

# CITÉ ELFE



DOCUMENT DE CONCEPTION N° 2  
IORWERTH & CADARN



Ce document est un document de conception : il vous permet d'avoir un aperçu de ce que nous avons prévu pour l'implémentation de la cité elfe en jeu. Plusieurs éléments, tels que l'équilibrage, les taux d'XP et le thème de l'histoire, n'ont pas encore été confirmés.

Le contenu de ce document est susceptible d'être modifié avant son implémentation. Nous en sommes plutôt satisfaits, mais il se peut que nous y apportions des changements. Vous avez donc encore l'opportunité de participer en nous faisant part de votre opinion dans les forums.

# CLAN IORWERTH – POURFENDEUR ET CORPS À CORPS – 1<sup>RE</sup> MISE À JOUR



*L'image ci-dessus représente les deux versions du symbole du clan Iorwerth. La version de gauche sera utilisée principalement sur des vitraux, tandis que la version de droite sera utilisée pour des capes et d'autres emplacements.*

## ZONE INTERMÉDIAIRE :



*L'image ci-dessus représente une capture d'écran du prototype de la section du clan Iowerth créé sur notre moteur de jeu.*

## MAÎTRE POURFENDEUR – NIVEAU 175 DE COMBAT ET NIVEAU 85 DE POURFENDEUR

Le maître pourfendeur elfe (Morvran) se situe à proximité d'un escalier/ascenseur vous permettant d'accéder à la base du cratère, là où se trouve le donjon de Pourfendeur. Ce maître pourfendeur aime assister à des combats entre aventuriers et créatures afin d'étudier leurs styles de combat. Kuradaëlle lui fournit des créatures pour son donjon, ce qui fait de lui un véritable connaisseur et collectionneur.

Les joueurs devront avoir des niveaux d'au moins 175 en Combat et 85 en Pourfendeur pour obtenir une tâche de Pourfendeur auprès de ce maître. La liste des tâches qu'il pourra vous attribuer sera similaire à celle de Kuradaëlle, mais il vous demandera de tuer en moyenne 20 % de créatures supplémentaires. Elle sera établie en fonction des tâches de Kuradaëlle, en supprimant les créatures qui sont le plus souvent évitées et en ajoutant les elfes de la cité elfe. La liste se compose pour le moment des créatures suivantes :

- Aberrations spectrales
- Démons abyssaux
- Airuths
- Gorgothors
- Aviansies
- Démons noirs
- Dragons noirs
- Bloodvelds
- Dragons bleus
- Automates de Cres
- Bêtes noires
- Vénerwyrms du désert
- Elfes de la cité elfe
- Géants de feu
- Créatures ganodermiques
- Gargouilles
- Démons majeurs
- Vers cavernicoles
- Chiens de l'enfer
- Vénerwyrms de glace
- Dragons de fer
- Vénerwyrms de la jungle
- Kalphites
- Dragons de mithril
- Muspahs
- Jadinkos corrompus
- Nihiles
- Membres de l'ordre de la transcendance
- Dragons d'acier
- Méphites d'eau



Les joueurs auront une chance d'obtenir un défi de pourfendeur à accomplir en solo auprès de ce maître pourfendeur. Ce défi, qui sera considéré comme un défi spécial, impliquera que les joueurs tuent chacune des créatures suivantes dans l'ordre:

- Roi des dragons noirs
- Reine des dragons noirs
- Roi dagganoth
- Reine kalphite
- Zilyana
- K'ril
- Kree'Arra
- Graardor
- Taupe (haut niveau)

Le butin du premier boss que le joueur arrivera à vaincre contiendra un cristal noir. Ce cristal noir ne pourra pas être posé ni échangé. En transportant ce cristal dans son inventaire, le joueur recevra un malus de combat lorsqu'il affrontera un des boss de la liste. Un joueur recevra un cristal noir pour chaque boss de la liste vaincu, qui prendra un espace de son inventaire. Le joueur aura alors deux choix : vaincre tous les boss en disposant d'un inventaire plus réduit et en accumulant les malus, ou terminer le défi normalement.

Si le joueur termine le défi en ayant gardé tous les cristaux dans son inventaire, et qu'il retourne ensuite voir le maître pourfendeur, il recevra une énorme quantité d'XP en Pourfendeur, un titre, un nombre illimité de changements de téléportation dans la guilde, et il conservera un des cristaux noirs (qui pourra alors être placé en banque et sera utilisable sur n'importe quel monstre). Si le joueur termine le défi normalement, il ne recevra qu'une importante quantité d'XP en Pourfendeur.

Ce défi spécial sera ajouté aux prérequis d'obtention de la cape du perfectionniste à bordure.

Les malus attribués par les cristaux noirs seront déterminés aléatoirement (un malus par boss). Ces malus pourront être les suivants :

- Réduction de 20 % des dégâts infligés au corps à corps
- Réduction de 20 % des dégâts magiques infligés
- Réduction de 20 % des dégâts à distance infligés
- Augmentation de 20 % des dégâts magiques reçus
- Augmentation de 20 % des dégâts à distance reçus
- Augmentation de 20 % des dégâts reçus au corps à corps
- Annulation des effets conférés par les objets placés dans votre emplacement pour bottes
- Annulation des effets conférés par les objets placés dans votre emplacement pour cape
- Annulation des effets conférés par les objets placés dans votre emplacement pour la tête

Lors de l'implémentation de la cite elfe, trois nouvelles récompenses de Pourfendeur seront disponibles dans le magasin. Il sera possible de les obtenir en parlant à n'importe quel maître pourfendeur. Voici ces récompenses :

- Les joueurs pourront dépenser des points de Pourfendeur pour déterminer une créature favorite pour l'attribution de tâches.
  - Cela leur conférera plus de chances d'obtenir une tâche consistant à tuer cette créature.
- Les joueurs pourront acheter un anneau féroce amélioré qui leur permettra de se téléporter directement au maître pourfendeur elfe. L'anneau amélioré permettra aussi aux joueurs de bénéficier dans le donjon de pourfendeur elfe de bonus similaires à ceux conférés par l'anneau féroce dans le donjon de Kuradaëlle.
  - Les joueurs devront pour cela avoir accès à la cité elfe.
- Les joueurs pourront dépenser une certaine somme d'argent pour augmenter de 20 % le nombre de créatures à tuer dans le cadre de leurs tâches.
  - Les joueurs ne pourront utiliser cette fonction qu'une fois par tâche, et avant qu'une créature ait été tuée.

## **D&D DU DONJON DE POURFENDEUR - NIVEAU 90 DE POURFENDEUR**

L'accès à la D&D du donjon de Pourfendeur sera réservé aux joueurs ayant un niveau d'au moins 90 en Pourfendeur. Cette D&D se déroulera dans une instance. Une fois par semaine, le maître pourfendeur attribuera aux joueurs des tâches de Pourfendeur plus courtes à accomplir en 15 minutes. Les joueurs seront récompensés en fonction du nombre de tâches qu'ils auront réussi à accomplir dans le temps imparti. Les tâches seront les suivantes :

- 1re tâche : tuer 5 créatures de classe 3
- 2e tâche : tuer 5 créatures de classe 2
- 3e tâche : tuer 5 créatures de classe 1
- 4e tâche : tuer 5 créatures de classe 3
- 5e tâche : tuer 5 créatures de classe 2
- 6e tâche : tuer 5 créatures de classe 1
- Et ainsi de suite...

Les monstres vivant dans ce donjon seront répartis en 3 classes selon la vitesse à laquelle il est possible de les tuer. Les joueurs devront donc combattre 5 créatures qu'ils peuvent tuer rapidement, puis 5 créatures un peu plus coriaces, et enfin 5 créatures encore plus résistantes. Le type de créatures sélectionné parmi ces 3 classes sera choisi aléatoirement. Ce choix prendra cependant compte des créatures de pourfendeur préférées par un joueur et des tâches qu'il a annulées.

Les joueurs recevront une quantité d'XP déterminée par le nombre de tâches qu'ils auront accomplies en 15 minutes.

Un coffre bancaire sera à disposition des joueurs pour qu'ils puissent modifier leur configuration d'équipement. Un autel de Prières et un mini obélisque d'Invocation seront aussi disponibles, et il sera possible d'acheter des objets de pourfendeur auprès du maître pourfendeur.

## **MINI OBÉLISQUE D'INVOCATION**

Cet obélisque partage les mêmes fonctionnalités que les autres mini obélisques du monde.





## **PILLAGE DES TRAVAILLEURS D'IORWERTH - NIVEAU 86 DE LARCIN**

Les joueurs pourront récupérer une variété d'os, de cendres, d'aliments, et de graines pour arme en faisant les poches des travailleurs d'Iorwerth. Ils pourront aussi récupérer des objets rares, comme des os de dragons gelés.

Le principe des vols à la tire dans la cité elfe permet de donner un contenu de très haut niveau à la compétence Larcin, avec des butins intéressants destinés au combat, et d'importantes quantités d'XP. Ce type de vols permet aux joueurs de récupérer des objets communs, mais utiles pour la pratique de compétences dans la cité elfe, ou d'obtenir des butins rares existants, tels que des fragments de triskèle de cristal, du grès de cristal, ou des glands de cristal. Les butins plus communs seront pour la plupart obtenus sous forme de reçus.

Le but de cet ajout est aussi de rendre ce type de vols plus intéressant. Au lieu d'étourdir et de provoquer des dégâts aux joueurs, les travailleurs elfes auront une chance de les remarquer. Si un joueur se fait repérer, il ne pourra plus faire les poches des elfes faisant partie du même clan que l'elfe visé, et ce pendant 20 minutes. Le joueur devra donc faire les poches des elfes d'un autre clan. Il ne subira toutefois pas de dégâts et ne sera pas étourdi en se faisant remarquer par un travailleur elfe.

## **COMBATTRE LES GUERRIERS D'IORWERTH - NIVEAU 150 DE COMBAT**



Il est impossible de tuer un guerrier d'Iorwerth (leur nombre de points de vie ne descend jamais en dessous de 1). Au lieu de cela, il s'agenouillera pour louer votre talent en combat. Le butin de ces guerriers contient des objets similaires à ceux obtenus en faisant les poches des travailleurs. Les elfes peuvent aussi être une cible pour les tâches de pourfendeur.



## ZONE EXTÉRIEURE :

### CATHÉDRALE D'IORWERTH

PILLAGE DES TRAVAILLEURS D'IORWERTH - NIVEAU 86 DE LARCIN

PNJ DE COMBAT - NIVEAU 150 DE COMBAT

### AUTEL DE PRIÈRES



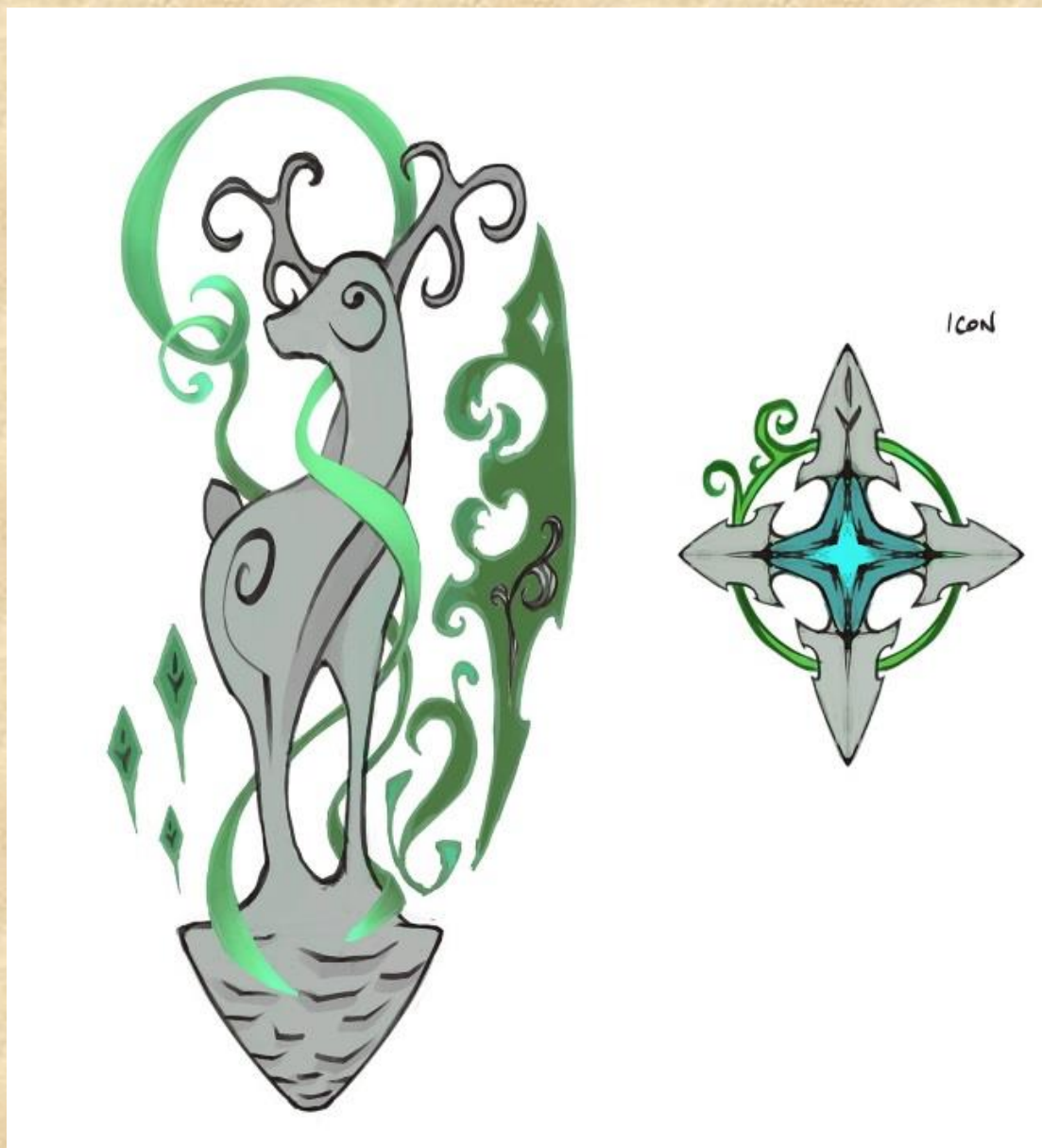
*Le manoir dans lequel réside le seigneur Iorwerth et où se trouve l'autel de Prières.*

Cet autel fonctionnera comme tous les autres autels de prières existants. Il permettra aux joueurs de bénéficier d'un bonus mineur en Attaque, Force, Défense, Combat à distance et Magie, ainsi que d'un bonus de dégâts.

### COFFRE DE CRISTAL

Ce coffre est une copie du coffre de cristal.

# CLAN CADARN – MAGIE ET COMBAT À DISTANCE – 1<sup>RE</sup> MISE À JOUR



*L'image ci-dessus représente les deux versions du symbole du clan Cadarn. Le clan Cadarn, réputé pour sa grâce, mais aussi pour sa puissance, est ici illustré par un cerf.*



## ZONE INTERMÉDIAIRE :



*L'image ci-dessus représente une capture d'écran du prototype de la section du clan Cadarn créé dans notre moteur de jeu. Vous pouvez discerner le prototype de la guilde du grand maître en arrière-plan.*

### **PILLAGE DES TRAVAILLEURS DE CADARN - NIVEAU 86 DE LARCIN**

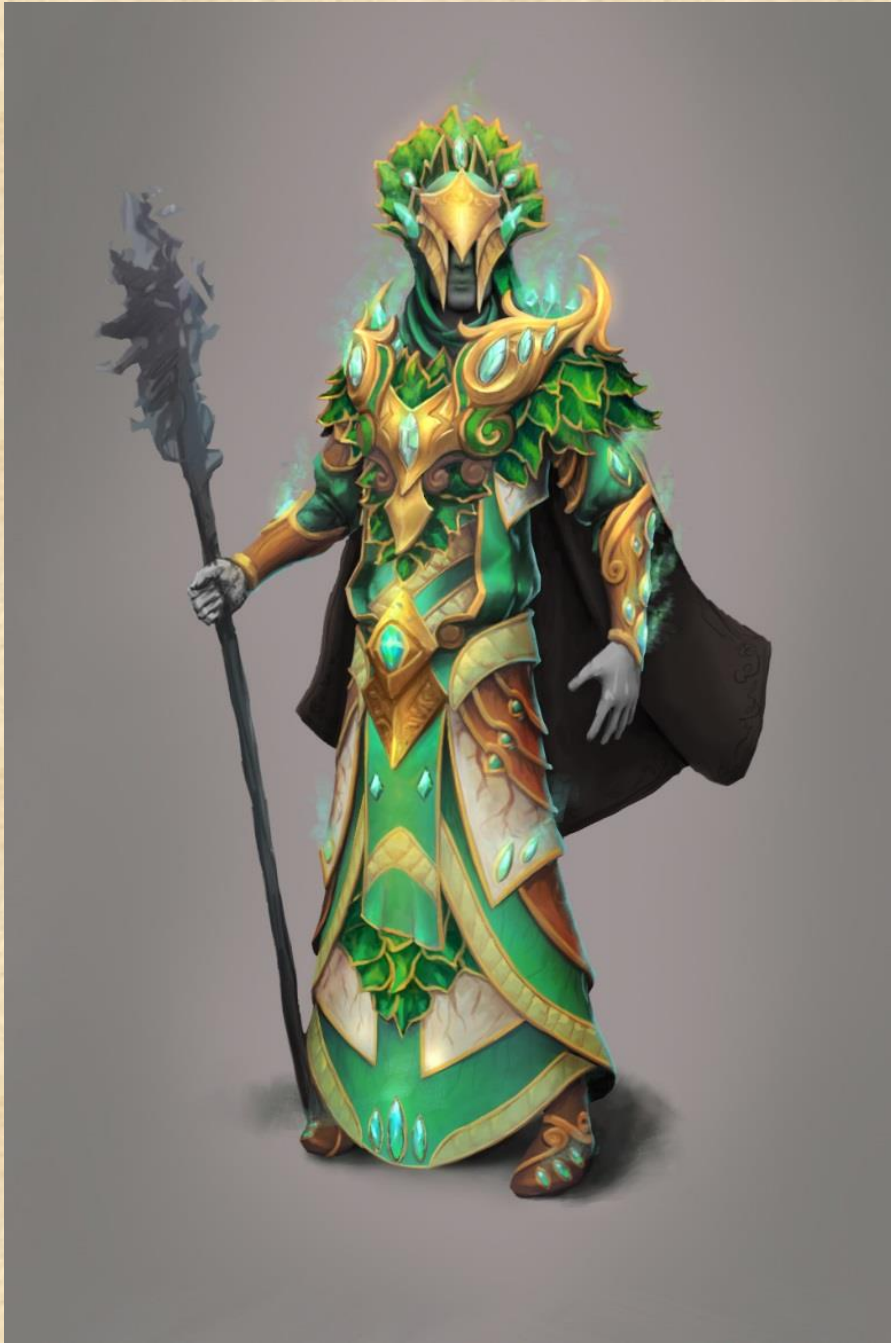
Plusieurs travailleurs de Cadarn se promèneront dans cette zone intermédiaire. Les joueurs pourront faire les poches de ces PNJ pour récupérer des graines pour arme, des runes, des carreaux, des flèches et de la nourriture. Il sera aussi possible de récupérer des objets plus rares comme des objets de cristal.



*Voici un dessin-concept des six variétés d'armes de cristal. Les joueurs pourront utiliser les enchantements cristallins pour améliorer ces armes dans la zone du clan Ithell. Les dessins-concept des armes améliorées seront ajoutés dans le document de conception du clan Ithell.*



## PNJ DE COMBAT - NIVEAU 150 DE COMBAT



*L'armure elfe illustrée ici ne sera implémentée en jeu que dans une mise à jour future.*

Plusieurs rôdeurs et magiciens du clan Cadarn se promèneront dans cette zone intermédiaire. Le contenu des butins de ces elfes sera similaire aux objets obtenus en faisant les poches des travailleurs. Tout comme les guerriers d'Iorwerth, il ne sera pas possible de tuer un guerrier de Cadarn. Ces derniers s'agenouilleront simplement pour remettre leur butin.

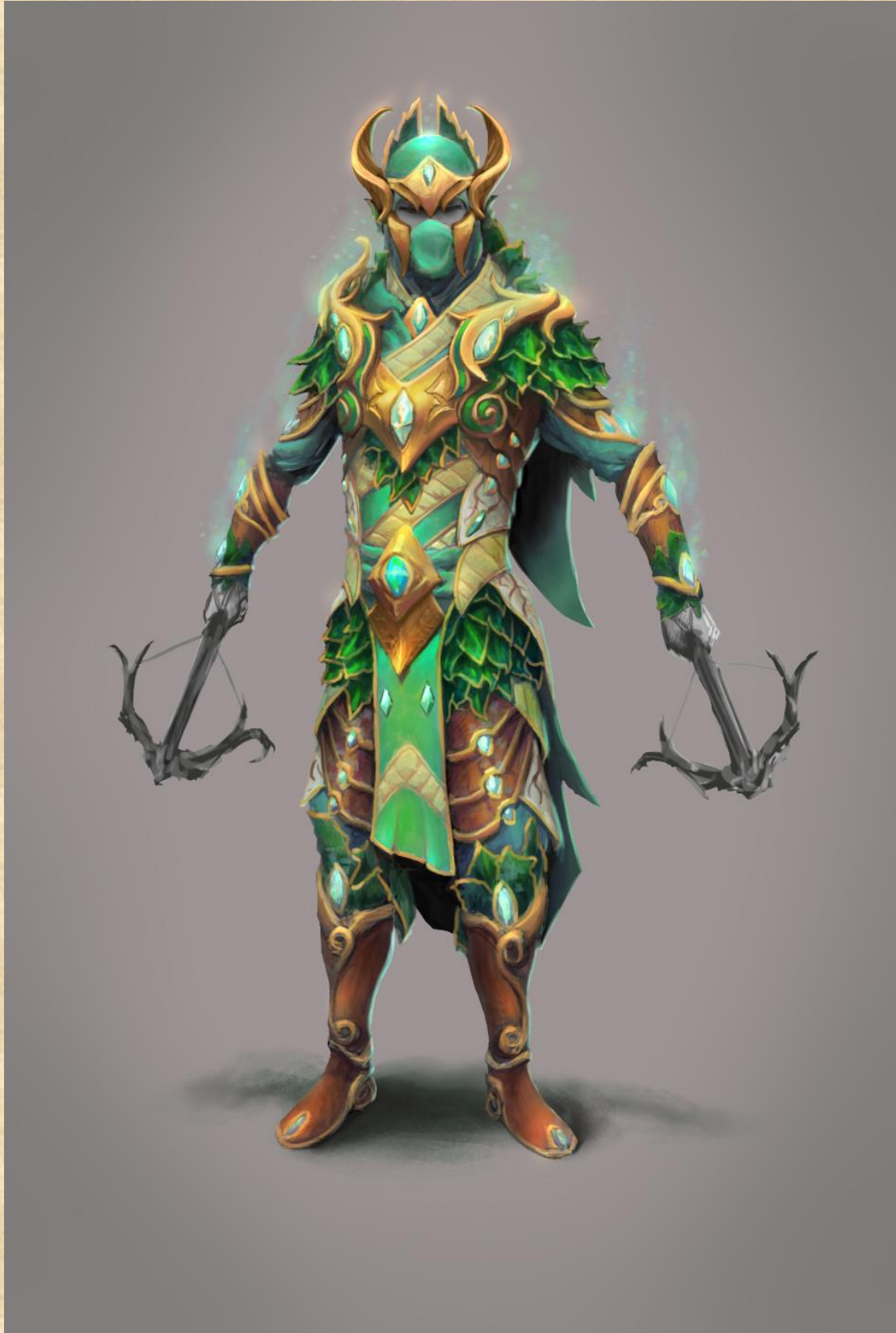
### **MAGASIN DE BÂTONS**

Les joueurs pourront acheter des bâtons en se rendant dans ce magasin (6 bâtons seront par 24 heures). Les bonus disponibles dans ce magasin seront implémentés lors de la mise en place d'un journal de tâches pour la cité elfe.

## **ZONE EXTÉRIEURE :**

**PILLAGE DES TRAVAILLEURS DE CADARN - NIVEAU 86 DE LARCIN**

**PNJ DE COMBAT- NIVEAU 150 DE COMBAT**





## LA GUILDE DES GRANDS MAÎTRES

La guilde des grands maîtres est encerclée d'une clôture. Les joueurs qui ont un niveau 99 dans une compétence, ou qui possèdent une cape de l'aventurier, pourront en franchir la porte et se promener dans son jardin. Là, ils pourront trouver un PNJ proposant à la vente toutes les capes de maître du jeu (au même prix de 99 000 po). Ce PNJ, appelé Maygan, est la concurrente de Max qui se trouve à Varrock. Elle offrira les mêmes fonctionnalités que Max et permettra aux joueurs de récupérer la cape du grand maître. Lorsque les joueurs lui parleront, ils remarqueront qu'elle déteste Max, qu'elle considère comme son ennemi juré.

27 mâts porte-drapeaux seront placés dans le jardin autour de la guilde, tournés vers l'extérieur comme les drapeaux présents sur le bâtiment d'une ambassade. Les joueurs pourront interagir avec ces mâts lorsqu'ils auront un niveau 99 dans la compétence correspondante (ou une cape de l'aventurier) afin d'ajouter un drapeau à la guilde. Ces drapeaux ne seront visibles que par celui qui les place.



*Dessin-concept de la guilde des grands maîtres*

## **LA GUILDE DES GRANDS MAÎTRES (INTÉRIEUR – 1RE PARTIE)**

Seuls les joueurs ayant atteint le niveau 99 dans toutes les compétences pourront accéder à la guilde des grands maîtres. Les joueurs ne remplissant pas ces prérequis qui essaieront d'entrer seront repoussés comme s'ils avaient été électrocutés. Le but de cette zone est de permettre aux joueurs ayant atteint le niveau maximum de compétence de pouvoir se retrouver dans un endroit spécifique et de pouvoir consulter le journal des exploits qu'ils ont accomplis.

Les joueurs pourront trouver une cape du perfectionniste dans la guilde. Le coût de la cape est de 15 000 000 po (même prix que la cape disponible au musée de Varrock).

Lorsqu'un joueur entrera dans la guilde, il sera tout de suite accueilli par un PNJ elfe. Le joueur recevra une graine d'arbre de cristal comme récompense. Ce PNJ est aussi le maître des défis de cette zone et se trouvera à l'entrée de la guilde. Une banque sera aussi disponible à l'intérieur de la guilde. Les joueurs pourront se téléporter directement dans cette guilde en utilisant une des options de la cape du perfectionniste.

La guilde disposera d'un portail de téléportation. Les joueurs pourront en modifier la destination en faisant un clic droit sur le portail. Ils pourront sélectionner une des destinations suivantes en échange d'une certaine somme d'argent (ces modifications seront gratuites si le joueur a réussi à accomplir le défi spécial de pourfendeur) :

- Donjon de la guerre des dieux
- Vorago
- Reine des dragons noirs
- Roi des dragons noirs
- Rois dagannoths
- Reine kalphite
- Roi kalphite
- Bête corporelle
- Taupe

Un feu de joie permanent sera aussi disponible dans cette zone (ce sera un feu similaire à celui trouvé dans la zone intermédiaire du clan, bien que de plus petite taille).

Lorsqu'un joueur arrivera à terminer la statue de cœur brisé elfe, le PNJ fera son apparition à cet endroit.

## **LA GUILDE DES GRANDS MAÎTRES (INTÉRIEUR – 2E PARTIE)**

Un trône sera présent à l'arrière de la guilde et seuls les joueurs possédant une cape du perfectionniste ou une cape du perfectionniste à bordure pourront s'y asseoir. Seul un joueur par serveur pourra s'asseoir sur ce trône à la fois. Lorsqu'un joueur s'assiéra sur le trône, toutes ses compétences seront améliorées et passeront au niveau 100 (ou 121 pour Assaut de donjon). Lorsque le joueur se lèvera, toutes ses compétences repasseront au niveau 99.

## **CHAMP DE LIN**

## **ROUET**



Copyright © 1999 - 2014 Jagex Ltd pour ce document et son contenu