal	Expensive various trade skill items
3	Edarg	Stable Master
	Master Gerol	Healer
	Stable boy Andryn	

Relais de Campacorentin (Forêt de Campacorentin)



Kealan	
Hunter Kenwin	
Master Hadis	Rogue Trainer
Master Lorik	Fighter Trainer
Linidd	Poisons
Junger Gannon	Chain armor
Grin the Crier	
Balthazar Encambion	Polearms
Dyemaster Esme	Blue/teal/purple/red leather dye
Gwendolyn Arlington	Blue/teal/purple/red cloth dye
Rundeg Faerweth	Lamellar studded armor
Geston Lurger	Thrusting
Archibald Oakheart	Staff
Malin Cullan	2-handed weapons
Fluitha Sufron	Cymric leather armor
Master Astyp	Mercenary Trainer
Goodwin Fletcher	Arrows
Dafyd Graham	Smith
Flaudin Bowman	Bows
Falin Fletcher	Arrows

Retraite d'Adribard (Marais d'Avalon)



1	Blueheart	Blue/teal/red/purple cloth dye
---	-----------	--------------------------------

	Dyemaster Camdene	Green/brown/grey/orange/yellow cloth dye
	Trulion Vrundon	Vault Keeper
2	Enchanter Braesia	Enchanter
	Tersa Weaver	Robes
3	Anga Weaver	Quilted cloth armor
	Nai Whit	Staff
	Morin Davem	Roman leather armor
4	Tathal	2-handed weapons
	Tathan	Plate armor
5	Tyngyr Blade	Slashing
	Trill	Bard instruments
	Devyn Godric	Shields
	Theois Gwynf	Crushing
6	Salwis the Crier	
	Brother Onoloth	
	Master Liennon	Minstrel Trainer
	Sister Endri	Healer
	Sister Chael	Acolyte Trainer
	Lord Adribard	Paladin Trainer
	Lady Lynn	Cleric Trainer
	Master Dyrin	Fighter Trainer
	Master Traoyr	Wizard Trainer
	Daisi Egesa	Wizard staves
	Wylie Edyn	Sorcerer staves
	Magus Saloc	Mage Trainer
	Magus Edaev	Sorcerer Trainer
	Aiellana	
	Mistress Jeryssa	Theurgist Trainer
	Graeme Dalston	Theurgist staves
	Lieutenant Crosean	Scout Trainer
	Scribe Eril	
	Brother Caun	Friar Trainer

Recensement complet des Habitants en âge de combattre

Les pages qui suivent sont extraites du dernier recensement effectué par l'administration royale. Elles recensent la quasi-totalité de la population sédentaire des provinces d'Albion en âge de combattre pour le Royaume. Les habitants sont classés par ordre alphabétique ; pour chacun d'entre eux est indiquée leur profession, ainsi que la localité (ou par défaut la province) dans laquelle ils résident habituellement. Cette liste comprend également les gardes et nobles du Royaume.

Acey Dalston Trades Master, Fletching Camelot City
 Aelda Merchant, Chain armor Snowdonia Station
 Agrakor Fletcher Merchant, Arrows Swanton Keep
 Aiellana NPC Adribard's Retreat
 Ainsley Fletcher Merchant, Arrows West Downs
 Alastriona NPC Lough Derg
 Alburn Hale Merchant, Swords Prydwen Keep
 Alden Fletcher Merchant, Bolts Humberton Castle
 Alder Fletcher Merchant, Arrows Humberton Village
 Aldous Wynedd NPC South Black Mountains
 Aldrin Collyer Merchant, Bows & Arrows West Downs
 Aldus Meccus Merchant, Studded armor Snowdonia Station
 Alhrick Duglas Merchant, Piercing Humberton Castle
 Allyn Fletcher Merchant, Arrow Merchant Adribard's Retreat
 Anga Weaver Merchant, Cloth armor Adribard's Retreat
 Apprentice Dunan NPC Ludlow
 Archibald Oakheart Merchant, Staves Campacorentin Station
 Argus Bowman Merchant, Bows & Arrows Ludlow
 Aric Barlow Merchant, Cloth armor West Downs
 Arla NPC Prydwen Keep
 Arleigh Penn Merchant, Dyes Prydwen Keep
 Arliss Eadig Trades Master, Tailoring Camelot City
 Arly Camden NPC Swanton Keep
 Arrow Merchant Merchant, Arrows Forest Sauvage
 Atheleys Sy NPC Prydwen Keep
 atruis NPC Prydwen Keep
 Azrael Mucto Merchant, Chain armor Caer Witrin
 Balthazar Encambrian Merchant, Polearms Campacorentin Station
 Ban Ronem Merchant, Slash weapons Humberton Village
 Barnarn the Crier Town Crier Humberton Village
 Barric Camber Merchant, Maces Prydwen Keep
 Bedamor Routh Merchant, 2-Handed weapons Cotswold Village
 Belef NPC Humberton Castle
 Berengar Brennan Guard Camelot City
 Beria, Apprentice Smith NPC West Downs
 Bline Tengit Merchant, Cloth armor Humberton Village
 Blueheart Merchant, Dyes Adribard's Retreat
 Boc Merchant, Leather Armor Snowdonia Station
 Borwyr the Cursed NPC Camelot City
 Boudron Fletcher Merchant, Arrow Merchant Adribard's Retreat
 Bouncer Corwin Guard Ludlow
 Brach Leof Merchant, Boards and Planing Tools Camelot City
 Braenwyn Fletcher Merchant, Arrows Cotswold Village
 Brodic NPC South Black Mountains

Brother Caun Trainer, Friar Adribard's Retreat
 Brother Codeth NPC Camelot Hills
 Brother Daniel Trainer, Friar Swanton Keep
 Brother Darren NPC Vetusta Abbey
 Brother Demay Healer Humberton Village
 Brother Don NPC Vetusta Abbey
 Brother Dupre Trainer, Acolyte Humberton Castle
 Brother Eurius Healer Caer Ulfwych
 Brother Maynard Healer Prydwen Keep
 Brother Michel Healer Camelot City
 Brother Onoloth NPC Adribard's Retreat
 Brother Penric Healer North Camelot Gates
 Brother Sabutai Healer Humberton Castle
 Brother Spilr Trainer, Friar Caer Ulfwych
 Brother Tanis Healer Vetusta Abbey
 Brother Willem Healer Camelot Hills
 Bruna Merchant, Music instruments Adribard's Retreat
 Calldir Edyn Merchant, Weapons Ludlow
 Calya NPC Caer Ulfwych
 Camdene Merchant, Dyes Adribard's Retreat
 Captain Bonswell Guard Prydwen Keep
 Captain Dillon Guard South Black Mountains
 Captain Falron Trainer, Armsman Caer Ulfwych
 Captain Leri Guard Snowdonia Fortress
 Captain Prahlon Trainer, Armsman Adribard's Retreat
 Captain Presan Trainer, Armsman Swanton Keep
 Captain Rhodri Guard Snowdonia Fortress
 Captain Ryder Guard South Black Mountains
 Carney Trainer, Mentalist Adribard's Retreat
 Cayla NPC Campacorentin Forest
 Cedd Aethelbert Merchant, Shields Snowdonia Station
 Cemmeth Budgwold Guard Cotswold Village
 Chad Denisc Merchant, Shields North Camelot Gates
 Cigolin Dalston Merchant, Staves, Theurgist Camelot City
 Col Aldar Merchant, Chain armor Cotswold Village
 Colby Dalston Merchant, Staves Camelot City
 Collen Blist Trainer, Cleric Caer Ulfwych
 Commander Buin Guard Ludlow
 Commander Burcrif Guard North Camelot Gates
 Commander Jusen Guard South Black Mountains
 Conleth Cuagain Guard Tir na Nog
 Contyth, Apprentice Smith NPC Humberton Village
 Corley Nodens Merchant, Leather Armor Camelot City
 Corporal Dunleigh Guard West Downs
 coventina Bordin Merchant, Sewing Supplies Camelot City
 Cranley Merchant, Plate armor Snowdonia Station
 Cranly Merchant, Plate armor Snowdonia Station
 Crep Pew Merchant, Thrust weapons Ludlow
 Crim Guard Llyn Barfog
 Cullen Smyth NPC Cotswold Village
 Cynwik the Wizard Guard Snowdonia Fortress

Dafyd Graham Smith Campacorentin Station
Dane Trainer, Shaman Jordheim
Devyn Godric Merchant, Shields Adribard's Retreat
Dougal Heathis Merchant, Blunt Weapons Camelot City
Druesk Machyon Trainer, Cabalist Caer Witrin
Dun Mra Merchant, Studded armor Humberton Castle
Dwira Fletcher Merchant, Bolts Swanton Keep
Dyemaker Bal Merchant, Dyes Humberton Village
Dyemaste Esme Merchant, Dyes Caer Ulfwych
Dyemaster Bren Merchant, Dyes North Camelot Gates
Dyemaster Brun Merchant, Dyes Humberton Village
Dyemaster Camdene Merchant, Dyes Adribard's Retreat
Dyemaster Carye Merchant, Dyes Adribard's Retreat
Dyemaster Cor Merchant, Dyes Ludlow
Dyemaster Druce Merchant, Dyes Caer Ulfwych
Dyemaster Earli Merchant, Dyes Adribard's Retreat
Dyemaster Edra Merchant, Dyes Cotswold Village
Dyemaster Eldred Merchant, Dyes Caer Ulfwych
Dyemaster Godric Merchant, Dyes Adribard's Retreat
Dyemaster Kaly Merchant, Dyes Adribard's Retreat
Dyemaster Leax Merchant, Dyes Cotswold Village
Dyemaster Nedda Merchant, Dyes Caer Ulfwych
Dyemaster Octe Merchant, Dyes Cotswold Village
Dyemaster Vanetta Merchant, Dyes Cotswold Village
Edie Wharton NPC Camelot City
Edmee Heolstor Merchant, Leather Armor Camelot City
Eiddin Waleldan NPC Caer Ulfwych
Eiddin Waleldin Merchant, Bolts Caer Ulfwych
Eileen Morton Merchant, Music instruments Cotswold Village
Elger Leafblade Merchant, Bows & Arrows Caer Ulfwych
Ellard Fall Smith Caer Ulfwych
Ellard Gram Merchant, Crush weapons Caer Ulfwych
Ellyn Weyland Merchant, Studded armor Cotswold Village
Elrigh NPC Snowdonia Station
Elvar Ironhand Smith Cotswold Village
Elvar Tambor Merchant, Piercing Prydwen Keep
Elwyn Merchant, Crush weapons Snowdonia Station
Elzbet Sable Merchant, Leather Armor Camelot City
Ember Merchant, Slash weapons Snowdonia Station
Enchanter Braesia Enchanter Adribard's Retreat
Enchanter Grumwold Enchanter Cotswold Village
Enchanter Haephus Enchanter Humberton Village
Eowyn Astos Merchant, Dyes Cotswold Village
Epheria Brighteye Merchant, Bows & Arrows Adribard's Retreat
Epin Lenut Merchant, Cloth armor Lethantis Association
Erstal Fulan Smith Adribard's Retreat
Erwin Holdyn Merchant, Cloth armor West Downs
Ethan Farley Merchant, Swords Camelot City
Falin Fletcher Merchant, Arrows Campacorentin Station
Farley Daegal Merchant, Materials West Downs
Farma Hornly Merchant, Cloth armor Cotswold Village
Fash Merchant, Crush weapons North Camelot Gates
Father Turnis Trainer, Cleric Swanton Keep
Fellya Fletcher Merchant, Arrows Caer Ulfwych
Fenris Blakefy Merchant, Piercing Camelot City
Feron Erimer Merchant, Bows & Arrows Humberton Village
Fester NPC Llyn Barfog
Fianya Waleldan NPC Caer Ulfwych

Flaudin Bowman Merchant, Bows & Arrows Campacorentin Station
Fluitha Sufron Merchant, Leather Armor Campacorentin Station
Fluvon Merchant, Stable Master Camelot Hills
Fost Mra Merchant, Leather Armor Ludlow
Frip NPC Prydwen Keep
Fuston Talgurt Merchant, Scale Armor Camelot City
Gardowen Egesa Merchant, Staves, Wizard Camelot City
Garvin Kensington Merchant, Studded armor West Downs
Garvyn Kensington Merchant, Studded armor West Downs
Geofram Hael Merchant, Studded armor Caer Witrin
Geor Nadrin Merchant, Leather Armor Camelot City
Gert Elm Merchant, Plate armor Humberton Village
Geston Lurger Merchant, Piercing Campacorentin Station
Gill Hoxley Merchant, Plate armor Cotswold Village
Gilley Fletcher Merchant, Arrows Ludlow
Gleda Fletcher Merchant, Arrow Merchant Snowdonia Station
Godeleva Dowden NPC Cotswold Village
Goodwin Fletcher Merchant, Arrows Campacorentin Station
Gracchus Merchant, Stable Master Humberton Village
Graham Maltoinia NPC Ludlow
Gram Ironhand Smith Prydwen Keep
Grannis Ynos Merchant, Swords Cotswold Village
Great Gobzini NPC South Black Mountains
Green enchanter Enchanter Avalon Marsh
Greew Trainer, Cleric Prydwen Keep
Gregor Lannis Merchant, Blunt Weapons Caer Witrin
Greta Blandish Merchant, Music instruments Ludlow
Grin the Crier Town Crier Campacorentin Station
Grindan Halig Merchant, Shields Caer Ulfwych
Gronyr Gloyw NPC Prydwen Keep
Grum Bowman Merchant, Bows Cotswold Village
Guard Blaen Guard West Downs
Guard Cynon Guard West Downs
Guard Dafydd Guard Salisbury Plains
Guard Eideff Guard Salisbury Plains
Guard Fulton Guard North Camelot Gates
Guard Reed Guard Humberton Village
Guard Wynn Guard Ludlow
Guardian Aron Guard Campacorentin Station
Guy Reed NPC Ludlow
Guyon Merchant, Cloth armor Snowdonia Station
Gwendolyn Arlington Merchant, Dyes Campacorentin Station
Haegan McLeary NPC Snowdonia Fortress
Hafgan Corley Merchant, Plate armor Camelot City
Haruld Merchant, Stable Master Camelot Hills
Haskis Mordoo Guard, Bartender Ludlow
Hearot Kenway Merchant, Shields Humberton Village
Hector Darian Merchant, Smithing Tools Camelot City
Heolstor Wyman Merchant, Swords Camelot City
Heorot Kenway Merchant, Shields Humberton Castle
Heylyn Aldar Merchant, Bolts Cornwall
Holt Finan Merchant, Piercing Camelot City
Hugh Gallen Merchant, Leather Prydwen Keep
Hunter Borsen Guard Adribard's Retreat
Hunter Derwyn Guard Camelot Hills
Hunter Kenwin Guard Campacorentin Station

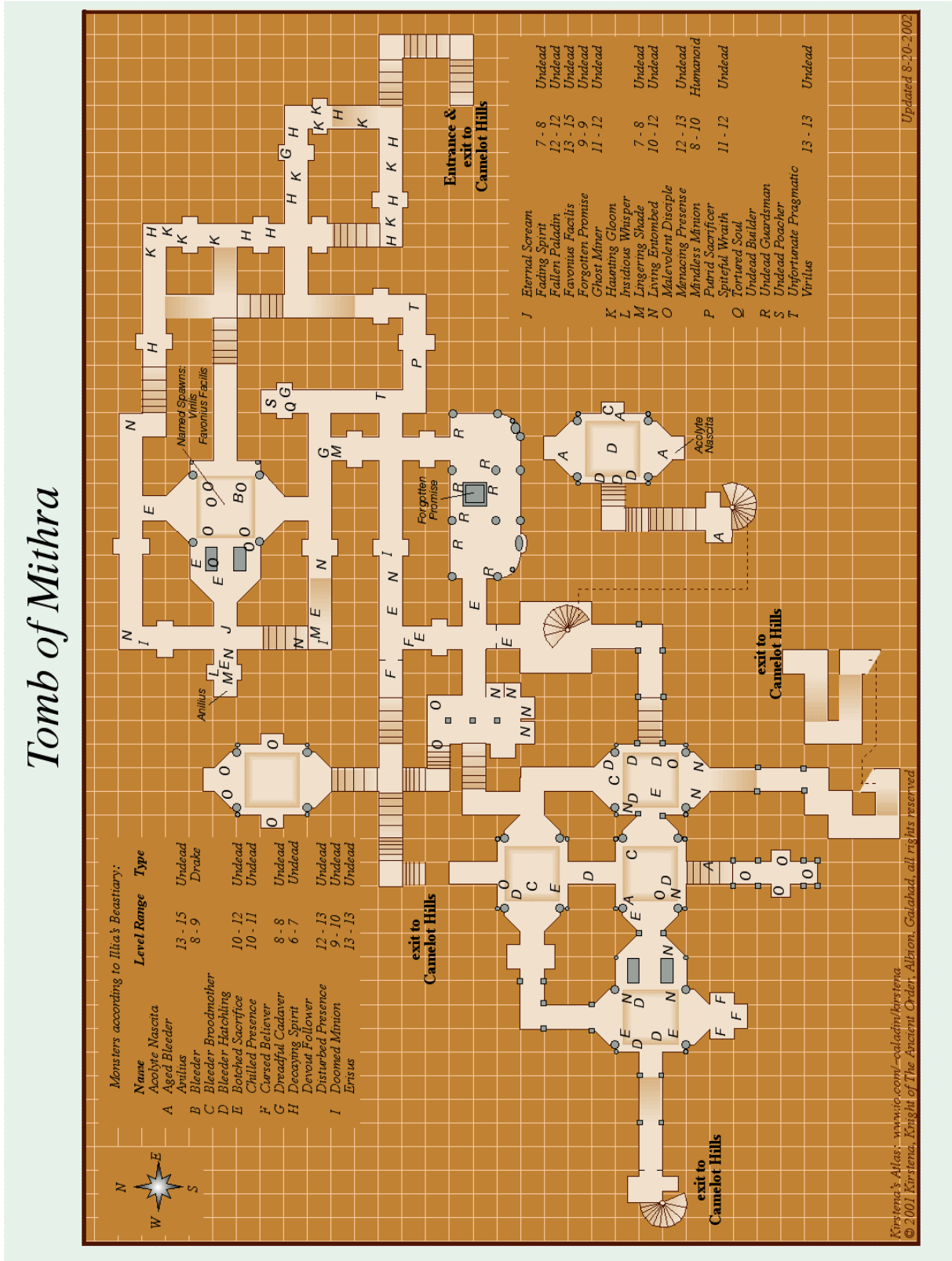
Iden Wissan Merchant, Blunt Weapons Camelot City
Idian Merchant, Stable Master Caer Ulfwych
Iohannes Aldar Merchant, Arrows Cornwall
Isfia NPC Camelot City
Islwyn NPC Llyn Barfog
Jack Weyland Merchant, Scale Armor Cornwall
Jana Fletcher Merchant, Arrow Merchant Camelot City
Jana Hickey Merchant, Studded armor Camelot City
Jeffrey Kenric Merchant, Studded armor Camelot City
Jerad Merchant, 2-Handed weapons Swanton Keep
Jezzy Piper NPC Ludlow
Jill Huntington NPC Salisbury Plains
Joffrey Merchant, Slash weapons North Camelot Gates
John Weyland Merchant, Thrust weapons Cotswold Village
Jon Smythe Merchant, Robes & Coaks Cotswold Village
Jonafyn Merchant, Thrust weapons Snowdonia Station
Junger Gannon Merchant, Chain armor Campacorentin Station
Karn Graem Merchant, Platemail Prydwen Keep
Kealan NPC Campacorentin Station
Kearn NPC Campacorentin Forest
Kedoenad Merchant, Poisons Camelot City
Keenar Woedin NPC Ludlow
Lady Aelawen Guard Prydwen Keep
Lady Charlite Last Name Registrar Camelot City
Lady Fridwulf Trainer, Cleric Camelot City
Lady Lynn Trainer, Cleric Adribard's Retreat
Lady Triss Trainer, Paladin Camelot City
Lady Winchell Trainer, Cleric Camelot City
Lan Merchant, Studded armor North Camelot Gates
Landon Huntington NPC Salisbury Plains
Langstan Fall Merchant, Slash weapons Caer Ulfwych
Langston Fall Merchant, Swords Caer Ulfwych
Lar Rodor Merchant, Shields Cotswold Village
Lara Weatheres Merchant, Studded armor Camelot City
Laridia the Minstrel NPC Cotswold Village
Lauryn Swiftrun Merchant, Bows Camelot Hills
Lauryn Swiftun Merchant, Bows & Arrows Camelot Hills
Legelos Merchant, Bows & Arrows Prydwen Keep
Leston Lurger Merchant, Thrust weapons Campacorentin Station
Ley Manton Merchant, Polearms Swanton Keep
Licrin the Crier Town Crier Prydwen Keep
Lieutenant Brude Guard Snowdonia Fortress
Lieutenant Cian Guard Snowdonia Fortress
Lieutenant Crosean Trainer, Scout Adribard's Retreat
Lieutenant Fisra Trainer, Scout Swanton Keep
Lieutenant Jursen Guard Camelot Hills
Lieutenant Keubler NPC Castle Sauvage
Lieutenant Kuebler Guard Castle Sauvage
Lieutenant Mhouidi Trainer, Scout Caer Ulfwych
Lieutenant Niane Guard Snowdonia Fortress
Lillian Brydger Smith West Downs
Linidd Merchant, Poisons Campacorentin Station
Llewellyn Camber NPC Camelot Hills
Lora Theomund Merchant, Swords Camelot City
Lord Adribard Trainer, Paladin Adribard's Retreat
Lord Christopher Guild Registrar Camelot City
Lord Oachley Guild Emblemeer Camelot City
Lord Ulfwych Trainer, Paladin Caer Ulfwych
Lord Urghart Vault Keeper Camelot City

Loemaster Alain NPC Camelot City
Lundeg Tranyth Merchant, Leather Armor Cotswold Village
Lynd Moidg Merchant, Bows & Arrows Swanton Keep
Maggie McClellan NPC Ludlow
Magus Aelle Trainer, Mage Cotswold Village
Magus Aggyfen Trainer, Cabalist Camelot City
Magus Aldrid Trainer, Mage Ludlow
Magus Crystolos Trainer, Sorcerer Lethantis Association
Magus Edaev Trainer, Sorcerer Adribard's Retreat
Magus Jeril Trainer, Cabalist Swanton Keep
Magus Oreal Trainer, Mage Lethantis Association
Magus Sacyn Trainer, Cabalist Lethantis Association
Magus Seran Trainer, Sorcerer Swanton Keep
Mainguard Alphin Trainer, Armsman Camelot City
Mairi Ralilden NPC Lethantis Association
Malin Cullan Merchant, 2-Handed weapons Campacorentin Station
Marius Caestus Merchant, Staves Camelot City
Master Arbaedes Trainer, Wizard Lethantis Association
Master Astyp Trainer, Mercenary Campacorentin Station
Master Dyrin Trainer, Fighter Adribard's Retreat
Master Glorious Trainer, Minstrel Lethantis Association
Master Graent Trainer, Fighter Prydwen Keep
Master Hadis Trainer, Rogue Campacorentin Station
Master Kel Trainer, Mercenary Swanton Keep
Master Kless NPC Cotswold Village
Master Liennon Trainer, Minstrel Adribard's Retreat
Master Lorik Trainer, Fighter Campacorentin Station
Master Odon Trainer, Rogue Ludlow
Master Qilith Trainer, Infiltrator Lethantis Association
Master Sceley Smith Ludlow
Master Sorac Trainer, Rogue Cotswold Village
Master Stearn Trainer, Elementalist Cotswold Village
Master Tanis Trainer, Minstrel Swanton Keep
Master Torr Trainer, Fighter Humberton Village
Master Traoyr Trainer, Wizard Adribard's Retreat
Mateus Fletcher Merchant, Arrows Camelot Hills
Mathien NPC Snowdonia Station
Meccus Yrre Merchant, Cloth armor Camelot City
Melannon Merchant, Poisons Castle Sauvage
Meran Fletcher Merchant, Arrows Camelot Hills
Meran the Weaver NPC Prydwen Keep
Mif Feit Merchant, Staves Humberton Village
Miran Esric Recharger Camelot City
Mistress Alarisa Trainer, Wizard Swanton Keep
Mistress Blea NPC Humberton Castle
Mistress Cessa Trainer, Theurgist Swanton Keep
Mistress Frina Trainer, Theurgist Caer Ulfwych
Mistress Jerryssa Trainer, Theurgist Adribard's Retreat
Mistress Trethia Trainer, Elementalist Lethantis Association
Moiria Camber Merchant, Polearms Camelot City
Mori Godric Merchant, Staves Camelot City
Morin Davem Merchant, Leather Armor Adribard's Retreat
Mouth NPC Llyn Barfog
Nai Whit Merchant, Staves Adribard's Retreat
Nia Leof Merchant, Staves Swanton Keep
Niea NPC Humberton Castle
Nob the Stableboy NPC Cotswold Village
Null Pew Merchant, Bows & Arrows Ludlow

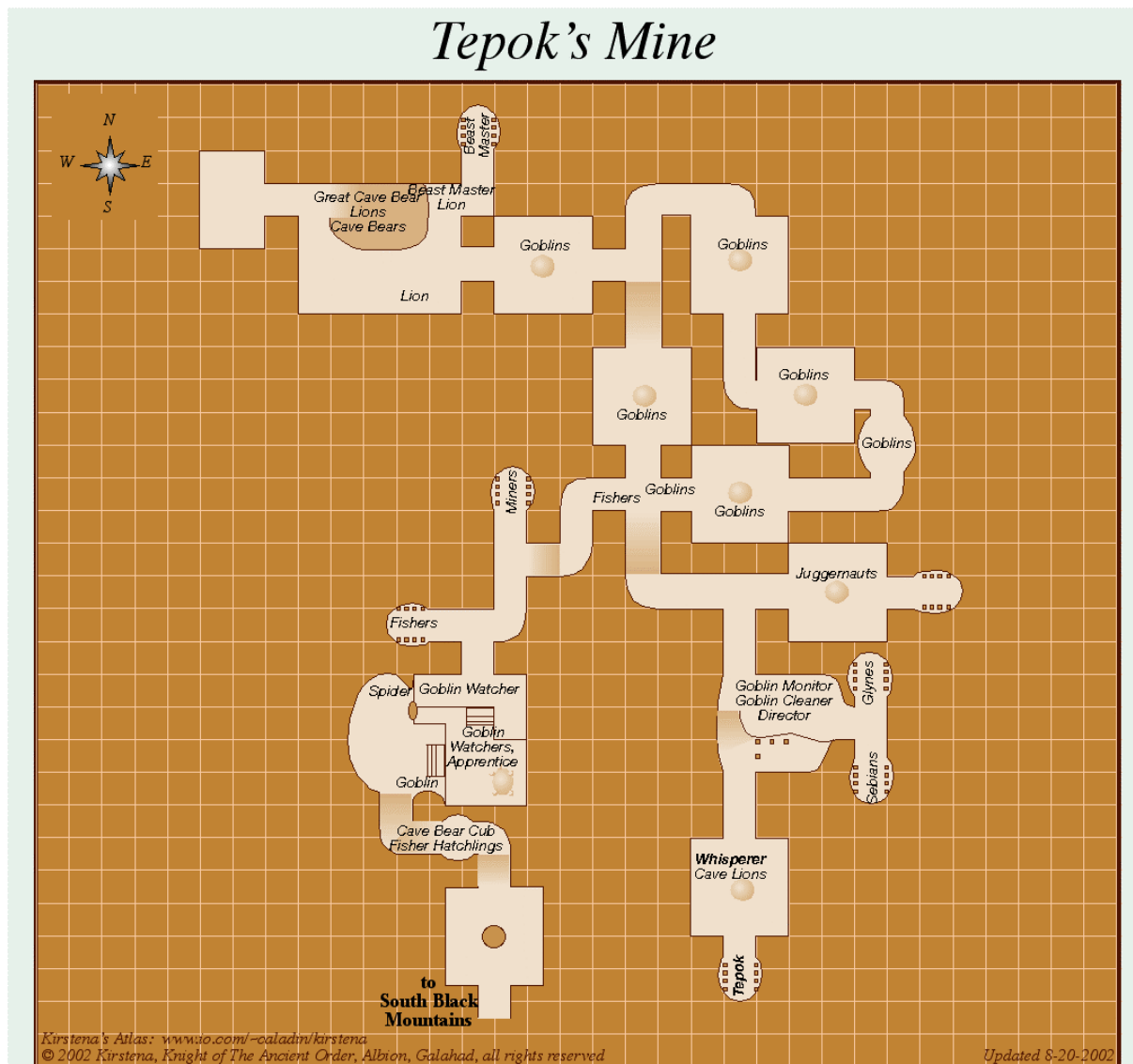
Ochan Aethelhere Merchant, Materials Ludlow
 Odaro Hengist Healer Snowdonia Station
 Odella Cerdic Merchant, Bows Camelot City
 Olorustos NPC Lethantis Association
 Omis NPC Swanton Keep
 Onyg Merchant, Poisons Castle Sauvage
 Ordra Yaney Merchant, Swords Camelot City
 Ormgarth NPC Campacorentin Forest
 Osric Merchant, Weapons Snowdonia Station
 Parisch Eafyn Smith Humberton Village
 Pebble NPC Ludlow
 Pedrith Eafyn Merchant, Staves, Sorcerer Camelot City
 Phyllis Darksky NPC Ludlow
 Pompin the crier Town Crier Cotswold Village
 Pyp NPC Prydwen Keep
 Radella Fletcher Merchant, Bolts West Downs
 Rayn Olwyc Merchant, Polearms Cotswold Village
 Roald Stoneweaver Merchant, 2-Handed weapons North Camelot Gates
 Roneof Leah Trainer, Runemaster Hadrians Wall
 Rundeg Faerwyth Merchant, Studded armor Campacorentin Forest
 Ryce Scrydan Merchant, Shields Prydwen Keep
 Sachin NPC Humberton Castle
 Sage Crystal NPC Camelot Hills
 Sage Lissa NPC Ludlow
 Sage Nelson NPC Camelot Hills
 Sall Fadri Merchant, Realm Gate Medallion Castle Sauvage
 Sals Pew Merchant, Staves Ludlow
 Salwis the crier Town Crier Adribard's Retreat
 Samwell Hornly Merchant, Staves Cotswold Village
 Sar Aldar Merchant, Chain armor Cornwall
 Sasha Fletcher Merchant, Arrow Merchant Camelot City
 Scholar Nenet NPC Campacorentin Station
 Scout Dherin NPC Castle Sauvage
 Scribe Eril NPC Adribard's Retreat
 Scribe Veral NPC Camelot City
 Seamstree Lynnet Merchant, Cloth armor Ludlow
 Seamstress Lynnet Merchant, Robes Ludlow
 Seamstress Marie Merchant, Cloth armor Ludlow
 Serena Muftar Merchant, Chain armor Camelot City
 Sergeant Alain Guard Prydwen Keep
 Sergeant Crum Merchant, Bows Camelot Hills
 Sergeant Grum Guard Prydwen Keep
 Siemus Tracksniffer NPC Llyn Barfog
 Silura Starish Merchant, Music instruments Camelot City
 Siom Felanis Merchant, Cloth armor Humberton Village
 Sir Ambiz Guard Humberton Castle
 Sir Barcroft Guard West Downs
 Sir Beckham Guard Cotswold Village
 Sir Brugyn Guard Snowdonia Fortress
 Sir Caewel Trainer, Paladin Swanton Keep
 Sir Defi Guard Snowdonia Fortress
 Sir Dorian Guard Cotswold Village
 Sir Edmun Guard Adribard's Retreat
 Sir Eleran Guard Humberton Castle
 Sir Garvon Guard Camelot Hills
 Sir Grynoch Guard Cotswold Village
 Sir Gwyn Guard Snowdonia Fortress

Sir Jerem Guard Prydwen Keep
 Sir Kenley Guard Camelot City
 Sir Merin Guard West Downs
 Sir Prescott Guard Cotswold Village
 Sir Prydwen Trainer, Paladin Camelot City
 Sir Quait Guard Prydwen Keep
 Sir Verin Guard Swanton Keep
 Sister Chael Trainer, Acolyte Adribard's Retreat
 Sister Endri Healer Adribard's Retreat
 Sister Gwendolyn Trainer, Acolyte Prydwen Keep
 Sleria Merchant, Music instruments Lethantis Association
 Stable Boy Andryn NPC West Downs
 Staevan Bowman Merchant, Bows & Arrows Snowdonia Station
 Stephen Fall Merchant, Chain armor Caer Ulfwych
 Stephion Bash Merchant, Crush weapons Humberton Village
 Steward Willee NPC Humberton Castle
 Steward Willie NPC Humberton Castle
 Stonemason Glover NPC Cotswold Village
 Stonemason Harwin NPC Ludlow
 Suno Merchant, Armor Darkness Falls
 Swyno Merchant, Thrust weapons Adribard's Retreat
 Sywno Merchant, Piercing Avalon Marsh
 Tait Nerian Merchant, Swords Camelot City
 Tathal Merchant, 2-Handed weapons Adribard's Retreat
 Tathan Merchant, Plate armor Adribard's Retreat
 Tersa Weaver Merchant, Cloth armor Adribard's Retreat
 Theois Gwynt Merchant, Crush weapons Adribard's Retreat
 Thol Dunnin Smith Snowdonia Station
 Thrurin the dyemaster NPC South Black Mountains
 Torr Upton Merchant, Swords Camelot City
 Trea Ellowis Merchant, Leather Armor Humberton Castle
 Tredin NPC Humberton Castle
 Tria Ellowis Merchant, Leather Armor Humberton Village
 Trill Merchant, Music instruments Adribard's Retreat
 Trini Piper NPC Ludlow
 Trulion Vrundon Vault Keeper Adribard's Retreat
 Tyngyr Blade Merchant, Slash weapons Adribard's Retreat
 Uliam Merchant, Stable Master Castle Sauvage
 Vadri Pade NPC Camelot City
 Varrin the Crier Town Crier Ludlow
 Velmis Merchant, Poisons Camelot City
 Ver Nuren Merchant, Shields Camelot City
 Veral NPC Camelot City
 Vismer NPC Camelot City
 Vuloch Merchant, Stable Master Camelot Hills
 Warren Gibson Merchant, Leather Armor Camelot City
 Wicet Merchant, Poisons Avalon Marsh
 Willa Dalston Merchant, Materials Camelot City
 William Oswy Merchant, Polearms Adribard's Retreat
 Wyne Scead Merchant, Swords Camelot City
 Yasminea Darden NPC Ludlow
 Ydenia Philpott NPC Cotswold Village
 Yetta Fletcher Merchant, Bolts Cotswold Village
 Yorel Anbidian Merchant, Materials Swanton Keep
 Yoren Shazra Merchant, Leather Armor Camelot City
 Zenob Mra Merchant, Studded armor Vetusta Abbey

Tombe de Mithra



Mine de Tepok



Monsters

Level range is 16-40ish

Cave Bear Cubs and Fisher Hatchlings are the lowest.

Cons at level 40:

Whisperer is very tough and cons yellow and is accompanied by several lions blue to orange.

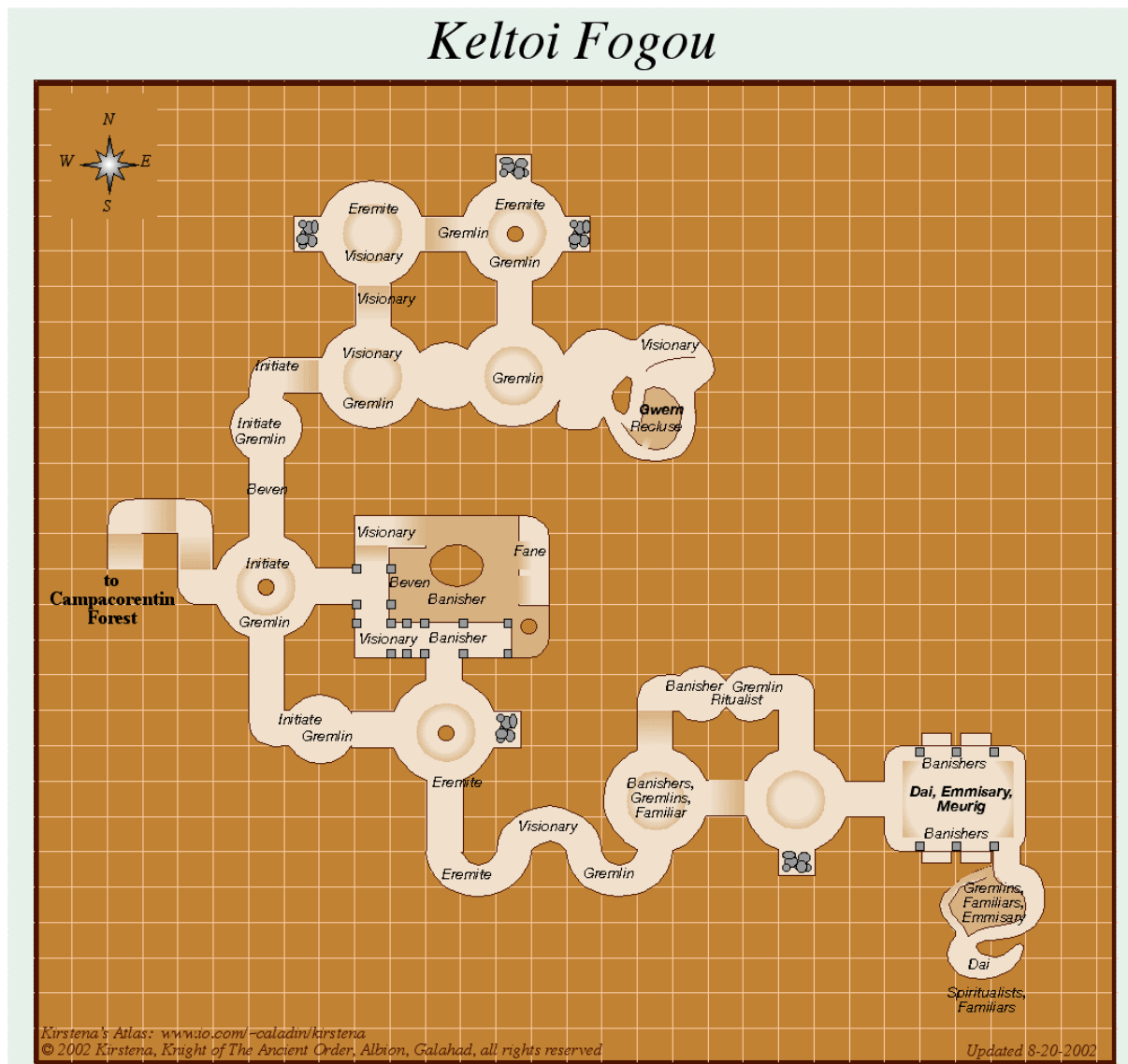
Juggernauts con blue, can be single pulls.

Goblins were mostly grey with occasional green.

A full group of early to mid twenties and small groups of 30's can probably find enough to stay busy. Unitemized, cash and carry.

Thanks to all who contributed information and went exploring with me... Thanks Imvahl, we almost had the whisperer...

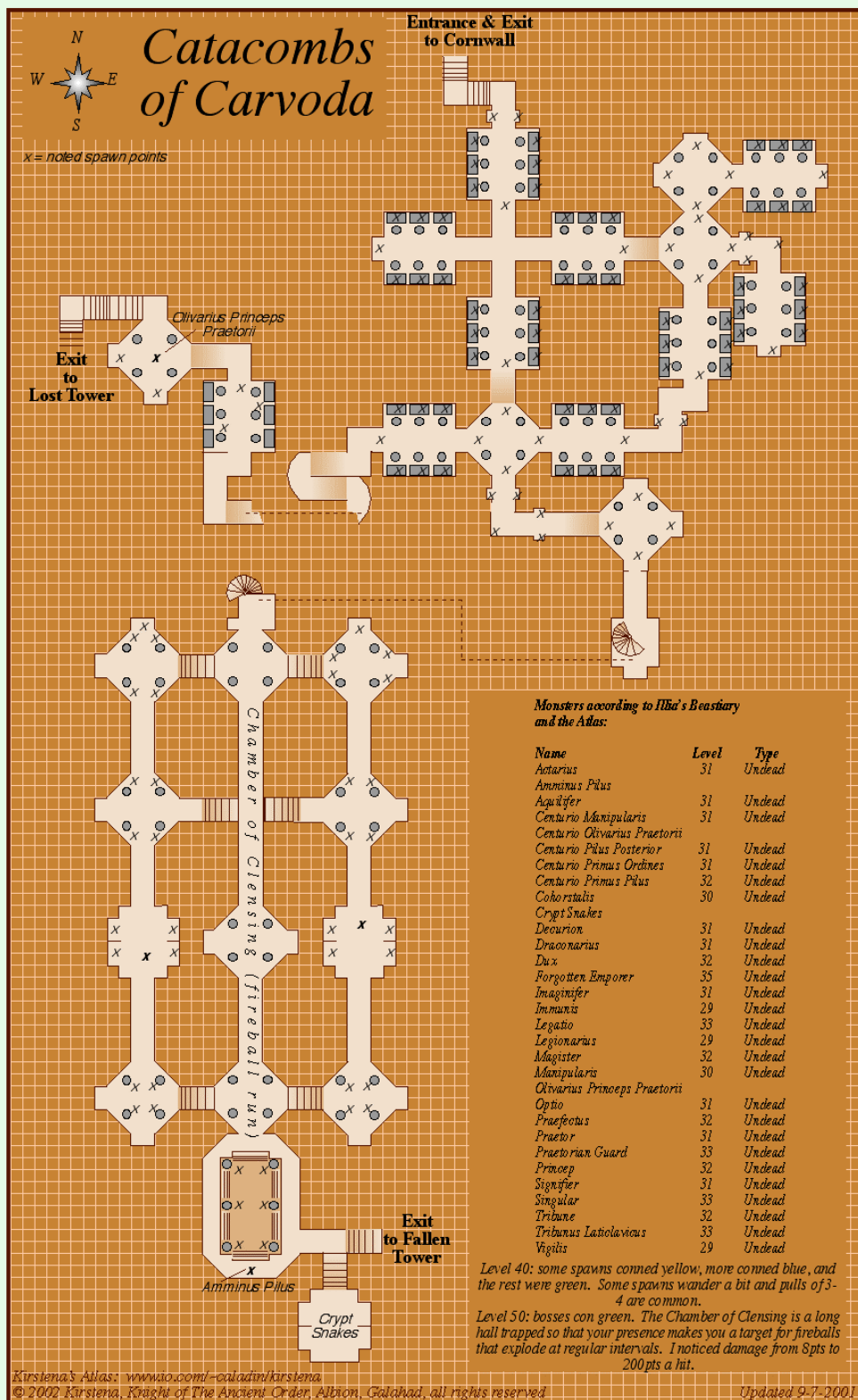
Keltoi Fogou



Monsters according to Illia's Beastiary:

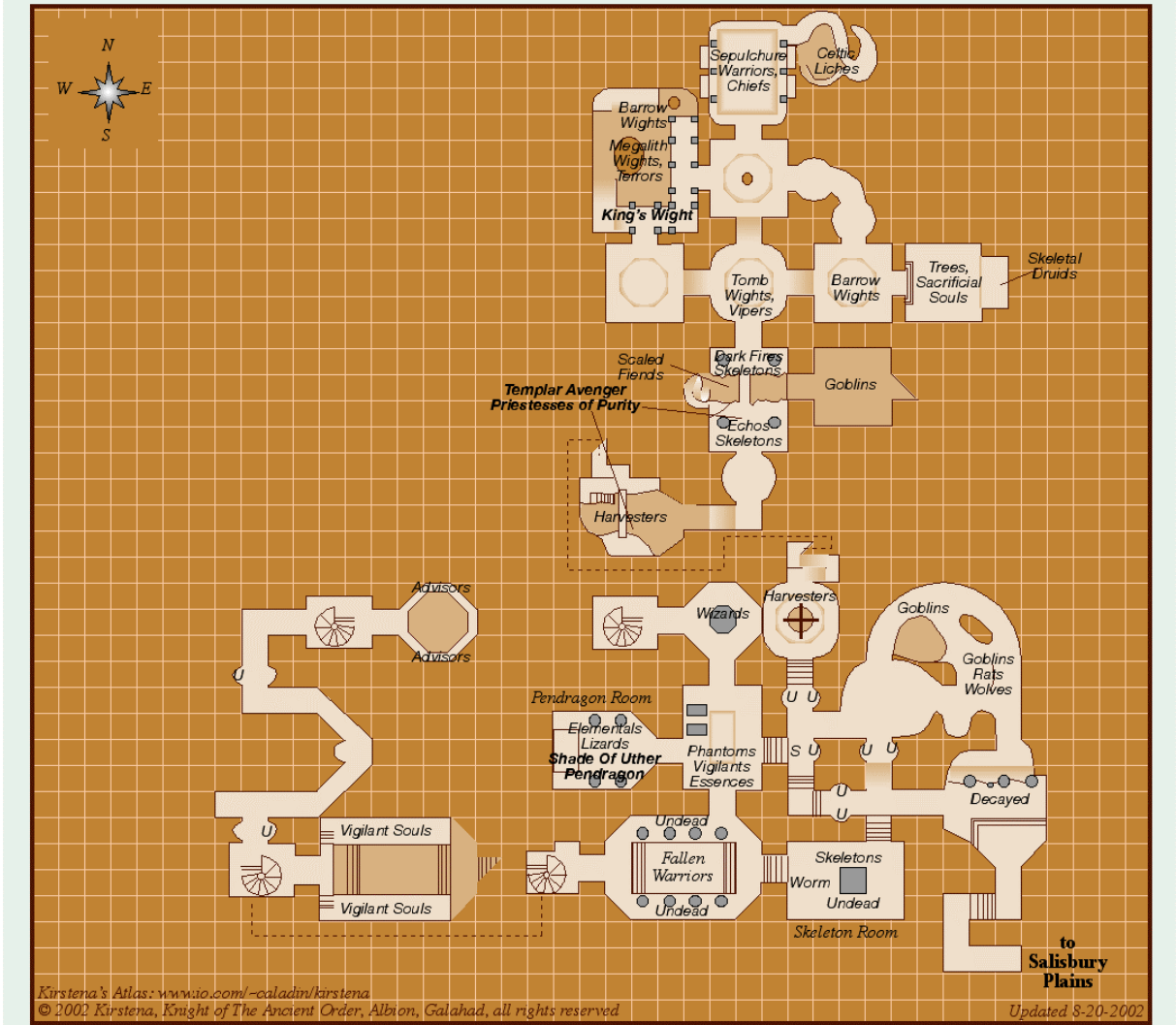
Name	Level Range	Type
Beven	23 - 23	Humanoid
Dai	25 - 25	Humanoid
Gremlin	20 - 21	Humanoid
Gwern	24 - 25	Monster
Keltoi Banisher	24 - 27	Humanoid
Keltoi Eremita	22 - 24	Humanoid
Keltoi Familiar	24 - 26	Animal
Keltoi Initiate	19 - 21	Humanoid
Keltoi Novitiate	20 - 20	Humanoid
Keltoi Recluse	25 - 28	Humanoid
Keltoi Ritualist	23 - 23	Humanoid
Keltoi Spiritualist	27 - 28	Humanoid
Keltoi Visionary	23 - 24	Humanoid
Meurig	23 - 23	Humanoid
Muryan Emmisary	25 - 25	Animal

Catacombs de Cardova



Stonehenge Barrows

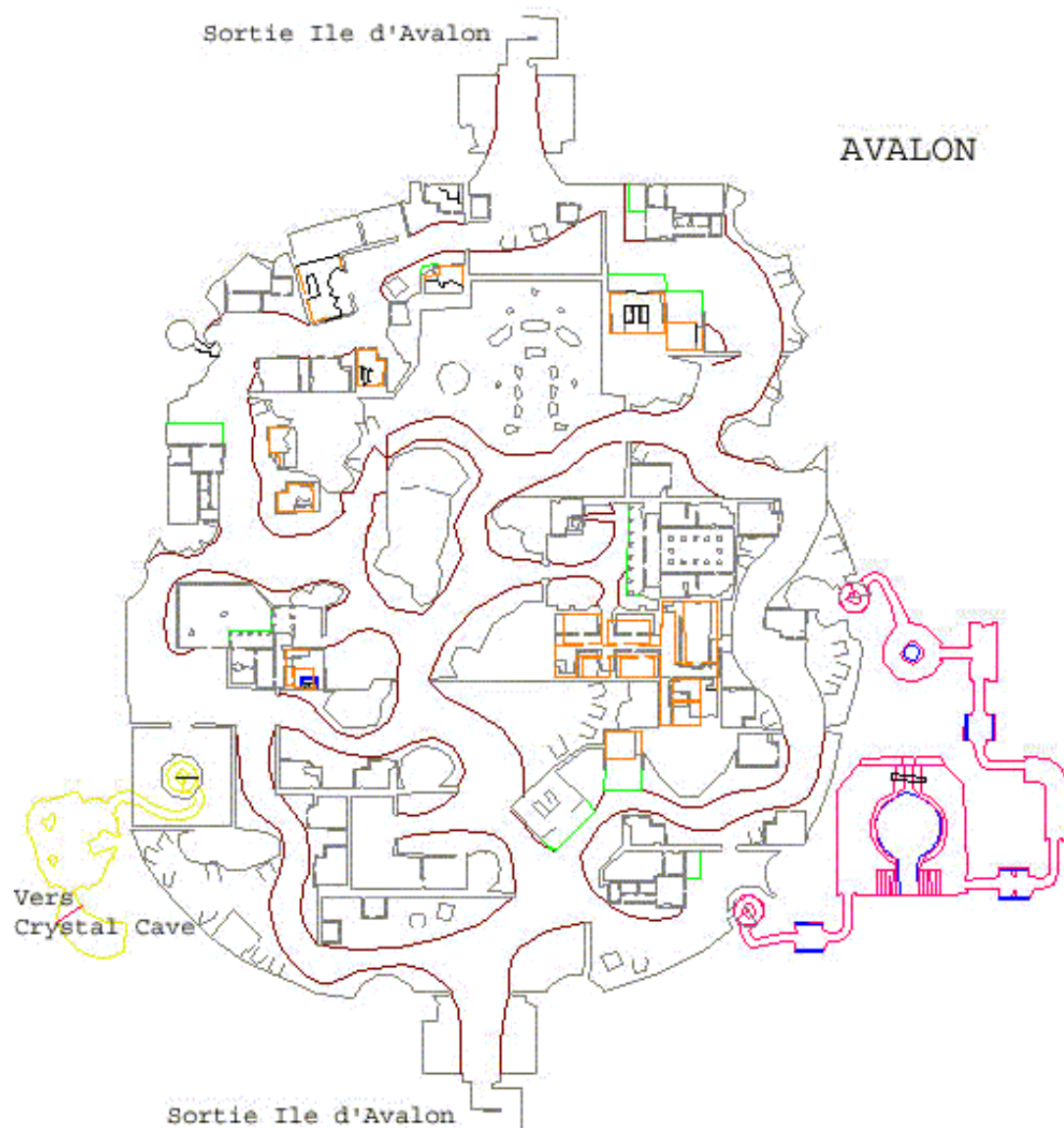
Stonehenge Barrows



Monsters according to Illia's Beastiary:

<i>Monsters according to Illia's Bestiary:</i>				
<i>Name</i>	<i>Level Range</i>	<i>Type</i>		
Barrow Wight	43 - 44	Undead	Megalithic Terror	49 - 49 Undead
Cait Sidhe	48 - 56	Undead	Pendragon Ardent	48 - 48 Undead
Creeping Ooze	42 - 42	Undead	Phantom	47 - 47 Undead
Dark Fire	42 - 42	Undead	Pictish Druid	40 - 42 Humanoid
Decayed Barbarian	40 - 40	Undead	Pictish Warrior	40 - 44 Humanoid
Decayed Barbarian Chieftain	42 - 42	Undead	Priestess of Purity	40 - 45
Decaying Tomb Raider	36 - 36	Undead	Reanimated Foe	37 - 38 Undead
Deep Goblin	42 - 42	Humanoid	Redbone Skeleton	37 - 37 Undead
Deep Goblin Blighter	43 - 43	Humanoid	Repentant Follower	37 - 37 Undead
Echo of Life	41 - 41	Undead	Sacrificial Soul	43 - 43 Undead
Ectoplasm	41 - 41	Undead	Saxonbone Skeleton	40 - 40 Undead
Fallen Warrior	41 - 41	Undead	Skeletal Druid	44 - 44 Undead
Fiery Fiend	41 - 43	Undead	Skeletal Druidess	44 - 44 Undead
Ghoulie Viper	42 - 42	Undead	Skeletal High Priestess	46 - 46 Undead
Glowing Goo	36 - 36	Undead	Soul Harvester	41 - 41 Undead
Grave Goblin	40 - 40	Humanoid	Spectral Essence	46 - 47 Undead
Grave Goblin Crueler	43 - 43	Humanoid	Spectral Wizard	47 - 47 Undead
Grave Goblin Shaman	38 - 38	Humanoid	Spiritual Advisor	48 - 48 Undead
King's Wight	50 - 50	Undead	Templar Avenger	51
Megalith Wight	46 - 46	Undead	Tomb Keeper	41 - 41 Undead
			Tomb Wight	42 - 42 Undead
			Undead Retainer	36 - 37 Undead
			Vigilant Soul	46 - 46 Undead

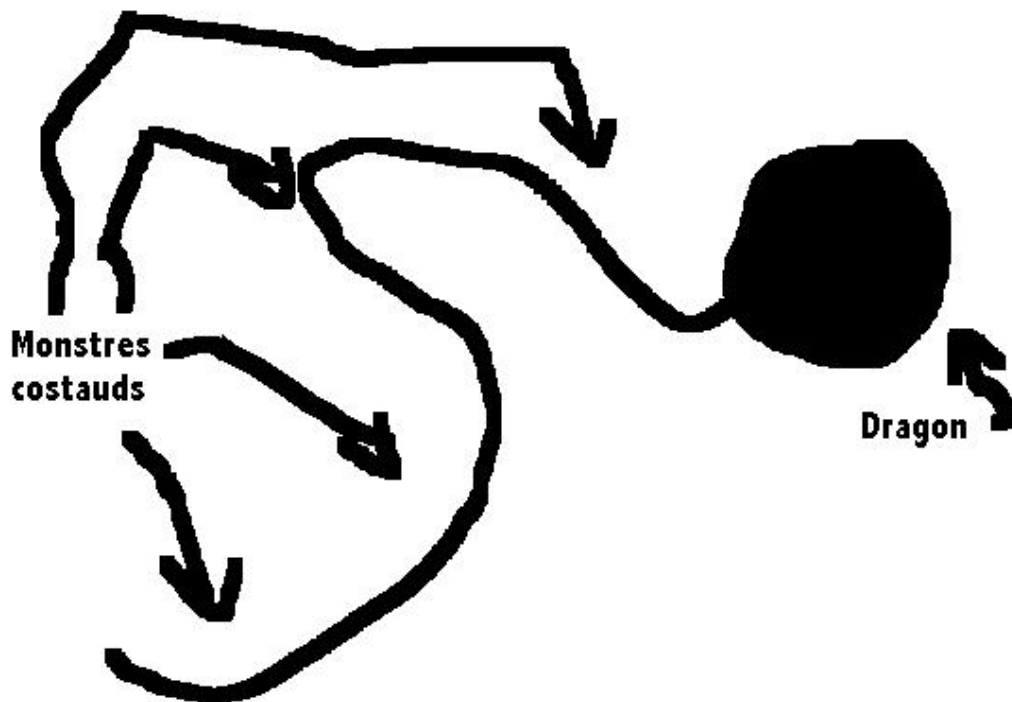
Avalon



Name Level Range Type Attack Type
Dra'argus the Mighty 68 - 68 Monster
Drak'gran Archiator 50 - 53 Humanoid
Drak'gran Guardsman 51 - 55 Humanoid
Drak'gran Sneak 48 - 51 Humanoid
Drau'gyn Accoutre 50 - 50 Monster
Drau'gyn Advowee 65 - 65 Monster
Drau'gyn Armourer 52 - 52 Monster
Drau'gyn Blentionist 58 - 58 Monster
Drau'gyn Caddie 52 - 52 Monster
Drau'gyn Calciner 54 - 54 Monster
Drau'gyn Campaigner 60 - 60 Monster
Drau'gyn Courier 50 - 50 Monster
Drau'gyn Domesman 60 - 60 Monster
Drau'gyn Flamethrower 60 - 60 Monster
Drau'gyn Fleshewer 54 - 54 Monster
Drau'gyn Gaffman 58 - 58 Monster
Drau'gyn Herbalist 56 - 56 Monster
Drau'gyn Jongleur 58 - 58 Monster
Drau'gyn Occupier 56 - 56 Monster
Drau'gyn Outcrier 52 - 52 Monster
Drau'gyn Scribe 50 - 50 Monster
Drau'gyn Soldier 56 - 56 Monster
Drau'gyn Sphere 61 - 61 Monster
Drau'gyn Thruster 54 - 54 Monster
Dry'a'k Accompany 52 - 52 Monster
Dry'a'k Armiger 54 - 54 Monster
Dry'a'k Artificer 58 - 58 Monster
Dry'a'k Avowry 65 - 68 Monster
Dry'a'k Crafter 50 - 50 Monster
Dry'a'k Doorkeeper 56 - 56 Monster
Dry'a'k Duelist 58 - 58 Monster
Dry'a'k Ganneker 52 - 52 Monster
Dry'a'k Halberdier 60 - 60 Monster
Dry'a'k Joyner 58 - 58 Monster
Dry'a'k Lorimer 52 - 52 Monster
Dry'a'k Lotseller 50 - 50 Monster
Dry'a'k Occupier 54 - 54 Monster
Dry'a'k Scrivener 54 - 54 Monster
Dry'a'k Soldier 56 - 56 Monster
Dry'a'k Sorcerer 60 - 60 Monster
Dry'a'k Tranter 50 - 50 Monster
Dry'a'k Venur 60 - 60 Monster
Dry'a'k Zouave 56 - 56 Monster
Dura'ek Effect ? - ? Monster
Dura'ek the Empowered 68 - 68 Monster
Panicked Sylhr'phint 50 - 50 Monster
Starving Trained Guagaran 59 - 59 Monster
Sylhr'phint Alblaster 60 - 60 Monster
Sylhr'phint Aurifaber 52 - 52 Monster
Sylhr'phint Caffler 50 - 50 Monster
Sylhr'phint Caird 56 - 56 Monster
Sylhr'phint Catchpole 56 - 56 Monster
Sylhr'phint Catechista 60 - 60 Monster
Sylhr'phint Crozier 54 - 54 Monster
Sylhr'phint Dragoon 65 - 65 Monster

Sylhr'phint Gaoler 58 - 58 Monster
Sylhr'phint Jobber 52 - 52 Monster
Sylhr'phint Lister 50 - 50 Monster
Sylhr'phint Occupier 54 - 54 Monster
Sylhr'phint Soldier 56 - 56 Monster
Sylhr'phint Squatter 50 - 50 Monster
Sylhr'phint Stallman 52 - 52 Monster
Sylhr'phint Sutler 54 - 54 Monster
Sylhr'phint Tasker 58 - 58 Monster
Sylhr'phint Veteran 60 - 60 Monster
Sylhr'phint Verger 58 - 58 Monster
Sys'sro the Ruthless 68 - 68 Monster
Trained Guagaran 55 - 55 Monster
Vera'erius the Brave 68 - 68 Monster
Vyr'em Archer 58 - 58 Monster
Vyr'em Bedell 54 - 54 Monster
Vyr'em Belhoste 50 - 50 Monster
Vyr'em Bloodman 58 - 58 Monster
Vyr'em Combatant 58 - 58 Monster
Vyr'em Couper 50 - 50 Monster
Vyr'em Couranteer 52 - 52 Monster
Vyr'em Dowser 61 - 61 Monster
Vyr'em Faber 54 - 54 Monster
Vyr'em Holster 54 - 54 Monster
Vyr'em Honored Sword 65 - 65 Monster
Vyr'em Occupier 56 - 56 Monster
Vyr'em Ordinary 50 - 50 Monster
Vyr'em Ostler 52 - 52 Monster
Vyr'em Riftore 56 - 56 Monster
Vyr'em Scrimmer 61 - 61 Monster
Vyr'em Soldier 56 - 56 Monster
Vyr'em Stabler 52 - 52 Monster
Vyr'em Sword 61 - 61 Monster
Weno'iak the Enlightened 68 - 68 Monster
Wi'voron Acater 50 - 50 Monster
Wi'voron Advisor 60 - 60 Monster
Wi'voron Alchemist 60 - 60 Monster
Wi'voron Archiller 50 - 50 Monster
Wi'voron Bowman 58 - 58 Monster
Wi'voron Bowyer 54 - 54 Monster
Wi'voron Cafender 52 - 52 Monster
Wi'voron Clerk 52 - 52 Monster
Wi'voron Cotiler 54 - 54 Monster
Wi'voron Cuirassier 65 - 65 Monster
Wi'voron Fletcher 54 - 54 Monster
Wi'voron Gynour 58 - 58 Monster
Wi'voron Mixer 52 - 52 Monster
Wi'voron Occupier 56 - 56 Monster
Wi'voron Prediger 56 - 56 Monster
Wi'voron Reeve 60 - 60 Monster
Wi'voron Sickelman 58 - 58 Monster
Wi'voron Sidesman 50 - 50 Monster
Wi'voron Soldier 56 - 56 Monster
Wi'voron Warsteed 59 - 59 Monster
Xanxicarian Sentry 70 - 70 Monster

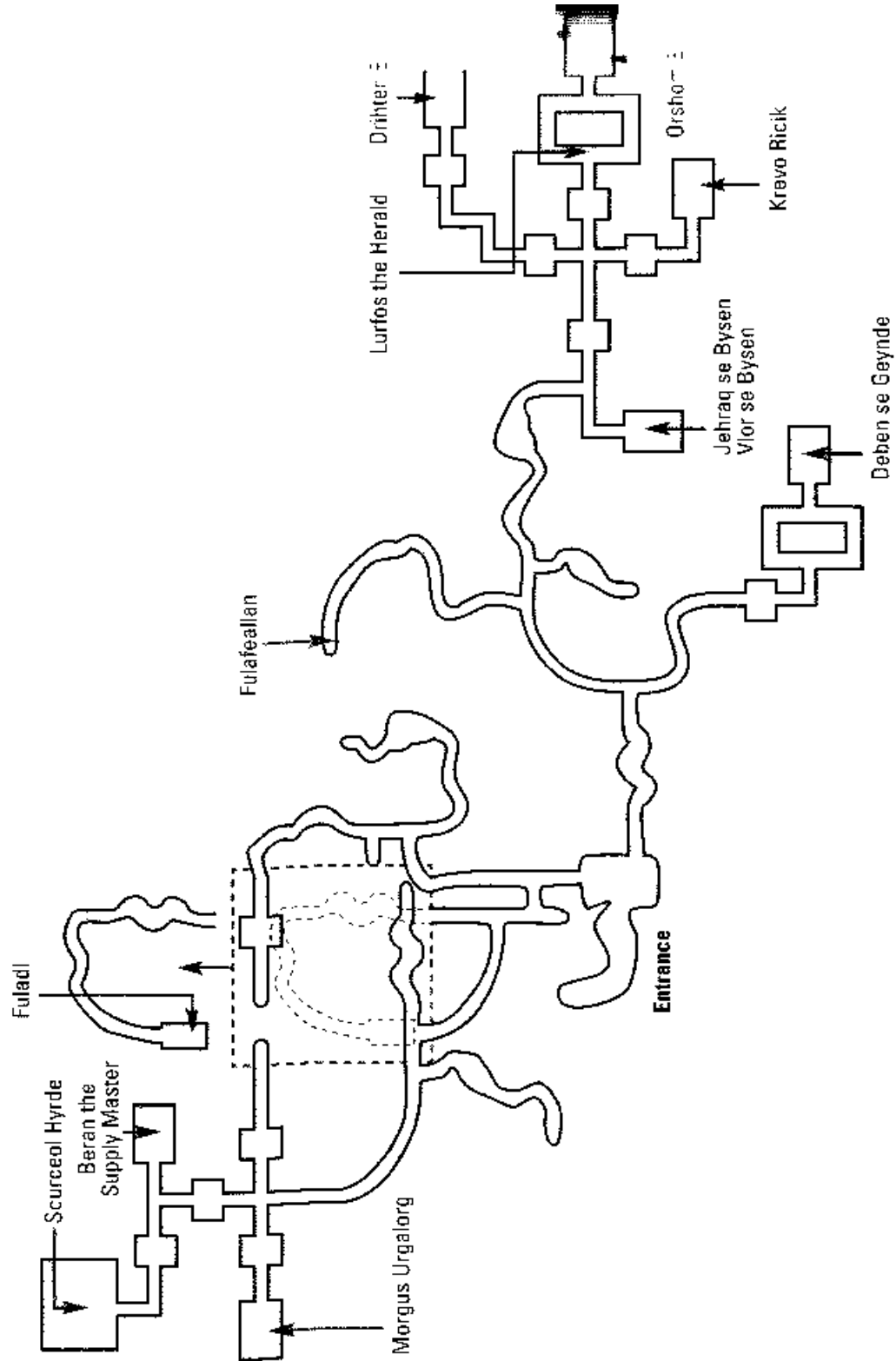
Cavernes de Cristal



La carte de ce donjon est extrêmement simple. Les quatre flèches indiquent autant de chemins qui mènent à la grande salle du dragon Xanxicar, et qu'il convient de nettoyer avant de s'attaquer au maître des lieux. Les trois premières flèches constituent des passages gardés par 2 Elites de Xanxicar. La dernière flèche est quant à elle un boyau protégé par 3 Elites. Il faut enfin rajouter à cela 2 Elites qui, elles, seraient mouvement entre la salle du dragon et le point d'entrée dans le donjon. Soit un total de 10 à 11 Elites, selon les témoignages. En revanche, les rares survivants qui sont revenus de Crystal Cave s'accordent tous sur le fait que les Elites ont tendance à s'attaquer aux intrus dès le seuil du donjon, dès qu'ils pénètrent à l'intérieur de la zone, parfois à 4 simultanément.

<i>Name</i>	<i>Level</i>	<i>Range</i>	<i>Type</i>
Xanxicar	80 - 80		Monster
Xanxicarian Champion	65 - 65		Monster
Xanxicarian Elite	75 - 75		Monster

Ogre Citadel



Avec le patch 1.61, une seconde entrée existe pour Kyrondon. Elle permet d'accéder à l'intérieur de la Citadelle (ainsi que d'en sortir) sans avoir à affronter les nombreux ogres qui gardent l'entrée principale.

<i>Name</i>	<i>Level</i>	<i>Range</i>	<i>Type</i>
<i>Beran the Supply Master</i>	? - ?		<i>Monster</i>
<i>Deben se Gecyndë</i>	? - ?		<i>Monster</i>
<i>Drihten Elfreden</i>	? - ?		<i>Monster</i>
<i>Fuladl</i>	? - ?		<i>Monster</i>
<i>Fulafeallan</i>	? - ?		<i>Monster</i>
<i>Hygegeomor Modesfa</i>	? - ?		<i>Magical</i>
<i>Jehrog se Bysen</i>	? - ?		<i>Monster</i>
<i>Krevo Ricik</i>	? - ?		<i>Monster</i>
<i>Lurfos the Herald</i>	? - ?		<i>Monster</i>
<i>Lyft Miht</i>	81 - 81		<i>Elemental</i>
<i>Morgus Urgalorg</i>	? - ?		<i>Monster</i>
<i>Orshom Brong</i>	? - ?		<i>Monster</i>
<i>Orylle</i>	? - ?		<i>Monster</i>
			<i>Scurceol Hyrde</i> ? - ? <i>Monster</i>
			<i>Scurceol's Corpse</i> 50 - 50 <i>Monster</i>
			<i>Thrawn Abrecan Mage</i> ? - ? <i>Humanoid</i>
			<i>Thrawn Modig Beorn</i> 57 - 57 <i>Monster</i>
			<i>Thrawn Ogre Attacker</i> 52 - 52 <i>Monster</i>
			<i>Thrawn Ogre Bana</i> 58 - 62 <i>Humanoid</i>
			<i>Thrawn Ogre Bocere</i> 58 - 62 <i>Humanoid</i>
			<i>Thrawn Ogre Ceorl</i> 45 - 50 <i>Monster</i>
			<i>Thrawn Ogre Dreng</i> 54 - 54 <i>Humanoid</i>
			<i>Thrawn Ogre Hyrde</i> 56 - 56 <i>Monster</i>
			<i>Thrawn Ogre Miner</i> 56 - 56 <i>Monster</i>
			<i>Thrawn Ogre Sceotan</i> 60 - 60 <i>Humanoid</i>
			<i>Thrawn Ogre Stonemason</i> 56 - 56 <i>Monster</i>
			<i>Vlor se Bysen</i> ? - ? <i>Monster</i>

Pas de tableau des drops à faire pour le moment

Caer Sidi

Caer Sidi	
Monstres	
Clef 1	Skeletal Saoristan
Clef 2	Spectral Provisioner
Clef 3	Lich Lord Ilron
Clef 4	Warlord Darinakka
Clef 5	Silencer
Clef 6	Bane of Hope
Clef 7	Lord Sanguis
Clef 8	Crypt Lord
Clef 9	Soul Reckoner
Clef 10	The Host
Salle F	Apocalypse Funus Bellum Morbus Funes
★	Clef de Porte
I	Porte Verrouillée

Les clefs et portes correspondent en couleur de même que les escaliers. L'ordre doit être respecté.

Carte du donjon de Caer Sidi, région de Caldey, donjon épique de Dark Age of Camelot (© 2001 Mythic & WanaDoo)
Numérisation et mise en page par Anchraxia Kaldor (anhraxia.kaldor@ecceale-avalon.org)



Terrae Universalis Novo Vade Mecum Index, Phos fecit anno Domini 590 et 591 247

Certains des objets qui peuvent être obtenus dans *Caer Sidi* sont parmi les meilleurs du jeu, et la plupart d'entre eux égalent voire dépassent les récompenses des quêtes épiques. La plupart de ces objets sont spécifiques à une classe donnée, nous les avons donc ordonnés par classe. Nous attirons l'attention du lecteur sur le fait que certaines des statistiques de ces objets sont incertaines et/ou susceptibles d'être modifiées à l'avenir³⁰.

Armsman - Complete

Defiled Sanguine Crown

102 af, 100% quality, 35% bonus
+3 thrust, +7% body, +9% heat, +9% matter
95 pt targeted spirit direct damage proc

Defiled Sanguine War Plate

102 af, 100% quality, 35% bonus
+5 parry, +3 two handed, +40 hits, +6% crush
180 pt self heal proc

Defiled Sanguine Vambraces

102 af, 100% quality, 35% bonus
+3 crossbow, +21 qui, +18 str, +24 con
95 pt targeted spirit direct damage proc

Defiled Sanguine Gauntlets

102 af, 100% quality, 35% bonus
+3 slash, +21 str, +18 con, +24 dex
95 pt targeted spirit direct damage proc

Defiled Sanguine Greaves

102 af, 100% quality, 35% bonus
+3 shield, +3 polearm, +10% crush, +8% thrust
95 pt targeted spirit direct damage proc

Defiled Sanguine Boots

102 af, 100% quality, 35% bonus
+3 crush, +9% cold, +9% energy, +7% spirit
95 pt targeted spirit direct damage proc

Cabalist - Complete

Defiled Petulant Crown

51 af, 100% quality, 35% bonus
+3 spirit magic, +8% thrust, +10% slash, +40 hits
95 pt targeted cold direct damage proc

Defiled Petulant Robe

51 af, 100% quality, 35% bonus
+21 dex, +21 int, +8% body, +8% matter
180 pt self heal proc

Defiled Petulant Sleeves

51 af, 100% quality, 35% bonus
+3 body magic, +3 matter magic, +10% crush, +8% slash
95 pt targeted cold direct damage proc

Defiled Petulant Gloves

51 af, 100% quality, 35% bonus
+3 spirit magic, +10% crush, +8% thrust, +40 hits
95 pt targeted cold direct damage proc

Defiled Petulant Pants

51 af, 100% quality, 35% bonus
+3 body magic, +3 matter magic, +10% body, +8% spirit
95 pt targeted cold direct damage proc

Defiled Petulant Boots

51 af, 100% quality, 35% bonus
+21 con, +18 dex, +24 int, +48 hits
95 pt targeted cold direct damage proc

Cleric - Complete

Celestial Warchain Crown

102 af, 100% quality, 35% bonus
+9% heat, +9% cold, +7% energy, +40 hits
95 pt targeted cold direct damage proc

Celestial Warchain Hauberk

102 af, 100% quality, 35% bonus
+4 smiting, +3 enhancements, +22 str, +22 pie
180 pt self heal proc

Celestial Warchain Sleeves

102 af, 100% quality, 35% bonus
+3 enhancements, +3 smiting, +27 dex, +21 qui
95 pt targeted cold direct damage proc

Celestial Warchain Gloves

102 af, 100% quality, 35% bonus
+9% crush, +9% slash, +7% thrust, +40 hits
95 pt targeted cold direct damage proc

Celestial Warchain Leggings

102 af, 100% quality, 35% bonus
+9% slash, +9% crush, +7% thrust, +40 hits
95 pt targeted cold direct damage proc

Celestial Warchain Boots

102 af, 100% quality, 35% bonus
+9% body, +9% matter, +7% spirit, +40 hits
95 pt targeted cold direct damage proc

Friar

Azure Prayerbound Crown

102 af, 100% quality, 35% bonus
+18 con, +15 dex, +9% thrust, +9% slash
95 pt targeted cold direct damage proc

Azure Prayerbound Robe

102 af, 100% quality, 35% bonus
+3 parry, +4 staff, +15 con, +15 dex
180 pt self heal proc

Azure Prayerbound Sleeves

102 af, 100% quality, 35% bonus
+3 rejuvenation, +15 qui, +8% cold, +10% heat
95 pt targeted cold direct damage proc

Azure Prayerbound Pants

102 af, 100% quality, 35% bonus
+3 enhancements, +15 pie, +10% body, +8% spirit
95 pt targeted cold direct damage proc

Azure Prayerbound Boots

102 af, 100% quality, 35% bonus
+15 pie, +8% energy, +10% matter, +40 hits
95 pt targeted cold direct damage proc

Infiltrator - Complete

Royal Assassin's Crown

102 af, 100% quality, 35% bonus
+3 Stealth, +10% body, +8% spirit +15 dex

³⁰ Ces informations ont été compilées par Kabuki, éclaireur du cinquantième cercle, résidant sur Gawaine.

95 pt targeted cold direct damage proc
Royal Assassin's Vest
 102 af, 100% quality, 35% bonus
 +4 stealth, +22 str, +22 dex, +15 con
 180 pt self heal proc
Royal Assassin's Sleeves
 102 af, 100% quality, 35% bonus
 +3 critical strike, +10% crush, +8% slash, +40 hits
 95 pt targeted cold direct damage proc
Royal Assassin's Gloves
 102 af, 100% quality, 35% bonus
 +3 slash, +10% thrust, +8% heat, +40 hits
 95 pt targeted cold direct damage proc
Royal Assassin's Leggings
 102 af, 100% quality, 35% bonus
 +3 envenom, +10% crush, +8% slash, +40 hits
 95 pt targeted cold direct damage proc
Royal Assassin's Boots
 102 af, 100% quality, 35% bonus
 +3 thrust, +15 qui, +10% thrust, +8% cold
 95 pt targeted cold direct damage proc

Mercenary - Complete

Livid Deceiver's Crown
 102 af, 100% quality, 35% bonus
 +3 crush, +9% body, +9% matter, +7% spirit
 95 pt targeted cold direct damage proc
Livid Deceiver's Warchain
 102 af, 100% quality, 35% bonus
 +4 parry, +22 str, +22 dex, +60 hits
 180 pt self heal proc
Livid Deceiver's Sleeves
 102 af, 100% quality, 35% bonus
 +3 slash, +21 qui, +10% crush, +40 hits
 95 pt targeted cold direct damage proc
Livid Deceiver's Gloves
 102 af, 100% quality, 35% bonus
 +3 thrust, +9% heat, +9% cold, +7% energy
 95 pt targeted cold direct damage proc
Livid Deceiver's Leggings
 102 af, 100% quality, 35% bonus
 +3 dual wield, +27 con, +21 qui, +40 hits
 95 pt targeted cold direct damage proc
Livid Deceiver's Boots
 102 af, 100% quality, 35% bonus
 +3 dual wield, +3 parry, +8% thrust, +10% slash
 95 pt targeted cold direct damage proc

Minstrel - Complete

Azure Crown of Notes
 102 af, 100% quality, 35% bonus
 +8% body, +8% matter, +8% heat, +8% slash
 95 pt targeted cold direct damage proc
Azure Hauberk of Notes
 102 af, 100% quality, 35% bonus
 +4 instruments, +22 cha, +22 con, +40 hits
 180 pt self heal proc
Azure Sleeves of Notes
 102 af, 100% quality, 35% bonus
 +3 stealth, +21 dex, +27 con, +40 hits
 95 pt targeted cold direct damage proc
Azure Gauntlets of Notes

102 af, 100% quality, 35% bonus
 +3 thrust, +21 str, +10% crush, +40 hits
 95 pt targeted cold direct damage proc
Azure Leggings of Notes
 102 af, 100% quality, 35% bonus
 +3 slash, +21 str, +27 cha, +40 hits
 95 pt targeted cold direct damage proc
Azure Boots of Notes
 102 af, 100% quality, 35% bonus
 +8% spirit, +8% energy, +8% cold, +8% thrust
 95 pt targeted cold direct damage proc

Necromancer - Complete

Shadowed Fatebender's Crown
 51 af, 100% quality, 35% bonus
 +3 deathstight, +10% slash, +8% thrust, +40 hits
 95 pt targeted cold direct damage proc
Shadowed Fatebender's Robe
 51 af, 100% quality, 35% bonus
 +21 int, +21 dex, +8% heat, +8% cold
 180 pt self heal proc
Shadowed Fatebender's Sleeves
 51 af, 100% quality, 35% bonus
 +3 painworking, +3 death servant, +10% crush, +8% slash
 95 pt targeted cold direct damage proc
Shadowed Fatebender's Gloves
 51 af, 100% quality, 35% bonus
 +3 deathstight, +10% thrust, +8% crush, +40 hits
 95 pt targeted cold direct damage proc
Shadowed Fatebender's Pants
 51 af, 100% quality, 35% bonus
 +3 painworking, +3 death servant, +10% body, +8% spirit
 95 pt targeted cold direct damage proc
Shadowed Fatebender's Boots
 51 af, 100% quality, 35% bonus
 +24 int, +21 con, +18 dex, +48 hits
 95 pt targeted cold direct damage proc

Paladin - Complete

Vigilant Oathbinder's Crown
 102 af, 100% quality, 35% bonus
 +8% body, +9% matter, +7% spirit, +48 hits
 95 pt targeted cold direct damage proc
Vigilant Oathbinder's Warplate
 102 af, 100% quality, 35% bonus
 +3 slash, +3 two handed, +21 str, +27 con
 180 pt self heal proc
Vigilant Oathbinder's Vambraces
 102 af, 100% quality, 35% bonus
 +3 crush, +3 parry, +27 dex, +21 str
 95 pt targeted cold direct damage proc
Vigilant Oathbinder's Gauntlets
 102 af, 100% quality, 35% bonus
 +7% thrust, +9% crush, +8% slash, +48 hits
 95 pt targeted cold direct damage proc
Vigilant Oathbinder's Leggings
 102 af, 100% quality, 35% bonus
 +3 shield, +3 thrust, +27 dex, +21 qui
 95 pt targeted cold direct damage proc
Vigilant Oathbinder's Boots

102 af, 100% quality, 35% bonus
+9% heat, +8% cold, +7% energy, +48 hits
95 pt targeted cold direct damage proc

Reaver

Ebon Vanquisher's Crown

102 af, 100% quality, 35% bonus
+21 str, +18 dex, +24 pie, +48 hits
95 pt targeted cold direct damage proc

Ebon Vanquisher's Warchain

102 af, 100% quality, 35% bonus
+4 flexible, +3 soulrending, +22 con, +22 pie
180 pt self heal proc

Ebon Vanquisher's Sleeves

102 af, 100% quality, 35% bonus
+3 crush, +3 soulrending, +8% body, +10% cold
95 pt targeted cold direct damage proc

Ebon Vanquisher's Gauntlets

102 af, 100% quality, 35% bonus
+18 str, +9% energy, +8% spirit, +48 hits
95 pt targeted cold direct damage proc

Ebon Vanquisher's Leggings

102 af, 100% quality, 35% bonus
+3 slash, +3 thrust, +10% heat, +8% matter
95 pt targeted cold direct damage proc

Scout - Complete

Sanguine Bowyers Crown

102 af, 100% quality, 35% bonus
+9% body, +9% matter, +7% spirit, +40 hits
95 pt targeted spirit direct damage proc

Sanguine Bowyers Vest

102 af, 100% quality, 35% bonus
+4 longbow, +22 str, +22 dex, +40 hits
180 pt self heal proc

Sanguine Bowyers Sleeves

102 af, 100% quality, 35% bonus
+3 slash, +3 thrust, +27 str, +21 dex
95 pt targeted spirit direct damage proc

Sanguine Bowyers Gauntlets

102 af, 100% quality, 35% bonus
+7% thrust, +9% crush, +9% slash, +40 hits
95 pt targeted spirit direct damage proc

Sanguine Bowyers Leggings

102 af, 100% quality, 35% bonus
+3 shield, +3 stealth, +27 con, +21 qui
95 pt targeted spirit direct damage proc

Sanguine Bowyers Boots

102 af, 100% quality, 35% bonus
+7% energy, +9% heat, +9% cold, +40 hits
95 pt targeted spirit direct damage proc

Sorcerer - Complete

Sable Warlock's Crown

51 af, 100% quality, 35% bonus
+3 mind magic, +10% slash, +8% thrust, +40 hits
95 pt targeted cold direct damage proc

Sable Warlock's Robe

51 af, 100% quality, 35% bonus
+21 dex, +21 int, +8% body, +8% matter
180 pt self heal proc

Sable Warlock's Sleeves

51 af, 100% quality, 35% bonus
+3 matter magic, +3 body magic, +10% crush, +8% slash

95 pt targeted spirit direct damage proc

Sable Warlock's Gloves

51 af, 100% quality, 35% bonus
+3 mind magic, +10% thrust, +8% crush, +40 hits
95 pt targeted cold direct damage proc

Sable Warlock's Pants

51 af, 100% quality, 35% bonus
+3 matter magic, +3 body magic, +10% body, +8% spirit
95 pt targeted cold direct damage proc

Sable Warlock's Boots

51 af, 100% quality, 35% bonus
+24 int, +21 con, +18 dex, +48 hits
95 pt targeted cold direct damage proc

Theurgist - Complete

Crown of Forebearance

51 af, 100% quality, 35% bonus
+3 wind magic, +8% thrust, +10% slash, +40 hits
95 pt targeted cold direct damage proc

Robe of Forebearance

51 af, 100% quality, 35% bonus
+21 dex, +21 int, +8% cold, +8% heat
180 pt self heal proc

Sleeves of Forebearance

51 af, 100% quality, 35% bonus
+3 cold magic, +3 earth magic, +10% crush, +8% slash
95 pt targeted cold direct damage proc

Gloves of Forebearance

51 af, 100% quality, 35% bonus
+3 wind magic, +10% thrust, +8% crush, +40 hits
95 pt targeted cold direct damage proc

Pants of Forebearance

51 af, 100% quality, 35% bonus
+3 cold magic, +3 earth magic, +10% body, +8% spirit
95 pt targeted cold direct damage proc

Boots of Forebearance

51 af, 100% quality, 35% bonus
+24 int, +21 con, +18 dex, +48 hits
95 pt targeted cold direct damage proc

Wizard - Complete

Sanguine Silk Crown

51 af, 100% quality, 35% bonus
+3 fire magic, +10% slash, +8% thrust, +40 hits
95 pt targeted spirit direct damage proc

Sanguine Silk Robe

51 af, 100% quality, 35% bonus
+21 dex, +21 int, +8% cold, +8% heat
180 pt self heal proc

Sanguine Silk Sleeves

51 af, 100% quality, 35% bonus
+3 cold magic, +3 earth magic, +10% crush, +8% slash
95 pt targeted spirit direct damage proc

Sanguine Silk Gloves

51 af, 100% quality, 35% bonus
+3 fire magic, +10% thrust, +8% crush, +40 hits
95 pt targeted spirit direct damage proc

Sanguine Silk Pants

51 af, 100% quality, 35% bonus
+3 cold magic, +3 earth magic, +10% body, +8% spirit
95 pt targeted spirit direct damage proc

Sanguine Silk Boots

51 af, 100% quality, 35% bonus
+21 con, +18 dex, +24 int, +48 hits
95 pt targeted spirit direct damage proc

Other Armor

Defiled Sanguine Robe - Wizard/Theurgist

51 af, 100% quality, 35% bonus
+15 dex, +15 int, +11% body, +11% thrust
64 pt targeted matter dmg-over-time proc

Fate Slayer's Chitin - Paladin/Armsman

102 af, 100% quality, 35% bonus
+24 str, +24 con, +24 dex, +24 qui
64 pt targeted matter dmg-over-time proc

Fire Thorn Hauberk - Chain

102 af, 100% quality, 35% bonus
+15 con, +15 pie, +11% body, +11% heat
5 pt self damage shield proc

Sanguine Robe

51 af, 100% quality, 35% bonus
+30 con, +30 dex, +80 hits
65 pt targeted body lifedrain proc

Fire Thorn Vest - Studded

102 af, 100% quality, 35% bonus
+15 con, +15 qui, +11% body, +11% heat
5 pt self damage shield proc

Host's Regenerative Skin - Leather Robe

102 af, 100% quality, 35% bonus
+6 enhancements, +15 pie, +15 con, +15 dex
5 charges of a 6 pt self health regen

1H Crushing

Warlord Golden War Mace - may be class specific?

16.5 dps, [?] spd, 100% qua, 35% bon
+5 crush, +15 con, +15 str, +15 qui
[proc?]

Render's Bone Breaker

16.5 dps, 3.5 spd, 100% qua, 35% bon
+4 crush, +4 shield, +4 soulrending, +15 str
56 pt targeted body str/con improved stat decrease proc

Vanquisher

16.5 dps, 3.9 spd, 100% qua, 35% bon
+4 enhancements, +4 rejuvenation, +3 smiting, +22 pie
5 pt self damage shield proc

Seething Runed Mace

16.5 dps, 3.3 spd, 100% qua, 35% bon
+4 crush, +4 parry, +4 shield, +15 qui
65 pt targeted body lifedrain proc

Ebony Crusher

16.5 dps, 3.3 spd, 100% qua, 35% bon
+4 parry, +4 crush, +22 con, +15 str
95 pt targeted energy direct damage proc

Azure Breaker - Left Hand Useable

16.5 dps, 3.3 spd, 100% qua, 35% bon
+4 crush, +4 dual wield, +22 qui, +15 str
56 pt targeted body str/con improved stat decrease proc

Fate's Gavel

16.5 dps, 4.5 spd, 100% qua, 35% bon
+5 smiting, +22 con, +22 pie, +6 power
10 charges of 4 pt self damage shield

1H Slashing

Spectral Soul Anchor - Scout/Minstrel only

16.5 dps, 4.4 spd, 100% qua, 35% bon
+5 slash, +3 stealth, +30 str, +6% spirit
20 pt self endurance heal proc

Azure Slicer - Left Hand Usable

16.5 dps, 3.2 spd, 100% qua, 35% bon
+4 critical strike, +4 slash, +4 stealth, +15 str
11 pt self matter melee dmg enhancement proc

Wrathbound War Sword

16.5 dps, 3.7 spd, 100% qua, 35% bon
+4 parry, +4 shield, +4 slash, +15 str
95 pt targeted cold direct damage proc

Fate Slayer's Mandible - Armsman/Reaver/Paladin only

16.5 dps, 4.4 spd, 100% qua, 35% bon
+7 slash, +30 qui
10 charges of self improved stat enhancement

Azure Silencer Fang - Left Hand Usable

16.5 dps, 2.6 spd, 100% qua, 35% bon
+5 critical strike, +3 slash, +22 con, +22 qui
self haste proc

Cinqueda of Soulfire

16.5 dps, 3.3 spd, 100% qua, 35% bon
+4 shield, +4 slash, +4 soulrending, +15 str
71 pt targeted heat AE proc

Livid Silencer Fang - Left Hand Useable

16.5 dps, 2.6 spd, 100% qua, 35% bon
+5 dual wield, +3 slash, +22 str, +22 qui
self haste proc

Ebony Defiler - Left Hand Useable

16.5 dps, 3.2 spd, 100% qua, 35% bon
+4 parry, +4 slash, +3 dual wield, +22 str
65 pt targeted body lifedrain proc

Disonant Falchion

16.5 dps, 3.5 spd, 100% qua, 35% bon
+4 instruments, +4 slash, +4 stealth, +15 cha
64 pt targeted matter dmg-over-time proc

1H Thrusting

Flurry's Dancing Blade - Infiltrator and Mercenary only

16.5 dps, 3.3 spd, 100% qua, 35% bon
+6 thrust, +40 hits, +15 dex, +15 qui
5 pt self damage shield proc

Flurry's Dancing Defender - Infiltrator and Mercenary only

16.5 dps, 2.9 spd, 100% qua, 35% bon
+6 dual wield, +6% thrust, +6% crush
self haste proc

Azure Eviscerator - Left hand useable

16.5 dps, 3.3 spd, 100% qua, 35% bon
+4 thrust, +4 critical strike, +3 stealth, +22 str
11 pt self matter melee dmg enhancement proc

Dark Knight's Justifier

16.5 dps, 3.3 spd, 100% qua, 35% bon
+4 thrust, +4 soulrending, +3 shield, +22 dex
64 pt targeted matter dmg-over-time proc

Azure Duelist Rapier

16.5 dps, 3.6 spd, 100% qua, 35% bon
+4 thrust, +4 parry, +22 dex, +15 qui
procs a 75 value self AE buff
Ebony Impaler - Left Hand Useable
16.5 dps, 2.8 spd, 100% qua, 35% bon
+4 thrust, +4 parry, +3 dual wield, +22 str
95 pt targeted cold direct damage proc
Bane - Scout/Minstrel only
16.5 dps, 4.3 spd, 100% qua, 35% bon
+6 thrust, +15 con, +15 dex, +40 hits
64 pt targeted matter dmg-over-time proc
Azure Harmonic Blade
16.5 dps, 3.3 spd, 100% qua, 35% bon
+4 thrust, +4 instruments, +3 stealth, +22 cha
56 pt targeted body dex/qui improved stat decrease proc

2H Crushing

Fate's Sledge - Paladin/Armsman only
16.5 dps, 5.7 spd, 100% qua, 35% bon
+3 crush, +6 two handed, +30 str
100 pt self melee health buffer proc
Azure Arcanium Crusher
16.5 dps, 5.3 spd, 100% qua, 35% bon
+3 two-handed, +3 parry, +11% slash, +15 str
64 pt targeted matter dmg-over-time proc

2H Slashing

Adamant Tether Breaker
16.5 dps, 4.9 spd, 100% qua, 35% bon
+4 parry, +4 two handed, +22 str, +6% crush
71 pt targeted heat AE proc
Bane of Life
16.5 dps, [?] spd, 100% qua, 35% bon
+4 slash, +5 two-handed, +22 con, +6% body
self haste proc

2H Thrusting

Crescent Pick - Paladin/Armsman only
16.5 dps, 5.0 spd, 100% qua, 35% bon
+6 two-handed, +3 thrust, +30 dex
64 pt targeted DoT Proc
Dark Moonshadow Impaler - Paladin/Armsman only
16.5 dps, 4.9 spd, 100% qua, 35% bon
+3 two-handed, +3 parry, +15 dex, +11% thrust
65 pt targeted body lifedrain proc

[I love how they make most of the 2H weapons
Paladin/Armsman only. Know any other all classes that
can hold 2H? I don't.]

Polearms

Azure Arcanium Bone Breaker - Crush Polearm
16.5 dps, 5.6 spd, 100% qua, 35% bon
+3 parry, +3 polearm, +15 str, +11% slash
56 pt targeted body str/con improved stat decrease proc
Blackened Arcanium Slicer - Slash Polearm
16.5 dps, 5.5 spd, 100% qua, 35% bon
+3 parry, +3 polearm, +15 str, +11% crush
11 pt self damage add proc
Blackened Arcanium Ravager - Thrust Polearm
16.5 dps, 5.3 spd, 100% qua, 35% bon

+3 parry, +3 polearm, +15 dex, +11% thrust
64 pt targeted matter dmg-over-time proc
Rock Cracker - Crush Polearm
16.5 dps, 4.5 spd, 100% qua, 35% bon
+3 crush, +6 polearm, +30 str
64 pt targeted heat dmg-over-time proc
Warlord's Golden Flayer - Thrust Polearm
16.5 dps, 5.0 spd, 100% qua, 35% bon
+6 polearm, +30 dex, +40 hits
71 pt targeted heat AE proc

Flexible

Fate Slayer's Chitin Leg - Slashing Flex
16.5 dps, 4.1 spd, 100% qua, 35% bon
+4 flexible, +4 shield, +5 soulrending, +15 pie
71 pt targeted heat AE proc
Essence Shifted Whip - Crushing Flex
16.5 dps, 3.8 spd, 100% qua, 35% bon
+4 flexible, +4 shield, +22 pie, +15 dex
65 pt targeted body lifedrain proc
Blackened Arcanium Crescent - Slashing Flex
16.5 dps, 3.3 spd, 100% qua, 35% bon
+4 flexible, +4 parry, +15 pie, +60 hits
self haste proc

Staves

Staff of Mind and Matter - Cabalist/Sorcerer
16.5 dps, 5.0 spd, 100% qua, 35% bon
50 lvls matter focus, 50 lvls mind focus, +33 int, +13
power
10 charges of 331 pt targeted cold direct damage
Staff of Spirit and Body - Cabalist/Sorcerer
16.5 dps, 5.0 spd, 100% qua, 35% bon
50 lvls body focus, 50 lvls spirit focus, +33 int, +13
power,
10 charges of 331 pt targeted cold direct damage
Staff of Sight and Pain - Necromancer
16.5 dps, 5.0 spd, 100% qua, 35% bon
50 lvls death sight focus, 50 lvls pain working focus, +33
int, +13 power
10 charges of 331 pt targeted cold direct damage
Staff of Pain and Servitude - Necromancer
16.5 dps, 5.0 spd, 100% qua, 35% bon
50 lvls death servant focus, 50 lvls pain working focus,
+33 int, +13 power
10 charges of 331 pt targeted cold direct damage
Staff of Sight and Servitude - Necromancer
16.5 dps, 5.0 spd, 100% qua, 35% bon
50 lvls death sight focus, 50 lvls death servant focus, +33
int, +13 power
10 charges of 331 pt targeted cold direct damage
Staff of Wind and Earth - Wizard/Theurgist
16.5 dps, 5.0 spd, 100% qua, 35% bon
50 lvls earth focus, 50 lvls wind focus, +33 int, +13
power
10 charges of 331 pt targeted cold direct damage
Staff of Fire and Earth - Wizard/Theurgist
16.5 dps, 5.0 spd, 100% qua, 35% bon
50 lvls earth focus, 50 lvls fire focus, +33 int, +13 power
10 charges of 331 pt targeted cold direct damage
Destiny's Bubble Breaker - Friar
16.5 dps, 3.5 spd, 100% qua, 35% bon

+5 staff, +3 parry, +30 dex
 64 pt targeted matter dmg-over-time proc
Brazen Stout Defender - Friar
 16.5 dps, 5.6 spd, 100% qua, 35% bon
 +3 parry, +4 staff, +22 dex, +22 pie
 75 pt self shield proc
Azure Faithbound Cudgel - Friar/Cleric only
 16.5 dps, 5.0 spd, 100% qua, 35% bon
 +22 dex, +15 pie, +22 qui, +60 hp
 130 pt self heal proc
Wizard Staff of Tab'Fren
 16.5 dps, 5.0 spd, 100% qua, 35% bon
 +50 lvls cold focus, +50 lvls earth focus, +50 lvls fire focus, +148 hits
 95 pt targeted heat direct damage proc
Cabalist Staff of Tab'Fren
 16.5 dps, 5.0 spd, 100% qua, 35% bon
 + 50 lvls spirit focus, + 50 lvls matter focus, + 50 lvls body focus, + 148 hits
 95 pt targeted cold direct damage proc
Theurgist Staff of Tab'Fren
 16.5 dps, 5.0 spd, 100% qua, 35% bon
 + 50 lvls wind focus, + 50 lvls earth focus, + 50 lvls cold focus, + 148 hits
 95 pt targeted [?] direct damage proc
Sorcerer Staff of Tab'Fren
 16.5 dps, 5.0 spd, 100% qua, 35% bon
 + 50 lvls mind focus, + 50 lvls matter focus, + 50 lvls body focus, + 148 hits
 95 pt targeted [?] direct damage proc
Necromancer Staff of Tab'Fren
 16.5 dps, 5.0 spd, 100% qua, 35% bon
 + 50 lvls death sight focus, + 50 lvls death servant focus,
 +50 lvls painworking focus, + 148 hits
 95 pt targeted [?] direct damage proc

Ranged

Shadow Whisper's Long Bow
 16.5 dps, 5.0 spd, 100% qua, 35% bon
 +4 longbow, +3 stealth, +22 dex, +22 qui
 10 charges of 5 pt self damage shield
Legend Slayer's Long Bow
 16.5 dps, 5.0 spd, 100% qua, 35% bon
 +6 longbow, +3 stealth, +15 dex, +15 qui
 10 charges of endurance regen value 1
Shadow Whisper's Bow
 16.5 dps, 4.6 spd, 100% qua, 35% bon
 +22 str, +22 qui, +15 dex, +60 hits
 10 charges of 65 pt targeted body lifedrain proc
Shadow Whisper's Crossbow
 16.5 dps, 3.7 spd, 100% qua, 35% bon
 +4 crossbow, +22 str, +22 dex, +6% heat
 10 charges of 56 pt targeted body str/con improved stat decrease

Shields

Small War-forged Shield - Small Shield
 100% qua, 35% bon
 +5 shield, +4 stealth, +22 str
 95 pt targeted heat direct damage proc
Spectral Tether - Medium Shield - Cleric only

100% qua, 35% bon
 +[skill], +[skill], +15 pie
 10 charges of 100 pt self melee health buffer
Large War-forged Shield - Large Shield
 100% qua, 35% bon
 +4 parry, +4 shield, +15 str, +60 hits
 64 pt targeted heat dmg-over-time proc
Cobalt Small Kite Shield - Small Shield - Scout/Minstrel only
 100% qua, 35% bon
 +6 shield, +3 stealth, +15 str, +6% crush
 95 pt targeted heat direct damage proc
Cobalt Doomwarder - Medium Shield - Cleric only
 100% qua, 35% bon
 +6 smiting, +5 rejuvenation, +15 str
 10 charges of 50 pt melee health buffer
Great Cobalt Doomwarder - Large Shield - Armsman/Reaver/Paladin only
 100% qua, 35% bon
 +6 shield, +5 parry, +15 str
 10 charges of 50 pt melee health buffer

Instruments

Swarm Caller's Lute
 100% quality
 +9% body, +9% matter, +9% spirit, +9 power
 10 charges of 56 pt targeted body dex/qui improved stat decrease
Dire Discordant Drum
 100% quality
 +4 instruments, +4 stealth, +22 cha, +6% thrust
 10 charges of a 75 value AF shield
Dire Discordant Flute
 100% quality
 +4 instruments, +4 stealth, +22 cha, +6% crush
 10 charges of 65 pt targeted body lifedrain
Dire Discordant Lute
 100% quality
 +4 instruments, +4 stealth, +22 cha, +6% slash
 10 charges of 56 pt targeted body str/con improved stat decrease
 "Why do they put +stealth on lutes? I can understand a drum or flute, but what are you going to do, bust out of stealth and amaze your enemy with a wild solo rendition of Heal Song 5?" —Lombrosis, 50 Minstrel, Rogue Boards.

Cloaks

Blood Spire Cloak
 +21 str, +22 pie, +8% body, +48 hits
Cured Briton Skin Cloak
 +22 dex, +21 qui, +8% matter, +48 hits
Cured Highlander Skin Cloak
 +22 str, +21 dex, +8% cold, +48 hits
Cured Saracen Skin Cloak
 +22 cha, +21 con, +8% heat, +48 hits
Cured Avalonian Skin Cloak
 +22 con, +21 pie, +8% energy, +48 hits

Rings

Bane's Ring

+30 con, +30 cha, +11% cold
5 charges of self haste

Blood Spire Ring

+30 cha, +8% energy, +9% spirit

Ring of Blades

+6 slash, +30 qui, +40 hits

Ring of Bludgeoning

+6 crush, +30 str, +40 hits

Ring of the Magi

+30 dex, +30 int, +11 power

LLron's Ring of Shielding

+37 int, +6% cold, +6% heat, +6% energy
3 charges of 50 pt self melee health buffer

Bracers

Diamond Spined Bracer - these stats incorrect as of 1.616

+25 dex, +5% heat, +5% thrust

Emerald Spined Bracer - these stats incorrect as of 1.616

+25 con, +5% cold, +5% energy

Star Sapphire Spined Bracer

+33 pie, +8% spirit, +7% crush

Ruby Razor Spined Bracer

+33 str, +8% slash, +7% crush

Symbiotic Wrap [has a belt graphic but is a bracer]

+30 con, +30 dex, +11 power
5 charges of 6 pt self health regen

Gems/Jewels

Ageless Eessnce Gem [their spelling, not mine]

+4 stealth, +21 con, +19 dex, +19 qui

Etherbound Crystal

+4 shield, +21 con, +19 dex, +19 qui

Blood Spire Jewel

+15 con, +15 cha, +40 hits, +6 power

Legend Slayer's Quiver - Scout only

+5 longbow, +4 slash, +4 thrust, +40 hits

Jewel of Forebearance

+15 dex, +15 pie, +40 hits, +6 power

Blood Spire Jewel

+21 con, +22 cha, +18 hits, +8 power

Tome of Lichdom - Necromancer/Sorcerer/Cabalist only

+30 dex, +30 int, +11 power
3 charges of 2 pt self power regen

Belts

Diamond Encrusted Ring [yes, it's a belt]

+30 str, +27 dex, +48 hits

Sapphire Encrusted Ring [guessing this is a belt too]

+30 qui, +9% heat, +8% matter

Sacristan Belt

+30 str, +30 con, +3 crossbow, +3 shield
3 charges of a 50 pt self melee buffer

Sacristan Coward's Belt

+30 dex, +30 qui, +3 stealth, +3 envenom
[charges?]

Necklaces

Blood Spire Necklace

+8% thrust, +8% crush, +8% slash, +56 hits

Sapphire Encrusted Necklace

+37 cha, +11 power

Shadow Templar Medallion

+21 str, +10% body, +10% spirit, +10% slash

Unlimited charges of endurance regen - value 3

Must be wearing full suit of Caer Sidi Armor to wear this item

Eloquent Chain Necklace

+24 int, +24 pie, +10% crush, +10% matter

Unlimited charges of power regen - value 3

Must be wearing full suit of Caer Sidi Armor to wear this item

Tinctures

Reactive Retributive Tincture - Reactive Proc

11 pt self damage add proc - 30 seconds

Stable Harm Turning Tincture - Charge

150 pt self melee buffer

Stable Mind's Eye Tincture - Charge

2 pt self power regen proc

Volatile Mending Tincture - Offensive Proc

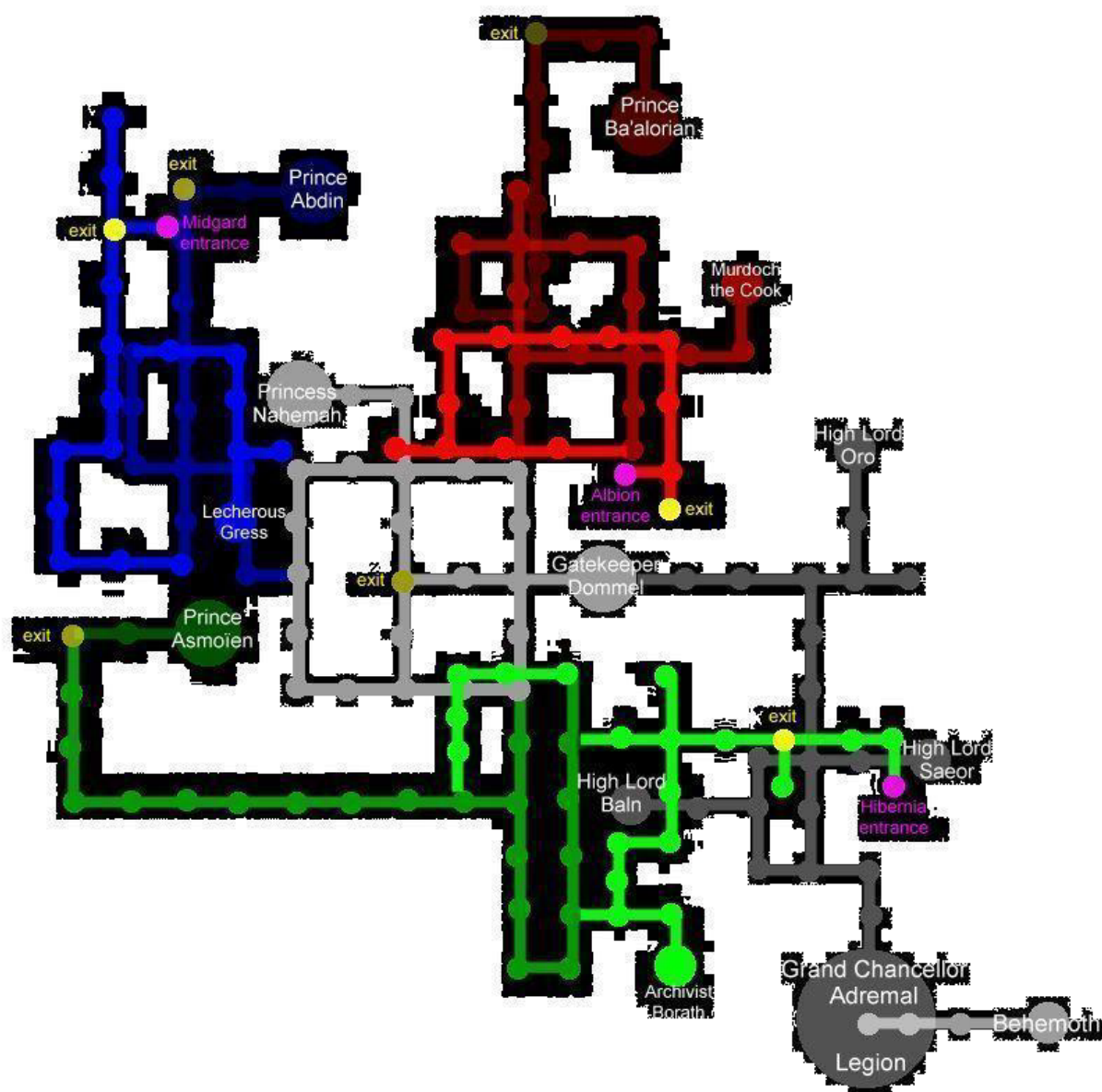
80 pt self heal proc

Les Vaux



<i>Nom de la zone</i>	<i>Niveaux</i>	<i>Limite de RP</i>	<i>Type du fort</i>	<i>Nom du fort</i>
<i>Val de Jaspe</i>	15 à 19	1L3 (125)	<i>Hibernia (position neutre)</i>	<i>Dun Abermenai</i>
<i>Val de Quartz</i>	20 à 24	1L4 (350)	<i>Midgard (face au pont de Midgard)</i>	<i>Kvarts Faste</i>
<i>Val d'Ambre</i>	25 à 29	1L7 (2275)	<i>Hibernia (face au pont de Hibernia)</i>	<i>Dun Maen</i>
<i>Val de Béryl</i>	30 à 35	2L0 (7125)	<i>Albion (face au pont d'Albion)</i>	<i>La Tour de Stoddard</i>

Les Abysses



Peu après le point d'entrée albionnais dans les Abysses, il est possible de commercer avec des diabolotins pacifiques et craintifs. Ceux-ci vous échangeront les sceaux d'émeraude, de saphir et de diamant que vous récupérerez sur les monstres de ce donjon, contre des objets puissants. Voici la liste exhaustive de ce que ces « marchands » spéciaux proposent à la vente, classés par catégorie, puis par type de sceaux³¹.

A quoi servent ces sceaux ? Principalement à acheter les puissants objets listés ci-dessous. En théorie, les sceaux d'émeraude permettent de se procurer de l'équipement pour des personnages des niveaux 34 à 36, mais je vous conseille d'utiliser les objets ainsi obtenus dès le niveau 28 ou 29, voire dès le niveau 24 si vous êtes fortuné et que vous ne craignez point de dégrader votre matériel. Obtenir des sceaux d'émeraude est vraiment très facile, il n'y a donc aucune raison de se priver, d'autant qu'à partir du niveau 35 vous serez capable de récupérer des sceaux de saphir, seul ou en groupe, ce qui vous permettra de vous acheter un nouvel équipement auprès des marchands.

Les sceaux de saphir s'adressent a priori aux personnages des niveaux 46 à 48, mais à vrai dire il est plus qu'intéressant de porter de l'équipement échangé contre des sceaux de saphir dès le niveau 42 environ, voire avant si vous en avez les moyens. Enfin, les sceaux de diamants permettent d'obtenir des objets des niveaux 49 et 50, dont certains sont parmi les plus puissants du jeu. Notez d'ailleurs que les grandes propriétés de ces objets font que ces derniers sont presque incontournables pour les personnages souhaitant atteindre le niveau 50. Et même lorsque vous aurez obtenu votre armure épique, certains objets magiques achetés aux marchands contre des sceaux de diamant vous seront toujours très utiles...

Mais les sceaux des Abysses ne permettent pas seulement de se procurer aisément un bon équipement, ils font également l'objet d'un véritable « marché » entre les différents membres du Royaume. Vous pouvez ainsi vous adresser à d'autres joueurs pour acquérir des sceaux sans avoir à tuer des monstres. A l'inverse, si vous disposez d'un surplus inutilisé de sceaux, vous pouvez toujours les vendre à d'autres personnages (même si les donner à votre guilde serait peut-être plus intelligent...). Les cours de vente et d'achat des sceaux varient selon les serveurs, mais je vous donne ci-dessous quelques chiffres pouvant vous aider à ne pas vous faire « arnaquer » :

Type de sceau	Bas	Moyen	Haut	Valeur de recyclage (« salvage »)	Commentaire
Émeraude	1 po	1 po	2 po	Trop faible pour être intéressante pour les artisans légendaires	N'achetez jamais ces sceaux plus d'une po l'unité ! Vous vous feriez « avoir » et n'auriez aucune chance de les revendre avec des bénéfices.
Saphir	3 po	4 po	5 po	5,01 po (idem)	Le marché de ces sceaux est étroit : peu de vendeurs, peu d'acheteurs.
Diamant	8 po	10 po	12 po	14,92 po (intéressant pour les artisans légendaires)	Ces sceaux permettent à de nombreux artisans de beaucoup s'enrichir grâce au recyclage. Ne les vendez jamais moins de 10 po l'unité !

A la suite de ces tableaux, vous trouverez une double-page indiquant quelles créatures sont susceptibles de vous faire gagner quels sceaux lorsque vous les tuerez. Par principe, tous les monstres des Abysses peuvent vous rapporter des sceaux. Les créatures les plus faibles (niveaux 25 à 40 environ) donneront uniquement des sceaux d'émeraude, en petit nombre (de 0 à 3). Les créatures intermédiaires (niveaux 40 à 50 environ) donneront quant à elles des sceaux de saphir (de 0 à 3, même si certains monstres nommés, tels Murdoch le Cuisinier, peuvent laisser un tas de 10 sceaux de saphir d'un coup !). Enfin, les créatures ayant un niveau supérieur à 50 donneront des sceaux de diamant (de 0 à 3 en règle générale). Les monstres les plus forts des Abysses laissent souvent plusieurs dizaines de sceaux de diamant, et si vous tuez Legion, vous gagnerez pas moins de 500 sceaux de diamant (répartis en 10 sacs de 50 sceaux)...

I) Armes, instruments et boucliers à la vente...

a) ...contre des sceaux d'émeraude (vendeur : Kulo).

³¹ Ces informations n'ont pas été mises à jour à l'occasion du lancement de SI. Elles ne comportent donc pas les nouveaux objets à la vente concernant les Prêtres et Fléaux d'Arawn, et ne prend pas en compte non plus la récente réévaluation des bonus des objets du « vieux continent ».

NAME	COST	TYPE	DPS	SPD	STATS	SKILLS	FOCUS	CHARGE	PROC
Protector	20	Small Shield			Hits +27				
Defender	34	Medium Shield			Hits +36				
Blade Stopper	28	Large Shield			Hits +33				
Mace	28	1hd Crush	12.0	3.4	Str +6	Crush +2			
Hammer	30	1hd Crush	12.3	3.0	Quick, Str +3	Dual Wield +3			
Dirk	21	1hd Thrust	10.8	2.2	Dex +4	Dual Wield +2			
Rapier	32	1hd Thrust	12.6	3.1	Dex +6	Thrust +2			
Greatsword	20	2hd Slash	11.1	5.0	Quick +6	2hd +1			
War Mattock	28	2hd Thrust	12.0	3.8	Quick +6	2hd +2			
Great Hammer	34	2hd Crush	12.9	4.7	Str +4, Quick +3	2hd +2			
Lucerne Hammer	21	Polearm Crush	10.8	5.6	Quick +4	Polearm +1			
Lochaber Axe	30	Polearm Slash	12.2	4.8	Str +6	Polearms +2			
Pike	32	Polearm Thrust	12.6	4.3	Dex +6	Polearm +2			
Longsword	20	1hd Slash	10.5	3.6	Str +6	Slash +1			
Shortsword	34	1hd Slash	12.9	2.7	Str +4, Quick +3	Dual Wield +2			
Flute	21	Minstrel Instrument			Charisma +4	Instruments +2			
Lute	30	Minstrel Instrument			Charisma +6	Instruments +2			
Drum	32	Minstrel Instrument			Charisma +6	Instruments +2			
Quarterstaff	30	Friar Only	12.3	3.0	Str +6	Staff +2			
Crossbow	20	Crossbow	10.5	3.0	Dex +6	Crossbow +1			
Longbow	28	Longbow	12.0	5.4	Dex +6	Longbow +2			
Shortbow	34	Fired Weapon	12.8	4.0	Quick +4, Dex +3	Bow +2			
Staff of Spirit	20	Cabalist	10.7	4.4	Int +3	Spirit Magic +2	Spirit 31 Lvl		
Staff of Fire	21	Wizard	10.7	4.4	Int +6	Fire Magic +4	Fire 31 Lvl		
Staff of Air	32	Theurgist	12.0	4.4	Int +6	Wind +2	Wind 38 Lvl		
Staff of Mind	34	Sorcerer	12.8	4.4	Int +7	Mind +2	Mind 39 Lvl		
Staff of Matter	21	Cabalist, Sorcerer	10.7	4.4	Int +4	Matter Magic +2	Matter 32 Lvl		
Staff of Body	32	Cabalist, Sorcerer	12.6	4.4	Int +6	Body Magic +2	Body 38 Lvl		
Staff of Earth	28	Wizard, Theurgist	12.0	4.4	Int +6	Earth Magic +2	Earth 36 Lvl		
Staff of Ice	30	Wizard, Theurgist	12.2	4.4	Int +6	Cold Magic +2	Cold 37 Lvl		

6) ...contre des sceaux de saphir (vendeur : Empo).

NAME	COST	TYPE	DPS	SPD	STATS	SKILLS / RESISTS	FOCUS	CHARGE	PROC
Longsword	21	1hd Slash	13.5	3.5	Str +6	Slash +2			DOT: 50
Shortsword	22	1hd Slash	13.8	2.7	Quick +6	Slash +2			DOT: 50
Mace	24	1hd Crush	14.1	3.4	Str +6	Crush +2			DOT: 50
Hammer	25	1hd Crush	14.4	3.0	Quick +6	Dual Wield +2			DOT: 50
Rapier	27	1hd Thrust	14.6	3.2	Dex +4, Quick +3	Thrust +2			DOT: 57
Dirk	34	1hd Thrust	15.8	2.2	Dex, Str +6	Dual Wield +2			DOT: 57
Greatsword	21	2hd Slash	12.8	5.1	Quick +4	2hd +2			DOT: 50
Great Hammer	22	2hd Crush	13.8	4.7	Quick +6	2hd +2			DOT: 50
War Mattock	24	2hd Thrust	14.1	3.8	Quick +6	2hd +2			DOT: 50
Lochaber Axe	25	Polearm Slash	12.2	4.8	Str +6	Polearm +2			DOT: 50
Pike	27	Polearm Thrust	14.6	4.4	Str +4, Con +3	Polearm +2			DOT: 57
Lucerne Hammer	34	Polearm Crush	15.8	5.6	Str, Quick +4	Polearm +2			DOT: 64
Crossbow	21	Crossbow	13.8	3.0	Dex +4	Crossbow +2			
Shortbow	22	Fired Weapon	14.1	4.0	Dex +6	Bow +2			
Longbow	24	Longbow	14.4	5.4	Dex +6	Longbow +2			
Lute	25	Minstrel			Charisma +6	Instruments +2			
Drum	27	Minstrel			Charisma +7	Instruments +2			
Flute	34	Minstrel			Charisma +9	Instruments +4			
Protector	21	Small Shield			Con +4, Dex +3	Slash, Thrust +6%		3	DOT: 50
Defender	22	Medium Shield			Con +4, Dex +4	Slash, Thrust +6%		3	DOT: 50
Blade Stopper	24	Large Shield			Con +4, Dex +4	Slash, Thrust +6%		3	DOT: 50
Quarterstaff	25	Friar	14.4	3.0	Piety +6	Staff +2			DOT: 50
Staff of Spirit	21	Cabalist	13.5	4.4	Int +4	Spirit Magic +2	Spirit 41 Lvl	10	DOT: 50
Staff of Mind	22	Sorcerer	14.0	4.4	Int +6	Mind Magic +2	Mind 42 Lvl	10	DOT: 50

Staff of Air	27	Theurgist	14.7	4.4	Int +7	Wind +2	Wind 45 lvs	10	DOT: 57
Staff of Body	27	Cabalist, Sorcerer	14.7	4.4	Int +7	Body Magic +4	Body 45 Lvs	10	DOT: 57
Staff of Matter	34	Cabalist, Sorcerer	15.8	4.4	Int +9	Matter Magic +3	Matter 49 Lvs	10	DOT: 57
Staff of Earth	24	Wizard, Theurgist	12.0	4.4	Int +6	Earth +2	Earth 43 Lvs	10	DOT: 50
Staff of Ice	25	Wizard, Theurgist	14.3	4.4	Int +6	Cold Magic +2	Cold 44 Lvs	10	DOT: 50
Staff of Fire	34		12.0	4.4	Int +9	Fire Magic +4	Fire 49 Lvs	10	DOT: 57

c) ...contre des sceaux de diamant (vendeur : Pico).

NAME	COST	TYPE	DPS	SPD	STATS	SKILLS / RESISTS	FOCUS	CHARGE	PROC/AOE
Longsword	15	1hd Slash	16.1	3.5	Str +6, Quick +6	Slash +5			DD: 71, Radius: 350
Shortsword	16	1hd Slash	16.2	2.8	Str +6, Quick +6	Dual Wield +5			DD: 71, Radius: 350
Mace	17	1hd Crush	16.2	3.4	Con +7, Dex +6	Crush +5			DD: 71, Radius: 350
Hammer	17	1hd Crush	16.1	3.0	Con +7, Dex +6	Dual Wield +5			DD: 71, Radius: 350
Rapier	19	1hd Thrust	16.1	3.1	Con +9, Dex +7	Thrust +5			DD: 71, Radius: 350
Dirk	21	1hd Thrust	16.2	2.2	Con +9, Dex +7	Dual Wield +5			DD: 71, Radius: 350
Greatsword	15	2hd Slash	16.1	5.1	Con +6, Dex +6	2hd +5			DD: 71, Radius: 350
Great Hammer	16	2hd Crush	16.2	4.8	Con +6, Dex +6	2hd +5			DD: 71, Radius: 350
War Mattock	17	2hd Thrust	16.1	3.7	Con +7, Dex +6	2hd +5			DD: 71, Radius: 350
Lochaber Axe	17	Polearm Slash	16.1	4.8	Con +7, Dex +6				DD: 71, Radius: 350
Pike	19	Polearm Thrust	16.1	4.3	Con +7, Dex +7	Polearm +5			DD: 71, Radius: 350
Lucerne Hammer	21	Polearm Crush	16.2	5.6	Con +7, Dex +7	Polearm +5			DD: 71, Radius: 350
Crossbow	15	Crossbow	16.2	3.0	Con +6, Dex +6	Crossbow +5			
Shortbow	16	Fired	16.2	4.0	Con +6, Dex +6	Bow +5			
Longbow	17	Longbow	16.1	5.4	Con +7, Dex +6	Longbow +5			
Lute	17	Minstrel			Charisma +9, Con +4	Instruments +5			
Drum	19	Minstrel			Charisma +7, Con +7	Instruments +5			
Flute	21	Minstrel			Charisma & Con +12	Instruments +5			
Protector	15	Small Shield			Hits +48	Body, Heat +8%		5	DD: 97
Defender	16	Medium Shield			Hits +48, Dex +6	Body, Heat +8%		5	DD: 97
BladeStopper	17	Large Shield			Hits +48, Str +7	Body, Heat +8%		5	DD: 97
Quarterstaff	17	Friar	16.1	3.0	Con +7, Dex +6	Staff +5			DD: 71, Radius: 350
Staff of Spirit	15	Cabalist	16.1	4.4	Dex +6, Quick +6	Spirit +5	Spirit 50 Lvs	10	DD: 331
Staff of Mind	16	Sorcerer	16.1	4.4	Int +6, Dex +6	Mind +5	Mind 50 Lvs	10	DD: 331
Staff of Air	19	Theurgist	16.1	4.4	Int +7, Dex +7	Wind +5	Wind 50 Lvs	10	DD: 331
Staff of Fire	21	Wizard	16.1	4.4	Int +9, Dex +7	Fire +5	Fire 50 Lvs	10	DD: 331
Staff of Earth	17	Wizard, Theurgist	16.1	4.4	Int +7, Dex +6	Earth +5	Earth 50 Lvs	10	DD: 331
Staff of Ice	17	Wizard, Theurgist	16.1	4.4	Int +7, Dex +6	Cold +5	Cold 50 Lvs	10	DD: 331
Staff of Body	19	Cabalist, Sorcerer	16.1	4.4	Int +7, Dex +7	Body +5	Body 50 Lvs	10	DD: 331
Staff of Matter	21	Cabalist, Sorcerer	16.1	4.4	Int +9, Dex +7	Matter +5	Matter 50 Lvs	10	DD: 331

II) Tissu à la vente...

a) ...contre des sceaux d'émeraude (vendeur : Uvo).

NAME	COST	AF	CLASS	STATS	SKILLS	RESISTS
Shimmering Soultorn Robe	26	36		Hits +21, Int +6		
Shimmering Body-Torn Vest	26	36	Wizard/Theurgist	Hits +21	Body +1, Matter +1	
Shimmering Elemental Vest	26	36	Cabalist/Sorcerer	Hits +21	Earth +1, Cold +1	
Shimmering Soultorn Pants	26	36		Con +10, Dex +6		
Shimmering Soultorn Sleeves	25	35		Int +6, Dex +6	Power +4	
Shimmering Fyr Cap	25	35	Wizard	Int +7, Con +3	Fire +2	

<i>Shimmering Aer Cap</i>	25	35	<i>Theurgist</i>	<i>Int +7, Con +3</i>	<i>Wind +2</i>	
<i>Shimmering Mind-Torn Cap</i>	25	35	<i>Sorcerer</i>	<i>Int +7, Con +3</i>	<i>Mind +2</i>	
<i>Shimmering Spirit-Torn Cap</i>	25	35	<i>Cabalist</i>	<i>Int +7, Con +3</i>	<i>Spirit +2</i>	
<i>Shimmering Soultorn Gloves</i>	23	34		<i>Quick +4, Int +3</i>	<i>Power. +2</i>	
<i>Shimmering Soultorn Boots</i>	23	34		<i>Hits +15, Dex +7</i>		

b) ...contre des sceaux de saphir (vendeur : Ulo).

<i>NAME</i>	<i>COST</i>	<i>AF</i>	<i>CLASS</i>	<i>STATS</i>	<i>SKILLS</i>	<i>RESISTS</i>
<i>Glossamer Soultorn Robe</i>	32	48		<i>Hits +24, Dex +4, Int +4</i>		
<i>Glossamer Body-Torn Vest</i>	32	48	<i>Wizard/Theurgist</i>	<i>Hits +24, Int +3</i>	<i>Earth +1, Cold +1</i>	
<i>Glossamer Elemental Vest</i>	32	48	<i>Cabalist/Sorcerer</i>	<i>Hits +24, Int +3</i>	<i>Body +1, Matter +1</i>	
<i>Glossamer Soultorn Pants</i>	32	48		<i>Con +12, Dex +4</i>	<i>Power +2</i>	
<i>Glossamer Soultorn Sleeves</i>	30	47		<i>Hits +12, Str +4, Int +6, Dex +4</i>		
<i>Glossamer Fyr Cap</i>	30	47	<i>Wizard</i>	<i>Int +9, Con +6</i>	<i>Fire +2</i>	
<i>Glossamer Aer Cap</i>	30	47	<i>Theurgist</i>	<i>Int +9, Con +6</i>	<i>Wind +2</i>	
<i>Glossamer Mind-Torn Cap</i>	30	47	<i>Sorcerer</i>	<i>Int +9, Con +6</i>	<i>Mind +2</i>	
<i>Glossamer Spirit-Torn Cap</i>	30	47	<i>Cabalist</i>	<i>Int +9, Con +6</i>	<i>Spirit +2</i>	
<i>Glossamer Soultorn Gloves</i>	28	46		<i>Quick +6, Int +4, Hits +9</i>		
<i>Glossamer Soultorn Boots</i>	28	46		<i>Dex +10, Quick +4, Con +4</i>		

c) ...contre des sceaux de diamant (vendeur : Kodo).

<i>NAME</i>	<i>COST</i>	<i>AF</i>	<i>CLASS</i>	<i>STATS</i>	<i>SKILLS</i>	<i>RESISTS</i>
<i>Silken Soultorn Robe</i>	22	49		<i>Hits +30, Dex +10, Int +10</i>		<i>Heat +8%</i>
<i>Silken Body-Torn Vest</i>	22	49	<i>Wizard/Theurgist</i>	<i>Hits +36</i>	<i>Earth +3, Cold +3</i>	<i>Heat +8%</i>
<i>Silken Elemental Vest</i>	22	49	<i>Cabalist/Sorcerer</i>	<i>Hits +36</i>	<i>Body +3, Matter +3</i>	<i>Heat +8%</i>
<i>Silken Soultorn Pants</i>	22	49		<i>Con +12, Int +12, Dex +12</i>		<i>Cold +8%</i>
<i>Silken Soultorn Sleeves</i>	20	49		<i>Dex +12, Int +12</i>	<i>Power +5</i>	<i>Matter +8%</i>
<i>Silken Fyr Cap</i>	20	49	<i>Wizard</i>	<i>Int +10, Con +10</i>	<i>Fire +4</i>	<i>Body +8%</i>
<i>Silken Aer Cap</i>	20	49	<i>Theurgist</i>	<i>Int +10, Con +10</i>	<i>Wind +4</i>	<i>Body +8%</i>
<i>Silken Mind-Torn Cap</i>	20	49	<i>Sorcerer</i>	<i>Int +10, Con +10</i>	<i>Mind +4</i>	<i>Body +8%</i>
<i>Silken Spirit-Torn Cap</i>	20	49	<i>Cabalist</i>	<i>Int +10, Con +10</i>	<i>Spirit +4</i>	<i>Body +8%</i>
<i>Silken Soultorn Gloves</i>	18	49		<i>Int +12, Con +10, Dex +10</i>		<i>Spirit +8%</i>
<i>Silken Soultorn Boots</i>	18	49		<i>Dex +15, Quick +9</i>	<i>Power +4</i>	<i>Body +8%</i>

III) Cuir à la vente...

a) ...contre des sceaux d'émeraude (vendeur : Uvo).

NAME	COST	AF	CLASS	STATS	SKILLS	RESISTS
Eternal Strife Jerkin	26	70	Infiltrator	Hits +21, Dex +6		
Aeternal Strife Frock	26	70	Friar	Hits +21, Piety +6		
Eternal Strife Legs	26	70	Infiltrator/Friar	Con +10, Str +6		
Eternal Strife Sleeves	25	68	Infiltrator/Friar	Str +7, Dex +4, Quick +4		
Eternal Strife Helm	25	66	Infiltrator	Con+4, Quick +6, Dex+6		
Aeternal Strife Helm	25	66	Friar	Con+4, Dex +4, Piety +7		
Eternal Strife Gauntlets	23	66	Infiltrator	Quick +6, Con +3	Crit. Strike +2	
Aeternal Strife Gauntlets	23	66	Friar	Quick +6, Piety +3	Enh. +2	
Eternal Strife Boots	23	66	Infiltrator/Friar	Hits +15, Dex +7		

b) ...contre des sceaux de saphir (vendeur : Ulo).

NAME	COST	AF	CLASS	STATS	SKILLS	RESISTS
Demoniac Turmoil Jerkin	32	96	Infiltrator	Hits +24, Str +4, Dex +4		
Demonic Turmoil Frock	32	96	Friar	Hits +24, Piety +4, Dex +4		
Demoniac Turmoil Legs	32	96	Infiltrator/Friar	Con +12, Dex +4, Quick +4		
Demoniac Turmoil Sleeves	30	94	Infiltrator/Friar	Hits +12, Str +10, Dex +4		
Demoniac Turmoil Helm	28	94	Infiltrator	Con +6, Dex +7, Quick +7		
Demonic Turmoil Helm	28	94	Friar	Con +4 Dex +4 Piety +10		
Demoniac Turmoil Gauntlets	30	92	Infiltrator	Dex +4, Quick +6	Dual Wield +3	
Demonic Turmoil Gauntlets	30	92	Friar	Dex +4, Quick +6	Rej. +3	
Demoniac Turmoil Boots	28	92	Infiltrator/Friar	Dex +10, Quick +4, Con +4		

c) ...contre des sceaux de diamant (vendeur : Kodo).

NAME	COST	AF	CLASS	STATS	SKILLS	RESISTS
Atramentous Ichor Jerkin	22	98	Infiltrator	Hits +30, Dex +10, Quick +10		Heat +8%
Atramentous Bile Frock	22	98	Friar	Hits +30, Dex +10, Piety +10		Heat +8%
Atramentous Ichor Legs	22	98	Infiltrator/Friar	Con +12, Quick +12, Dex +12		Cold +8%
Atramentous Ichor Sleeves	20	98	Infiltrator/Friar	Str +13, Con +10, Dex +10		Matter +8%
Atramentous Ichor Helm	20	98	Infiltrator	Con +10, Quick +10, Dex +13		Body +8%
Atramentous Bile	20	98	Friar	Con +10, Quick +10,		Body +8%

<i>Helm</i>				<i>Piety +13</i>		
<i>Atramentous Ichior Gauntlets</i>	18	98	<i>Infiltrator</i>	<i>Quick +12, Dex +9</i>	<i>Dual Wield +4</i>	<i>Spirit +8%</i>
<i>Atramentous Bile Gauntlets</i>	18	98	<i>Friar</i>	<i>Quick +12, Piety +9</i>	<i>Staff +4</i>	<i>Spirit +8%</i>
<i>Atramentous Ichior Boots</i>	18	98	<i>Infiltrator/Friar</i>	<i>Dex +12, Quick +10, Str +10</i>		<i>Energy +8%</i>

IV) Cuir clouté à la vente...

a) ...contre des sceaux d'émeraude (vendeur : Uvo).

<i>NAME</i>	<i>COST</i>	<i>AF</i>	<i>CLASS</i>	<i>STATS</i>	<i>SKILLS</i>	<i>RESISTS</i>
<i>Dismal Tidings Vest</i>	26	70	<i>Scout</i>	<i>Hits +21, Dex +6</i>		
<i>Dismal Tidings Legs</i>	26	70	<i>Scout</i>	<i>Con +10, Str +6</i>		
<i>Dismal Tidings Sleeves</i>	25	68	<i>Scout</i>	<i>Str +7, Dex +4, Quick +4</i>		
<i>Dismal Tidings Helm</i>	23	66	<i>Scout</i>	<i>Con +3, Quick +4, Dex +7</i>		
<i>Dismal Tidings Gauntlets</i>	25	66	<i>Scout</i>	<i>Quick +7, Dex +3</i>	<i>Longbow +2</i>	
<i>Dismal Tidings Boots</i>	23	66	<i>Scout</i>	<i>Hits +15, Quick +4, Con +3</i>		

b) ...contre des sceaux de saphir (vendeur : Ulo).

<i>NAME</i>	<i>COST</i>	<i>AF</i>	<i>CLASS</i>	<i>STATS</i>	<i>SKILLS</i>	<i>RESISTS</i>
<i>Fuliginous Boned Vest</i>	32	96	<i>Scout</i>	<i>Hits +24, Con +4, Dex +4</i>		
<i>Fuliginous Boned Legs</i>	32	96	<i>Scout</i>	<i>Con +12, Dex +4, Quick +4</i>		
<i>Fuliginous Boned Sleeves</i>	30	94	<i>Scout</i>	<i>Hits +12, Str +10, Quick +4</i>		
<i>Fuliginous Boned Helm</i>	28	92	<i>Scout</i>	<i>Con +4, Dex +4, Quick +10</i>		
<i>Fuliginous Boned Gauntlets</i>	30	94	<i>Scout</i>	<i>Dex +4, Quick +6</i>	<i>Thrust +3</i>	
<i>Fuliginous Boned Boots</i>	28	92	<i>Scout</i>	<i>Dex +10, Quick +4, Con +4</i>		

c) ...contre des sceaux de diamant (vendeur : Kodo).

<i>NAME</i>	<i>COST</i>	<i>AF</i>	<i>CLASS</i>	<i>STATS</i>	<i>SKILLS</i>	<i>RESISTS</i>
<i>Infernal Torment Vest</i>	22	98	<i>Scout</i>	<i>Hits +30, Dex +10, Str +10</i>		<i>Heat +8%</i>
<i>Infernal Torment Legs</i>	22	98	<i>Scout</i>	<i>Con +12, Quick +12, Dex +12</i>		<i>Cold +8%</i>
<i>Infernal Torment Sleeves</i>	20	98	<i>Scout</i>	<i>Str +13, Con +10, Dex +10</i>		<i>Matter +8%</i>
<i>Infernal Torment Helm</i>	18	98	<i>Scout</i>	<i>Con +10, Quick +10, Dex +13</i>		<i>Body +8%</i>
<i>Infernal Torment Gauntlets</i>	20	98	<i>Scout</i>	<i>Quick +12, Dex +9</i>	<i>Longbow +4</i>	<i>Spirit +8%</i>
<i>Infernal Torment Boots</i>	18	98	<i>Scout</i>	<i>Dex +12, Quick +10, Str +10</i>		<i>Energy +8%</i>

V) Maille à la vente...

a) ...contre des sceaux d'émeraude (vendeur : Debo).

NAME	COST	AF	CLASS	STATS	SKILLS	RESISTS
Merc. Hauberk	26	70	Mercenary	Hits +21, Dex +6		
Melody Hauberk	26	70	Minstrel	Hits +21, Char +6		
Fiendish Hauberk	26	70	Cleric	Hits +21, Piety +6		
Forged Legs	26	70		Con +10, Str +6		
Forged Sleeves	25	68		Str +6, Dex +6, Quick +4		
Merc. Coif	25	68	Mercenary	Str +7, Quick +4, Dex +4		
Melody Coif	25	68	Minstrel	Char +7, Con +4, Dex +4		
Fiendish Coif	25	68	Cleric	Piety +7, Con +4, Dex +4		
Merc. Gauntlets	23	66	Mercenary	Quick +6, Dex +3	Parry +2	
Melody Gauntlets	23	66	Minstrel	Str +6, Char +3	Instrument +2	
Fiendish Gauntlets	23	66	Cleric	Quick +6, Piety +3	Enh. +2	
Forged Chain Boots	23	66		Hits +15, Dex +7		

b) ...contre des sceaux de saphir (vendeur : Meppo).

NAME	COST	AF	CLASS	STATS	SKILLS	RESISTS
Shadowy Hauberk	32	96	Mercenary	Hits +24, Dex +4, Quick +4		
Shadowed Hauberk	32	96	Minstrel	Hits +24, Char +4, Dex +4		
Shadow Hauberk	32	96	Cleric	Hits +24, Piety +4, Dex +4		
Shadow Legs	32	96		Con +12, Dex +4, Quick +4		
Shadow Sleeves	30	94		Hits +12, Str +10, Dex +4		
Shadowy Gauntlets	28	92	Mercenary	Quick +6, Dex +3	Parry +3	
Shadowed Gauntlets	28	92	Minstrel	Quick +6, Char +4	Instr. +3	
Shadow Gauntlets	28	92	Cleric	Quick +6, Piety +4	Rej. +3	
Shadowy Coif	30	94	Mercenary	Dex +9, Quick +6, Con +6		
Shadowed Coif	30	94	Minstrel	Char +9, Con +6, Dex +6		
Shadow Coif	30	94	Armsman	Piety +9, Con +6, Dex +6		
Shadow Boots	28	92		Dex +10, Quick +4, Con +4		

c) ...contre des sceaux de diamant (vendeur : Suno).

NAME	COST	AF	CLASS	STATS	SKILLS	RESISTS
Forged Hauberk	22	98	Mercenary	Hits +30, Dex +10, Str +10		Heat +8%
Diabolical Hauberk	22	98	Minstrel	Hits +30, Char +10, Str +10		Heat +8%
Diabolic Hauberk	22	98	Cleric	Hits +30, Piety +10, Str +10		Heat +8%
Diabolic Legs	22	98		Con +12, Quick +12, Dex +12		Cold +8%
Diabolic Sleeves	20	98		Str +13, Con +10, Dex		Matter +8%

				+10		
Forged Gauntlets	18	98	Mercenary	Quick +12, Dex +9	Dual +4	Spirit +8%
Diabolical Gauntlets	18	98	Minstrel	Quick +12, Char +9	Instr. +4	Spirit +8%
Diabolic Gauntlets	18	98	Cleric	Quick +12, Piety +9	Smiting +4	Spirit +8%
Forged Coif	20	98	Mercenary	Quick +10, Con +10, Dex +13		Body +8%
Diabolical Coif	20	98	Minstrel	Char +13, Con +10, Dex +10		Body +8%
Diabolic Coif	20	98	Cleric	Piety +13, Con +10, Dex +10		Body +8%
Diabolic Boots	18	98		Dex +12, Quick +10, Str +10		Energy +8%

VI) Armures de plaques à la vente...

a) ...contre des sceaux d'émeraude (vendeur : Debo).

NAME	COST	AF	CLASS	STATS	SKILLS	RESISTS
Tainted BP	26	70	Paladin	Hits +21, Piety +6		
Corrupted BP	26	70	Armsman	Hits +21, Str +6		
Legs	26	70		Con +10, Str +6		
Arms	25	68		Str +7, Dex +4, Quick +4		
Tainted Gauntlets	25	68	Paladin	Quick +6, Piety +4	Parry +2	
Corrupted Gauntlets	25	68	Armsman	Quick +6, Con +4	Shield +2	
Tainted Helm	23	66	Paladin	Piety +6, Con +6, Dex +3		
Corrupted Helm	23	66	Armsman	Str +6, Con +6, Dex +3		
Boots	23	66		Hits +15, Dex +7		

b) ...contre des sceaux de saphir (vendeur : Meppo).

NAME	COST	AF	CLASS	STATS	SKILLS	RESISTS
Tainted Daemon BP	32	96	Paladin	Hits +24, Str +4, Piety +4		
Daemon BP	32	96	Armsman	Hits +24, Str +4, Quick +4		
Daemon Legs	32	96		Con +12, Dex +4, Quick +4		
Daemon Arms	30	96		Hits +12, Str +10, Dex +6		
Tainted Gauntlets	30	94	Paladin	Quick +7, Piety +4	Parry +3	
Daemon Gauntlets	30	94	Armsman	Quick +7, Str +4	Polearm +3	
Tainted Helm	28	92	Paladin	Piety +9, Dex +6, Quick +4		
Daemon Helm	28	92	Armsman	Str +9, Quick +6, Dex +4		
Daemon Boots	28	92		Dex +10, Quick +4, Con +4		

c) ...contre des sceaux de diamant (vendeur : Suno).

NAME	COST	AF	CLASS	STATS	SKILLS	RESISTS
Abysmal BP	22	98	Paladin	Hits +30, Piety +10, Str +10		Heat +8%
Corrupt BP	22	98	Armsman	Hits +30, Quick +10, Str +10		Heat +8%

<i>Abysmal Legs</i>	22	98		<i>Con +12, Quick +12, Dex +12</i>		<i>Cold +8%</i>
<i>Abysmal Arms</i>	20	98		<i>Str +13, Con +10, Dex +10</i>		<i>Matter +8%</i>
<i>Abysmal Gauntlets</i>	20	98	<i>Paladin</i>	<i>Quick +12, Piety +10</i>	<i>Parry +4</i>	<i>Spirit +8%</i>
<i>Corrupt Gauntlets</i>	20	98	<i>Armsman</i>	<i>Quick +12, Str +10</i>	<i>2hd +4</i>	<i>Spirit +8%</i>
<i>Abysmal Helm</i>	18	98	<i>Paladin</i>	<i>Piety +12, Con +10, Dex +10</i>		<i>Body +8%</i>
<i>Corrupt Helm</i>	18	98	<i>Armsman</i>	<i>Str +12, Quick +10, Dex +10</i>		<i>Body +8%</i>
<i>Abysmal Boots</i>	18	98		<i>Dex +12, Quick +10, Str +10</i>		<i>Energy +8%</i>

VII) Objets magiques à la vente...

a) ...contre des sceaux d'émeraude (vendeur : Debo).

ITEM	COST	LEVEL	STATS	SKILLS	RESISTS
<i>Scarab Ring</i>	28	36	<i>Hits +18, Str +7</i>		
<i>Scarab Bracer</i>	30	37	<i>Con +9, Dex +7</i>		
<i>Scarab Belt</i>	32	38	<i>Dex +6, Piety +6</i>		<i>Energy +6%</i>
<i>Scarab Cloak</i>	34	39	<i>Charisma +4, Con +6, Str +7</i>		
<i>Scarab Jewel</i>	36	40	<i>Dex +6, Quick +6, Int +6</i>		
<i>Scarab Necklace</i>	38	41	<i>Str +6, Quick +6, Dex +6</i>		

b) ...contre des sceaux de saphir (vendeur : Daro).

ITEM	COST	LEVEL	STATS	SKILLS	RESISTS
<i>Ring of Devotion</i>	22	42	<i>Piety +9, Dex +6, Power +2</i>		
<i>Daemon Ring</i>	32	48	<i>Hits +24, Dex +4, Str +4</i>		
<i>Bone Ring</i>	45	50	<i>Piety +10, Power +5</i>	<i>Enhance +1, Rejuv +1</i>	
<i>Bracer of Skill</i>	24	43	<i>Dex +7</i>	<i>Dual Wield +2, Stealth +2</i>	
<i>Daemon Bracer</i>	34	49	<i>Str +10, Piety +7</i>		<i>Crush +6%</i>
<i>Bone Bracer</i>	48	50	<i>Hits +30, Dex +7</i>	<i>Shield +1, Parry +1</i>	
<i>Belt of Might</i>	25	44	<i>Str +10</i>		<i>Crush, Slash, Body +4%</i>
<i>Daemon Belt</i>	36	50	<i>Con +9, Int +9, Str +4</i>		
<i>Bone Belt</i>	51	50	<i>Con, Dex, Quick, Str +7</i>		
<i>Cloak of Shadows</i>	27	45	<i>Con, Dex +7</i>	<i>Stealth +2</i>	
<i>Daemon Cloak</i>	38	50	<i>Charisma, Piety +9</i>		<i>Body, Heat +6%</i>
<i>Necklace of Devotion</i>	30	47	<i>Int +15</i>		<i>Body, Spirit +4%</i>
<i>Daemon Necklace</i>	43	50	<i>Str +10, Con +10, Charisma +7</i>		
<i>Jewel of Arms</i>	28	46		<i>Crush, Slash, Thrust, 2hd +2</i>	
<i>Scroll</i>	40	50	<i>Int +15, Power +6</i>		

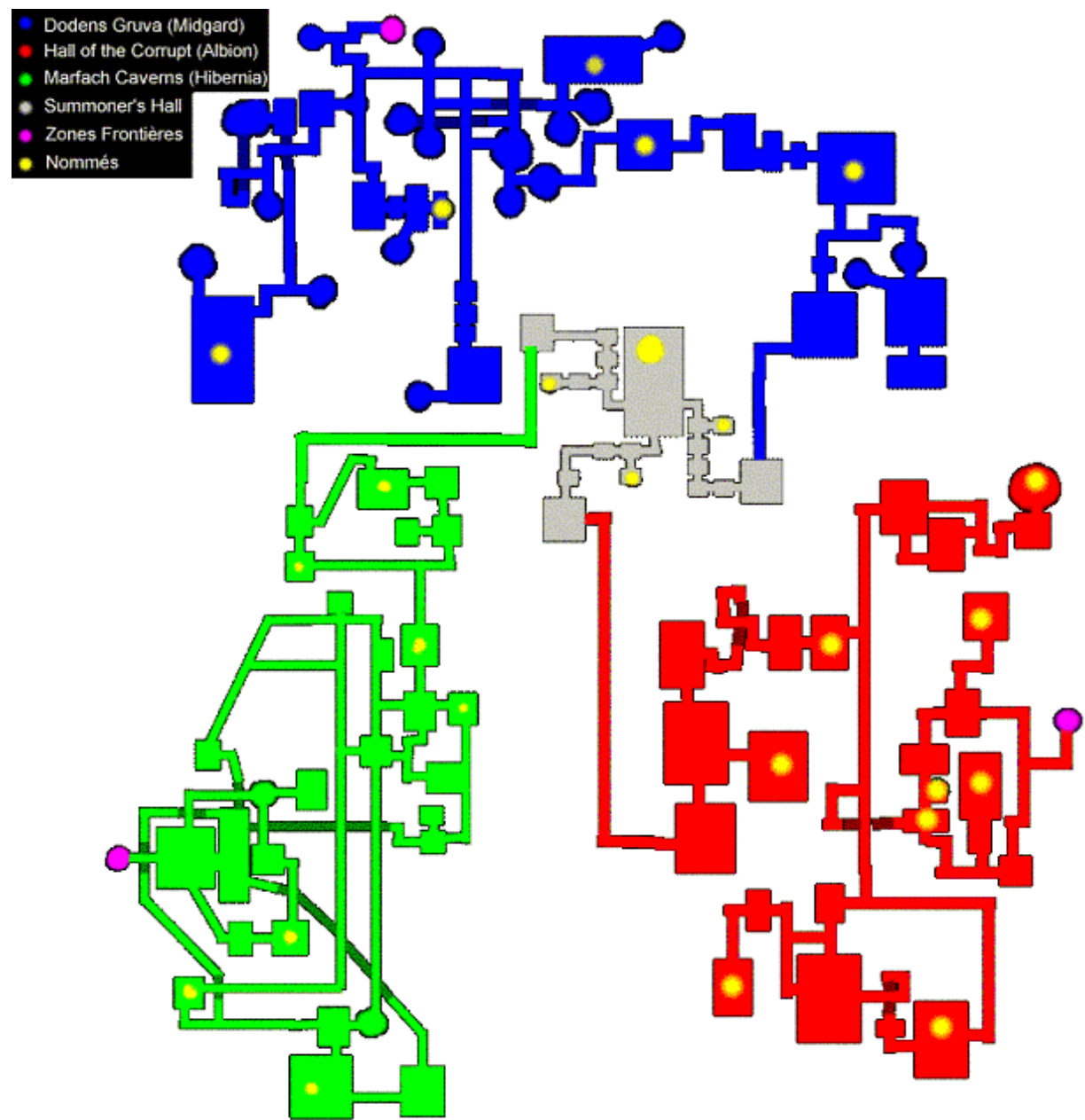
c) ...contre des sceaux de diamant (vendeur : Suno).

ITEM	COST	LEVEL	STATS	SKILLS	RESISTS
<i>Pyre Walker's Cloak</i>	15	50	<i>Dex +10, Quick +10</i>		<i>Heat +12%</i>
<i>Jewel of Venom</i>	16	50	<i>Str +7, Dex +7</i>	<i>Envenom +5</i>	
<i>Diamond Necklace</i>	17	50	<i>Hits +36</i>		<i>Body, Energy, Thrust +6%</i>
<i>Diamond Ring</i>	17	50	<i>Con +12, Str +12</i>		<i>Cold +10%</i>
<i>Diamond Bracer</i>	18	50	<i>Charisma +10, Con +10, Dex +10</i>		
<i>Diamond Belt</i>	19	50	<i>Hits +67</i>		
<i>Diamond Dusted Cloak</i>	20	50	<i>Int +15, Str +9</i>		<i>Cold, Heat +6%</i>
<i>Black Diamond</i>	21	50	<i>Str +18</i>		<i>Cold, Body +10%</i>
<i>Avernus Necklace</i>	22	50	<i>Con +19</i>		<i>Heat, Energy +10%</i>

<i>Mutator Novirac</i>	64	D
<i>Mutator Okabi</i>	60	D

[illegible]

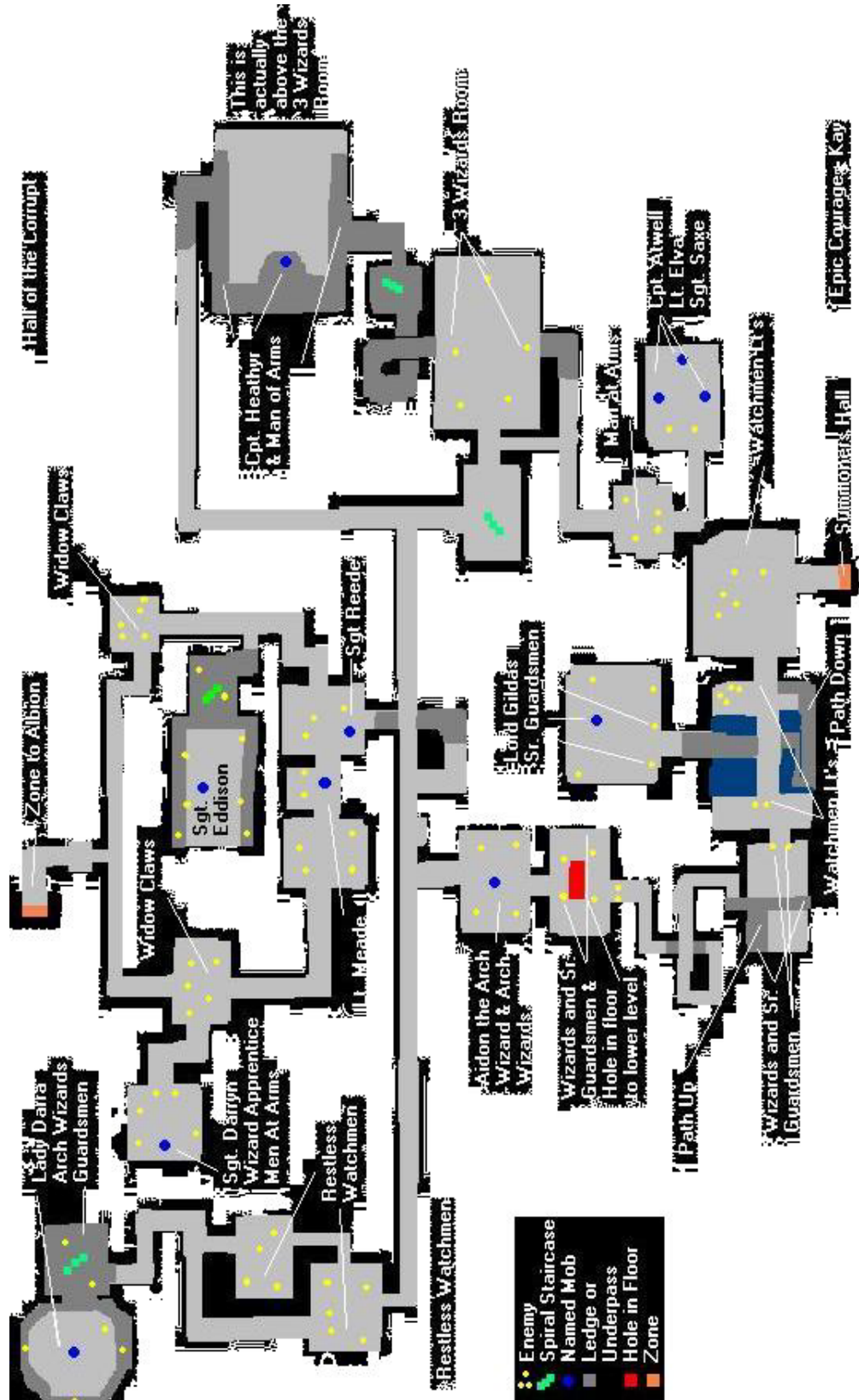
Vue générale des quatre Donjons accessibles en ZF

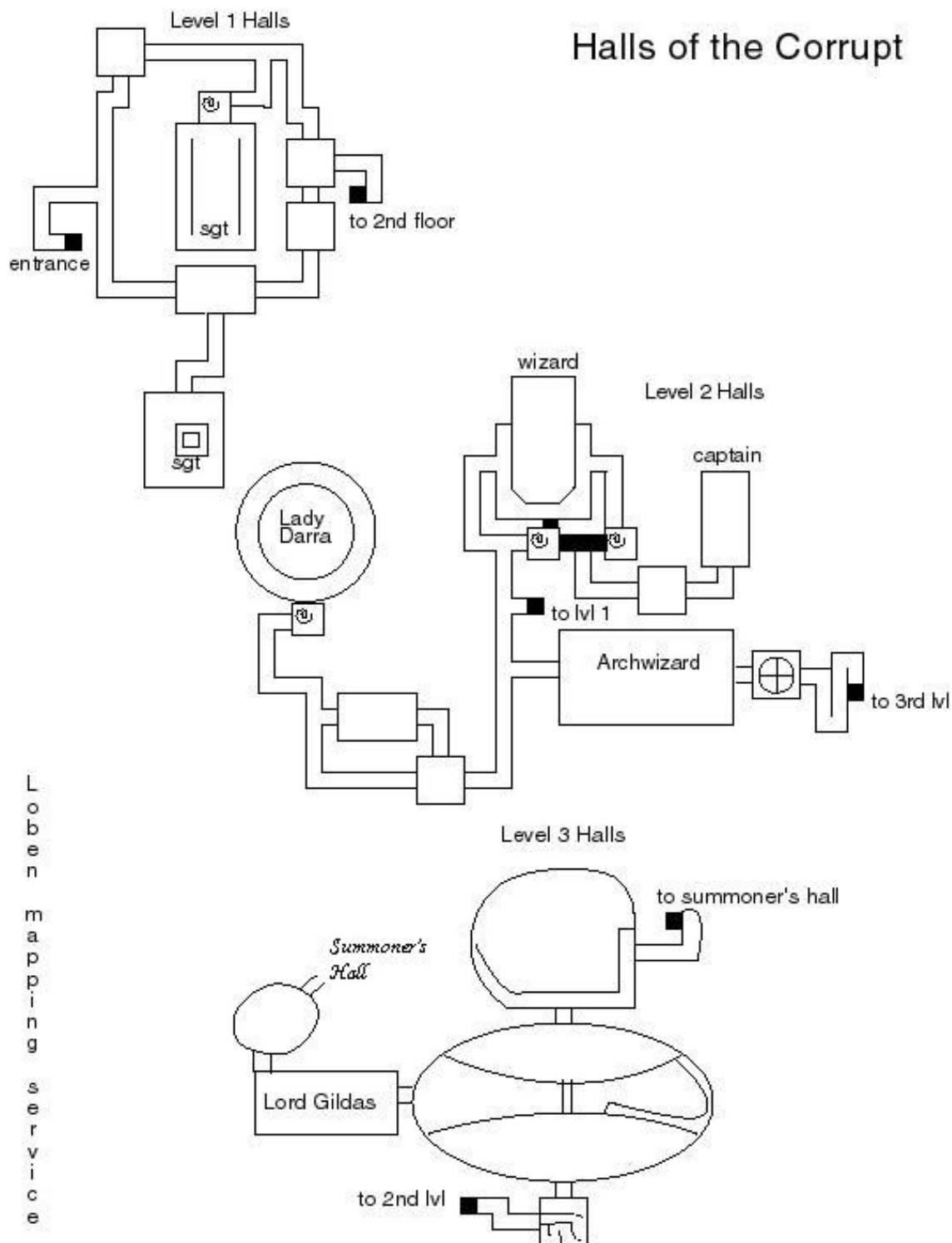


<i>Hall of the Corrupts</i>	<i>Marfach Caverns</i>	<i>Gruva av Dod</i>
<i>Albion</i>	<i>Hibernia</i>	<i>Midgard</i>
<i>Monts de Pennine, 30 10 (Nord-Est de Caer Sursbrooke, sur la route vers Mur d'Hadrien, suivre les pierres)</i>	<i>Briefine, 60 40</i>	<i>Montagnes de Jamtland, 63 49 (près de Glenlock Faste, non loin du Géant des Glaciers)</i>

Pas d'autre carte disponible, ni de tableau des drops à faire

Antre des Corrompus (Albion)

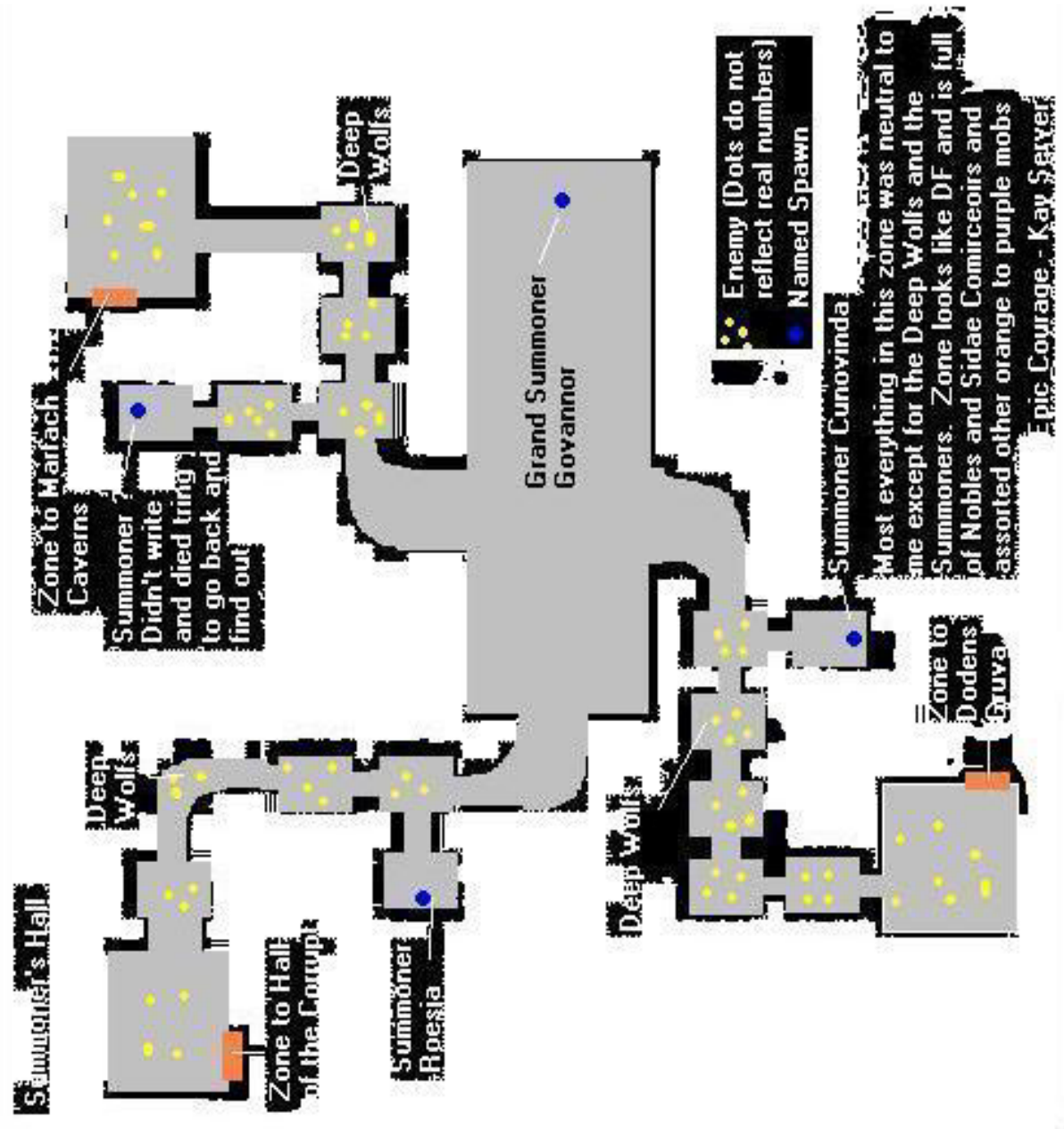




Name Level Range Type
Aidon the Archwizard 65 - 70 Humanoid
Archwizard 52 - 55 Humanoid
Cleric 45 - 46 Humanoid
Ghostly Knight (HotC) 43 - 46 Undead
Ghostly Man at Arms 45 - 50 Undead
Innocent 36 - 43 Undead
Lady Dara 55 - 60 Humanoid

Lord Gildas 55 - 60 Humanoid
Restless Watchman ? - ? Undead
Senior Guardsman 55 - 58 Humanoid
Spectral Paladin 50 - 55 Undead
Watchman Lieutenant 49 - 50 Undead
Widow Claw 45 - 47 Insect
Wizard 49 - 52 Humanoid
Wizard Apprentice 45 - 47 Humanoid

Chambre des Invokeurs



On ne peut accéder à cette partie centrale du donjon que depuis l'un des trois autres donjons : Antre des Corrompus, Cavernes de Marfach ou Gruva av Dod.

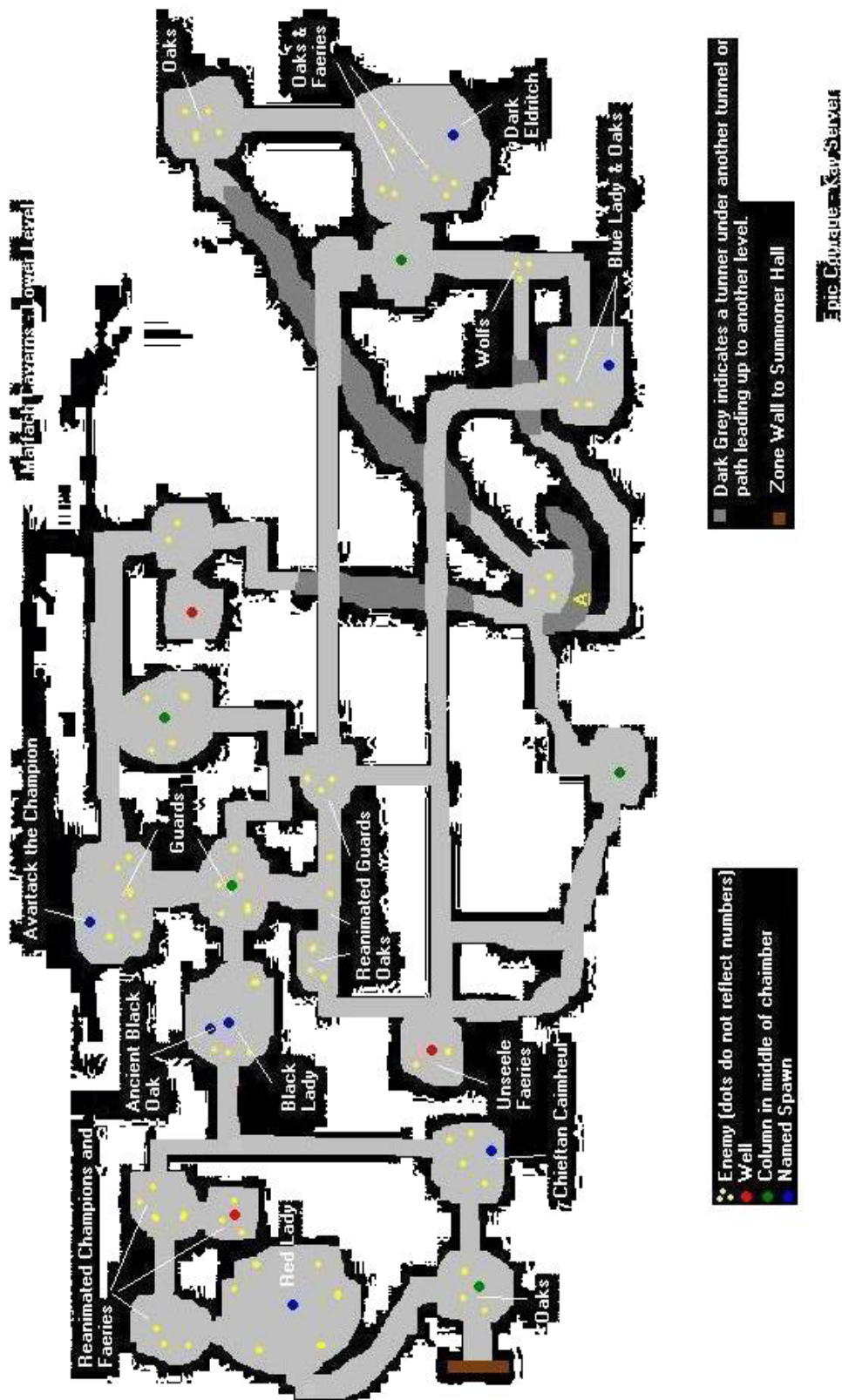
Le Grand Invokeur Govannon se trouvent dans une pièce qui ressemble à la chambre de Legion dans les Abysses.

Parmi les créatures non nommées, la plupart sont neutres, mais certaines autres vous attaqueront systématiquement (les Deep Wolves notamment, qui sont rouges au dernier niveau).

<i>Name</i>	<i>Level</i>	<i>Range</i>	<i>Type</i>		
<i>Black Noble</i>	?	- ?	<i>Monster</i>		<i>Sidhe Magicker</i> 60 - 60 <i>Humanoid</i>
<i>Deep Wolf</i>	55 - 57		<i>Animal</i>		<i>Spirit Master</i> 65 - 65 <i>Humanoid</i>
<i>Grand Summoner Govannon</i>	80 - 80		<i>Demon</i>		<i>Summoner Cunovinda</i> 75 - 75 <i>Humanoid</i>
<i>Grey Noble</i>	?	- ?	<i>Monster</i>		<i>Summoner Lossren</i> 75 - 75 <i>Humanoid</i>
					<i>Summoner Roesia</i> ? - ? <i>Monster</i>

Pas d'autre carte disponible à l'heure actuelle

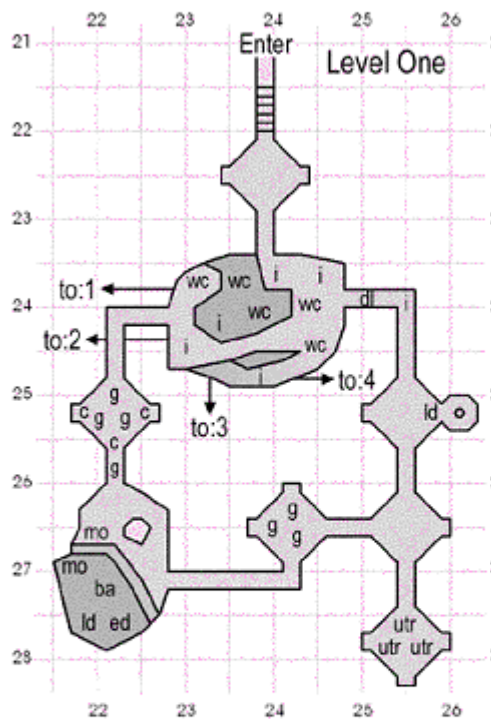
Cavernes de Marfach (Hibernia)



Marfach Caverns

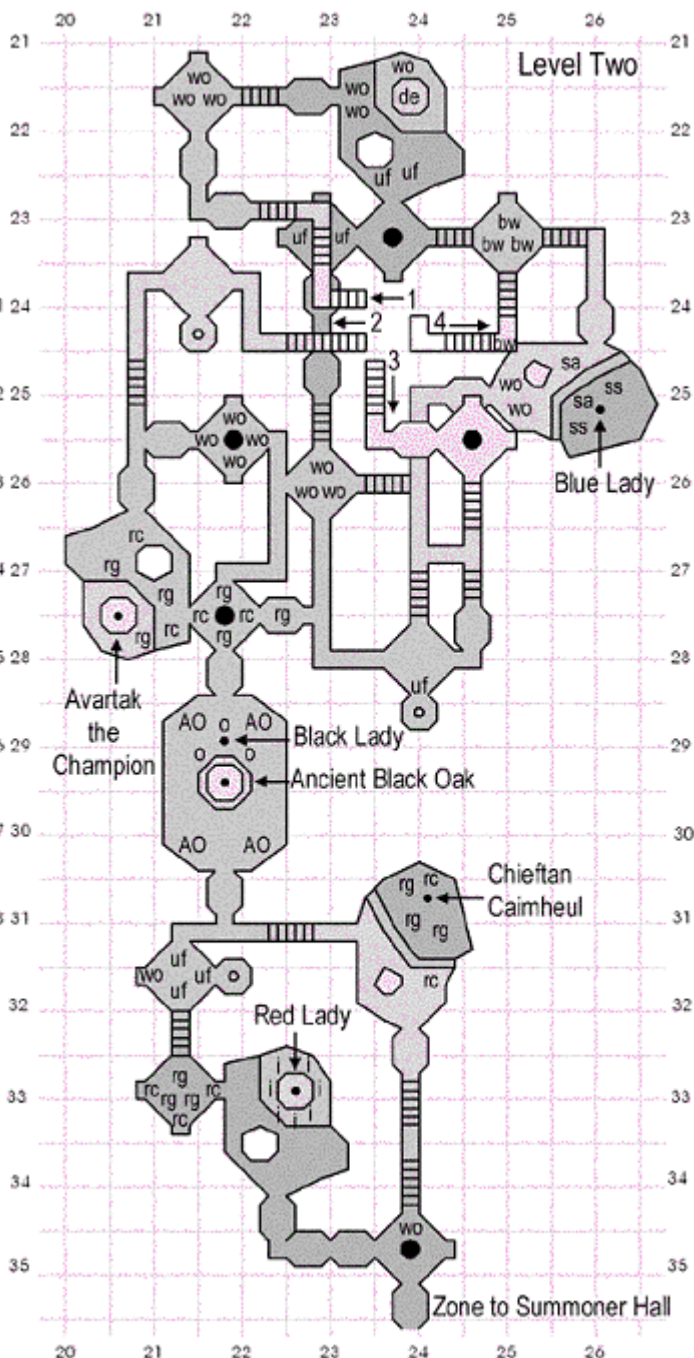


The entrance to Marfach Caverns is in Breifine, at /loc 60,40.



AO = Ancient Oak
ba = bas altain
bw = bloodless wolhound
c = restless champion
de = dark eldritch
dl = decomposing lookout
ed = enthralled dead
g = restless guardian
i = innocent
ld = living dead
mo = meath ostach
o = ogress
rc = reanimated champion
rg = reanimated guardian
sa = summoned axe
ss = summoned sword
uf = unseelie faerie
ut = unfortunate tomb raider
wc = widow claw
wo = withered oak

© Kriyanna of the Basin at Gwynedd, Kay.
Map created on the 15th of October, 2002.
<http://home.iprimus.com.au/fraggles/maps/>

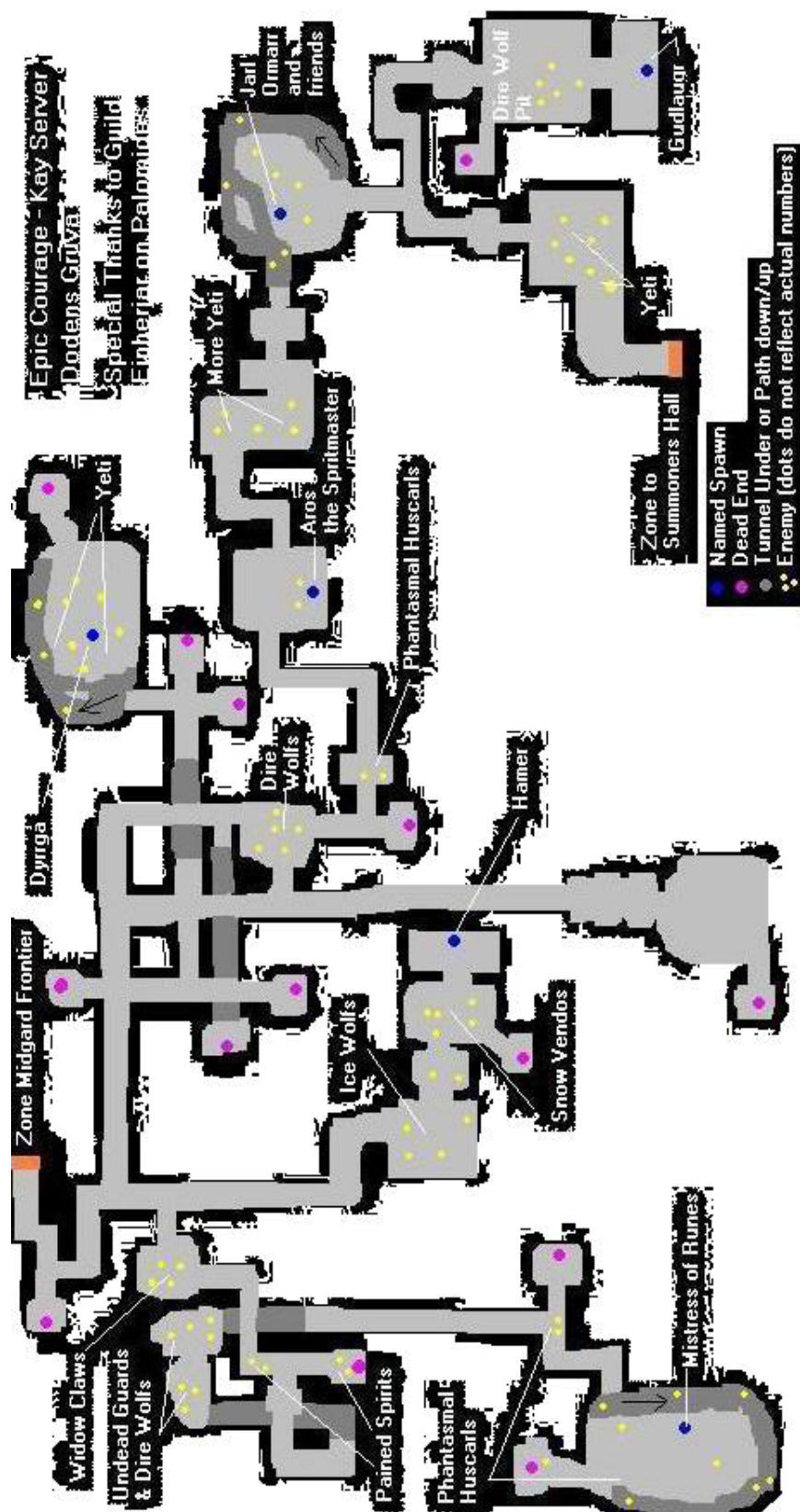


Credits to the mapping group: Inaera, Kwazy DeathPumpkin, Caitrin Cantus, Svetlanna, Lucianshadow NorseNuker, Gemstar, Grinnix and Libodeath KillAgain. You guys rule! =)

Name Level Range Type
Ancient Black Oak 65 - 65 Plant
Avartack the Champion 61 - 61 Monster
Bas Altain 53 - 55 Demon
Black Lady 65 - 65 Monster
Blue Lady 65 - 65 Humanoid
Chieftain Caimheul 65 - 65 Monster
Dark Eldritch 58 - 58 Monster
Decomposing Lookout 47 - 48 Undead
Enthralled Dead 52 - 53 Undead

Living Dead 47 - 50 Undead
Reanimated Champion 65 - 65 Monster
Reanimated Guardian 59 - 62 Undead
Red Lady 65 - 65 Humanoid
Restless Champion 47 - 48 Monster
Restless Guardian 46 - 48 Monster
Unfortunate Tomb Raider 47 - 48 Monster
Unseelie Fairy 54 - 62 Magical
Widow Claw 40 - 42 Monster
Withered Oak 51 - 59 Plant

Gruva av Dod (Midgard)

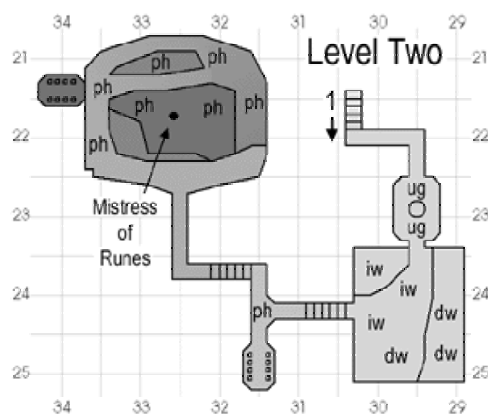


Dodens Gruva



The entrance to Dodens Gruva is in Jamtland Mountains, at /loc 63,49.

cy = cavernous yeti
dw = decayed dire wolf
i = innocent
im = icebound moribund
iw = ice wolf
ph = phantasmal huscarl
ps = pained spirit
sv = snow vendo
ug = undead guard
wc = widow claw

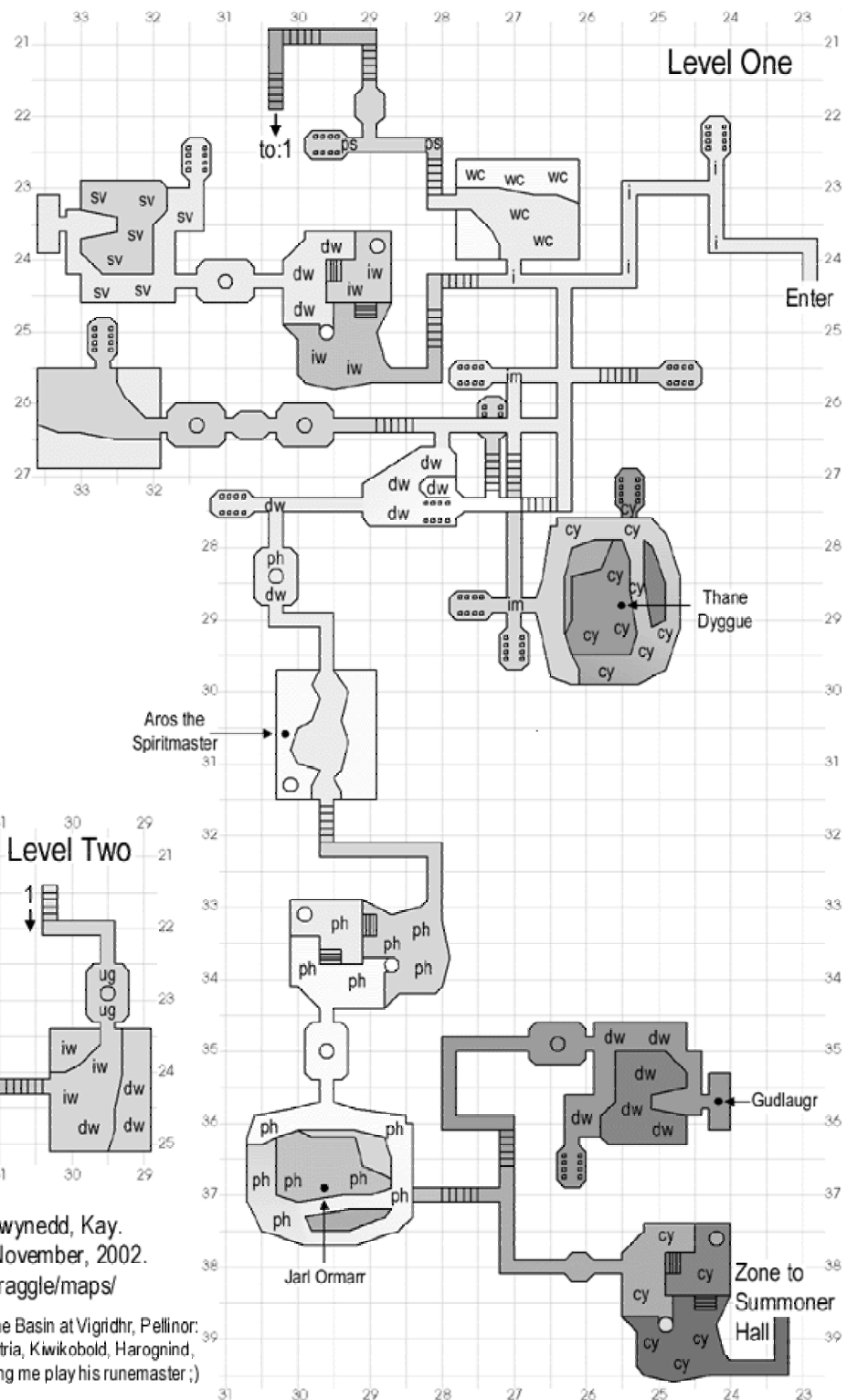


© Kriyanna of the Basin at Gwynedd, Kay.
Map created on the 10th of November, 2002.
<http://home.iprimus.com.au/fraggle/maps/>

Credits to the mapping group from The Basin at Vigridhr, Pellinor:
Nvtshammy, Drohand, Healfdene, Zetria, Kivikobold, Harognind,
Zedsdead, and finally Galend for letting me play his runemaster ;)

Name Level Range Type
Decayed Dire Wolf ? - ? *Undead*
Hamar 53 - 55 *Elemental*
Ice Wolf ? - ? *Animal*
Innocent ? - ? *Undead*
Jarl ? - ? *Monster*

Mistress of Runes ? - ? *Monster*
Pained Spirit ? - ? *Undead*
Phantom Huscarl ? - ? *Monster*
Plasma Huscarl ? - ? *Monster*
Snow Vendo 52 - 55 *Humanoid*
Thane Dyggue 55 - 55 *Monster*



Lexique

Le lexique vous permet d'obtenir la définition de nombreux termes du « jargon » de D'AoC. Vous y trouverez également pour de nombreux termes des renvois vers certaines rubriques (indiquées entre guillemets) du Terrae Universalis Novo Vade Mecum Index, où vous trouverez de plus amples informations. Ce lexique s'adresse autant aux joueurs débutants, qui y découvriront de nombreuses définitions de termes très couramment utilisés, qu'aux joueurs plus expérimentés, qui pourront utiliser ce lexique en complément du sommaire des pages 2 et 3 du présent ouvrage.

1L1, 1L2, 1L3, etc., 10L9, 10L10 : désigne des rangs de Royaume. Ex. : « je suis 3L6 » = j'ai atteint le troisième titre de Royaume, et le sixième rang au sein de ce titre. V. Rang de Royaume.

AFK : V. Away From Keyboard.

Argent : désigne les pièces d'argent. Une pièce d'argent vaut 100 pièces de cuivre.

Away From Keyboard (éloigné du clavier) : expression signifiant que l'on n'est temporairement plus face au clavier pour jouer, mais que l'on ne se déconnecte pas (le personnage reste en jeu, mais n'est plus contrôlé par un joueur quelques instants). Ex. : (a) « afk 5 mins » = je fais une pause de 5 minutes ; (b) « afk bio » = je fais une pause pour aller aux toilettes ; (c) « afk tp » = je fais une pause, je laisse mon avatar à proximité du TP.

Camp (anglicisme) : V. Spot.

Chainer (néologisme, de l'anglais « to chain », enchaîner) : action de répéter indéfiniment la même action. Ex. : (a) « chainer du vert » = tuer en boucle des monstres de couleur verte ; (b) « chain ! » = allez, pullez de nouveau !.

Charges : V. « Éléments d'Alchimie ».

Château Sauvage : forteresse albionnaise située à la frontière entre les terres intérieures et la zone frontière, dans la Forêt Sauvage. On y trouve notamment un TP, qui permet de se rendre entre autres dans les zones frontières ennemies.

Compétences de Royaume : compétences spéciales qui peuvent être acquises auprès de votre instructeur, rendant votre personnage plus puissant. Ce système fonctionne indépendamment de votre niveau. V. « Compétences de Royaume », Points de Compétence.

Copper (cuivre) : V. Cuivre.

Corpse Summoner (invocateur de morts) : PNJ capable de transférer les cadavres des membres du Royaume morts en RvR. V. « Contrôle des forts dans les Zones Frontières et des reliques ».

CS : V. Château Sauvage, Corpse Summoner.

Cuivre : désigne les pièces de cuivre, qui sont les plus petites subdivisions monétaires du jeu.

Damage Over Time : effet provenant généralement d'un sort ou d'un poison, qui inflige à sa cible un certain nombre de dégâts sur une période de temps. V. Tick.

Déconnexion Sauvage : le fait de quitter le jeu de manière brutale et involontaire, le plus souvent à cause d'un bug (retour à Windows par exemple) ou d'un problème matériel (coupure de courant, perte de la connexion à Internet par exemple). L'avatar de quelqu'un ayant subi une déconnexion sauvage ne quitte pas immédiatement le jeu, il reste simplement inactif, comme en AFK, ce qui le rend très vulnérable à ce moment-ci.

DoT : V. Damage Over Time.

Drop (de l'anglais « to drop », tomber) : désigne un objet magique ou spécial (dont le nom

comporte des majuscules), que certaines créatures lachent à leur mort.

Dropper (néologisme) : action pour une créature de laisser un drop.

Emain Macha (parfois par raccourci Emain) : zone située sur Hibernia, où de nombreux joueurs se rassemblent pour farmer des points de Royaume en se tuant en boucle. C'est aussi le point d'entrée des troupes midgardiennes et albiennaises en Hibernia. V. « Emain Macha », Farmer.

Exp : V. Expérience.

Expérience : L'expérience s'obtient surtout en tuant des mobs et en effectuant des quêtes. Gagner de l'expérience permet d'atteindre des niveaux supplémentaires, et donc de devenir plus puissant. V. Niveau, « Points d'Expérience ».

Farmer (néologisme, de l'anglais « farming ») : le fait d'effectuer des actions répétées dans un but précis. Ex. : (a) « farmer de l'or » = tuer des créatures en chainant pour gagner rapidement de l'or ; (b) « farmer les RP » = aller dans un lieu convenu à l'avance, dans le but de rencontrer des ennemis et de gagner des points de Royaume. V. Emain Macha, Points de Royaume.

Farming (anglicisme) : action de farmer. V. Farmer.

Gold (or) : V. Or.

Hadrien's Wall : V. Mur d'Hadrien.

HW (abréviation de l'anglais « Hadrien's Wall ») : V. Mur d'Hadrien.

Hypnose : Sort négatif pouvant affecter des mobs ou des joueurs, les empêchant d'effectuer toute action. L'état d'hypnose disparaît au bout d'un certain temps (60 secondes environ au maximum), s'il est enlevé par un joueur ami, ou si la cible hypnotisée est attaquée.

Inc : V. Incoming.

Incoming (de l'anglais « to income », arriver) : signale l'arrivée d'un PNJ ou d'ennemis. En PvE, synonyme du terme Pull.

Item (anglicisme) : mot signifiant « objet ».

LD : V. Link Dead.

Level (niveau) : V. Niveau.

LF : V. Looking for Group.

Link Dead (de la phrase : « You have got link dead ») : V. Déconnexion Sauvage.

Looking for Group (en recherche de groupe) : expression signifiant que l'on cherche à grouper avec d'autres joueurs.

Loot (de l'anglais « to loot », piller) : V. Trésors.

Lvl (abréviation de l'anglais « level », niveau) : V. Niveau.

Mez (abréviation de l'anglais « to mesmerize », hypnotiser, du nom du Dr. Mesmer, pionner de l'hypnose) : terme relatif à l'hypnose. V. Hypnose.

Mithril : 1°) Désigne les pièces de mithril, la plus grande unité monétaire, inutilisée car jamais personne n'est parvenu à rassembler ne serait-ce qu'une pièce de mithril. En effet, une pièce de mithril vaut 1 000 pièces de platine, soit un million de pièces d'or. 2°) Le sixième des 10 métaux utilisés pour les artisanats. V. « Le grand catalogue des Artisanats d'Albion ».

Mob (de l'anglais « moving object », objet animé) : désigne le plus souvent un PNJ ennemi (ex. : créature à tuer).

Monstre épique : désigne une créature nommée extrêmement puissante, disposant le plus souvent de sa propre histoire, et pouvant dropper des objets très rares et puissants. Aucun monstre épique ne peut être tué seul. Attention, tous les monstres épiques sont des nommés, mais tous les nommés ne sont pas des monstres épiques. V. « Le grand guide des Monstres épiques d'Albion », Nommé.

Mur d'Hadrien : région située dans notre zone frontière, point d'entrée des troupes ennemies dans notre Royaume. V. « Mur d'Hadrien ».

Named (nommé) : V. Nommé.

NB (abréviation de l'anglais « newbie ») : V. Newbie.

Newbie (nouveau-venu) : désigne un débutant, qui vient juste de commencer à jouer, et ne connaît pas encore très bien le jeu, l'univers, les règles, etc. Ce terme est souvent utilisé de manière péjorative.

Niveau : tout objet, PNJ et joueur a un niveau. Plus votre niveau sera élevé, plus vous serez puissant. D'une manière générale, il est conseillé d'utiliser des objets d'un niveau similaire au sien, et de combattre contre des adversaires ayant à peu près le même niveau. Vous gagnez des niveaux grâce à l'expérience (jusqu'à atteindre à la fin le niveau 50). Certains mobs ont un niveau de 80. V. Expérience.

Nommé : désigne des créatures spéciales, dont le nom comporte des majuscules. Celles-ci peuvent être importantes dans le cadre de quêtes, êtes plus fortes que la moyenne, ou encore dropper des objets spéciaux. V. « Le grand guide des Monstres épiques d'Albion », Monstre épique.

Noob : V. Newbie.

Odin : 1°) Désigne une région de la zone frontière midgardienne (les Portes d'Odin), point d'entrée des troupes hiberniennes et albionnaises en ce Royaume. 2°) Désigne un membre de la classe midgardienne nommée Prêtre d'Odin.

Odins's ou **Odin's Gates** : V. Odin 1°).

Or : désigne les pièces d'or, subdivision monétaire la plus couramment utilisée. Une pièce d'or vaut 100 pièces d'argent et 10 000 pièces de cuivre.

Plat (abréviation de « platine ») : V. Platine.

Platine : désigne les pièces de platine, utilisées pour les grosses transactions uniquement. Une

pièce de platine vaut 1 000 pièces d'or, 100 000 pièces d'argent, et 10 millions de pièces de cuivre.

PNJ (abréviation de Personnage Non Joueur) : désigne une créature, amie ou ennemie, avec laquelle vous pouvez interagir.

Points de Compétence : ces points vous permettent d'acheter des compétences de Royaume. Vous obtenez un point de compétence à chaque fois que vous progressez d'un rang de Royaume. V. Compétences de Royaume, « Compétences de Royaume », « Rangs de Royaume et Titres ».

Points d'Expérience : V. Expérience.

Points de Royaume : tuer des joueurs ennemis peut vous rapporter des Points de Royaume (de 0 à 1200 environ). Ces points permettent d'acquérir des compétences spéciales et de monter dans la hiérarchie sociale de votre Royaume. V. Compétences de Royaume, Points de Compétence, « Rangs de Royaume et Titres », Titres de Royaume.

Portes d'Odin : V. Odin.

Proc : V. « Eléments d'Alchimie ».

Pull (de l'anglais « to pull », tirer / attirer) : action d'énervier les créatures afin d'attirer volontairement leur attention. Ceci permet par exemple de faire venir vers soi un mob se trouvant dans une zone dangereuse, pour le tuer sans risques.

PvE (abréviation de « Player versus Environment », joueur contre créatures) : par opposition au RvR, désigne la partie de DAOC qui consiste à se battre contre des créatures pour acquérir de l'expérience, gagner de l'or ou des trésors. V. Expérience, Realm versus Realm, Trésors.

PvM (abréviation de « Player versus Mobs », joueur contre créatures) : V. PvE.

PvP (abréviation de « Player versus Player », joueur contre joueur) : V. Realm versus Realm.

Rang de Royaume : V. Points de Compétence, « Rangs de Royaume et Titres ».

Realm versus Realm (Royaume contre Royaume) : englobe toute la partie de DAoC qui consiste à s'attaquer à des joueurs ennemis, et non à de simples mobs.

RA (abréviation de l'anglais « Realm Ability », compétence de Royaume) : V. Compétences de Royaume.

Regen ou **Régénération** : terme désignant des effets spéciaux de récupération accélérée. Ex : « regen life » = « régénération des points de vie » = effet qui permet de regagner des points de vie supplémentaires, à intervalles de temps réguliers. V. Tick.

Reverse Proc : V. « Eléments d'Alchimie ».

Roleplay (jeu de rôles) : d'une manière générale, le roleplay signifie que chaque joueur incarne un avatar, joue un rôle. Plus précisément, « jouer roleplay » signifie que l'on joue de manière à se plonger au mieux dans l'environnement du jeu. Par exemple, un joueur roleplay ne dira pas « C'est cool de te revoir », mais « C'est un honneur autant qu'un plaisir pour moi de constater que nos chemins se croisent de nouveau. » Jouer roleplay n'est en aucun cas une obligation. Certaines guildes rassemblent des joueurs qui s'efforcent de jouer roleplay la plupart du temps.

RP : V. Points de Royaume, Roleplay.

RvR : V. Realm versus Realm.

Silver (argent) : V. Argent.

Spot (anglicisme) : désigne un lieu où des créatures se trouvent habituellement, et où on peut venir les chasser.

Team Leader : aux Etats-Unis, joueur bénévole qui est censé représenter une classe de personnage, pour remonter auprès de Mythic les souhaits des joueurs. Chaque Team Leader est supposé effectuer un rapport public de ses travaux. En pratique, peu de Team Leaders sont vraiment actifs.

Tick (intervalle, de l'anglais, de « ticker », sorte d'imprimante qui autrefois télétransmettait les cours du New York Stock Exchange et les reproduisait sur des rubans de papier) : court intervalle de temps (de 3 à 4 secondes généralement, mais pouvant être supérieur), utilisé pour les effets répétés tels que les dégâts par empoisonnement, ou les sorts de régénération. V. Damage Over Time, Régénération.

Titres de Royaume : V. « Rangs de Royaume et Titres ».

TL : V. Team Leader.

TP (abréviation de « to teleport », téléporter) : terme polysémique en rapport avec les téléportations. 1°) Désigne un fort vers lequel ou à partir duquel on peut se téléporter. Ex : « je suis au tp » = je suis au fort de téléportation. 2°) Moment où un rituel de téléportation est prononcé, faisant que des joueurs changent de zone. Ex : « j'attends le tp » = j'attends qu'un rituel de téléportation ait lieu.

Trésors : désigne les objets, sous forme de sacs, que les créatures laissent à leur mort. Il peut s'agir de pièces de monnaie, d'objets à revendre à des marchands, ou d'items spéciaux ayant des propriétés magiques. V. Drop.

TUNI (abréviation de « Terrae Universalis Novo Index ») : désigne le présent ouvrage.

XP : V. Expérience.

Lexique inachevé

Troisième édition

La troisième édition du Terrae Universalis Novo Vade Mecum Index devrait être, si la Lumière de Camelot le permet, publiée d'ici la fin du sixième mois de l'an de grâce 591.

Il s'agira principalement de poursuivre le guide touristique et de compléter le lexique, projets auxquels je suis très attaché, et surtout de compléter les pages où il manque des cartes et des informations sur les créatures/drops. Je m'efforcerai également de trouver des cartes plus complètes d'Avalon, voire des schémas exhaustifs des trois nouveaux donjons introduits par Shrouded Isles, ainsi que les tables des monstres et drops que l'on y trouve. Enfin, je m'efforcerai de corriger certaines erreurs ou omissions que vous pourrez me signaler. ☺

Que la Lumière de Camelot vous illumine.

- Fin du Terrae Universalis Novo Vade Mecum Index -