

Patchnotes Die Ufer von Evendim

Neue Welt

Inhalt

Wir haben dem Spiel eine komplette Region neu hinzugefügt: Evendim! Sie hat in etwa die Größe des Auenlandes und Spieler ab etwa Stufe 25 können sich dorthin begeben. Nördlich des Auenlandes und westlich von Fornost gelegen hat diese neue Region haufenweise neue Aufgaben, Monster, Gegenstände und noch mehr zu bieten! Hier einige tolle Fakten zu dieser brandneuen Region:

- Die Dúnedain des Nordens bewohnten einst die Lande von Evendim. Tatsächlich lag hier sogar die Hauptstadt von Arnor, von Elendil nach dem Fall Númenors erbaut.
- Die Überreste der grandiosen Stadt Annúminas erstrecken sich am südlichen Ufer und auf den Inseln des Evendim-Sees, der auch unter dem Namen Nenuial bekannt ist.
- Irgendwann gaben die Dúnedain des Nordens die Stadt auf, als das Königreich Arnor in die drei Reiche Arthedain, Cardolan und Rhudaur aufgeteilt wurde.
- Zu den Gründen für diese Reichsaufspaltung zählt ein Streit zwischen den drei Söhnen Eärendurs über das Schicksal von Annúminas.
- Da die Stadt nicht im Krieg fiel, sondern verlassen wurde, sind viele der Ruinen noch annähernd intakt, und überall in Eriador kursieren Gerüchte über gewaltige verlorene Schätze. Der Lockruf uralter Reichtümer zieht viele zwielichtige Gestalten nach Evendim.
- Auch Angmar weiß um Annúminas und hat Späher ausgesandt, um herauszufinden, ob es dort irgendetwas von Bedeutung zu finden gäbe.
- In Bruchthal bereiten sich derweil die Gefährten immer noch auf ihre Abreise vor. Aragorn entscheidet, dass es an der Zeit ist, Narsil neu zu schmieden. Damit das Licht in die Klinge zurückkehren kann, muss ein großer Edelstein ersetzt werden, der seit langem im Knauf fehlt. Ein solcher Edelstein mag in den Grabstätten von Annúminas verborgen liegen.

Neue Instanzen

Tief im nördlichen Teil des Nebelgebirges liegt Helegrod, der Schauplatz für den ersten 24-Personen-Schlachtzug in HdRO.

Der uralte Bergfried von Helegrod war zu Zeiten Morias die Heimat mächtiger Zwerge. Der Drache Thorog beehrte die Reichtümer, die darin verborgen lagen, griff die Stadt an und erschlug zahllose Zwerge. Durin der Fünfte band sich Mírdanant auf den Rücken, ein Geschenk Eregions an seinen Großvater, das über die Jahre vom Vater auf den Sohn übergegangen war. Mit einer kleinen Gefolgschaft von Zwergen zog er vor die Tore Helegrods. Durin brüllte eine Herausforderung, und Thorog antwortete ebenso. Die Schlacht begann. Der Kampf zwischen Zwerg und Drache war so wütend, dass die Tore Helegrods zersprangen.

Nach schweren Tagen und Nächten begann Durin schließlich zu ermüden. All seine Gefährten waren tot oder lagen im Sterben, außer Bruni, den man später "Gelbbart" nannte, dessen Wunden zu schwer waren, als dass er hätte weiterkämpfen können. Der mächtige Thorog jedoch kämpfte weiter und weigerte sich, die Schätze von Helegrod ihren rechtmäßigen Eigentümern zurückzugeben. Thorog bereitete einen weißglühenden Flammenstrahl vor, um Durin zu vernichten, den er für halbtot hielt; zu spät erkannte er seinen Fehler. Viel zu spät! Denn Durin schwang Mírdanant mit aller Kraft, die er noch hatte, und so endete Thorogs grausame Herrschaft.

Durin überlebte nicht, um sich an seinem Sieg zu erfreuen, denn Thorogs letzter Flammenstrahl war zu stark für den Schild des Zwergs, und er starb. Mírdanant war mit Durin verloren; bis heute steckt es im Nacken von Thorogs Kadaver.

Zu den neuen Instanzen in diesem Update zählen:

- Elendils Grab
- Das geborstne Schwert
- Das unredliche Herz
- Barad Gúlaran

- Eine formelle Beschwerde
- Der Fluch des Diebesjägers
- Amarthiels Freunde
- Eichenherzens Macht

Neue Aufgaben & Taten

Über 100 neue Aufgaben (davon über 75 in Evendim) und über 20 neue Taten wurden hinzugefügt!
Zu den neuen Aufgaben gehören:

- Buch 9: Die Ufer der Dämmerung
- Die Wiederherstellung von Narsil
- Der Fluch des Bauern
- Eine formelle Beschwerde
- Die Zusammenkunft verpassen
- Verrat aus dem Norden
- Chaotische Titanen
- Der Verschlungene Wald
- Frühstück in den Ruinen
- Eine Eft Plage
- Schatzsuche

Einführung von sieben Epischen Rüstungssets !

- Jede Klasse verfügt jetzt über eine einzigartige Reihe von klassenspezifischen epischen Rüstungen! Jedes Set ist speziell auf die Klasse massgeschneidert und vergibt somit einen grossen Bonus auf die Werte die am meisten zählen.
- Zahlreiche zusätzliche Sets sind auch in niedrigeren Stufen, die von Stufe 30 bis 50 reichen, verfügbar.
- Die neue epische Rüstung zeigt sich in Form von "Sets"(Teilen). Wenn ihr mehr Teile des Sets zusammenbringt, werden neue Boni automatisch für euren Charakter freigeschaltet. Gut gerüstet zu sein, heißt nun auch, gut auszusehen!

Zusätzliches (weitere Details in den vollständigen Patch Notes):

- Das Musiksystem hat mehrere Verbesserungen erhalten!
- Das Schlachtzug-Interface wurde umgestaltet!
- Kämpfe in den Ettenöden sind nun persistent. Die Gezeiten des Kampfes werden jetzt verlegt und verbleiben in ihrem Status ohne Rücksicht auf Server Shutdowns oder Ausfälle.
- Regen ist zurück! Lange haben unsere Spieler um den Regen gebeten, der einst so grausam von ihnen vertrieben wurde.
- Die Kosten der Reiserouten durchs ganze Spiel wurden angeglichen, um jetzt einheitlicher zu sein.
- Verschiedene Monsterangriffe, die Schaden über einen bestimmten Zeitraum verursachten, haben sich gegenseitig überschrieben. Nun sollte jedes Monster imstande sein, seine eigenen Effekte anzuwenden, die nicht die eines anderen Monsters ersetzen. Dies geschah bereits mit normalen DOT's aber sollte nun auch für weitere Effekte funktionieren, wie z.B. Schaden über Zeit durch Gift oder Furcht.
- Die Landwirtschaft hat eine gründliche Überholung erhalten! Bitte schaut euch die Handwerks-Sektion für mehr Details an.
- Die Geldanzeige in Auktionshallen zeigen nun alle Bezeichnungen an ausser für führende Nullen. Zum Beispiel: "1G 0S 100K", oder "5S 0K", oder "41K", u.s.w.
- Handwerks-Rohstoffvorkommen können nur durch jeweils einen Spieler zugleich "geöffnet" werden! Euer Vorkommen kann euch nicht länger vor eurer Nase weggeschnappt werden.
- Die Umhang-Designs der Gewinner vom Design-Wettbewerb sind nun im Spiel
- Jeder hergestellte Gegenstand, der nicht mit dem Ausrüsten gebunden war, ist dies nun.

- Die Kosten um Sippen-Auktionen auszurufen wurden von 30 auf 3 Silber reduziert. Zu viele Nullen!
- Die Tageszeit-Anzeige wurde dem Radar hinzugefügt. Diese enthält beide, die lokale (Computer-) Zeit bei Mouseover und die Tageszeit in Mittelerde, in der das Spiel gerade erlebt wird (Symbol).
- Optimierungen und Anpassungen wurden in allen grossen Abenteuer Instanzen vorgenommen.
- Eine Option wurde dem Reparieren UI beigefügt, das nun nur noch ausgerüstete Gegenstände anzeigt.
- Wir erlauben nun Positions- und Größenanpassungen beim Modifizieren des UI. Zusätzlich wurden mehr Stichwörter der SkinDefinition.xml-Datei beigefügt, um es euch zu erlauben die Standard-Position und die Grösse von mehreren Elementen auf dem Bildschirm zu ändern.

Gameplay

- Der Wechsel von einer Schleichen-Art zu einer anderen wird nicht unterstützt (z.B. von der Hobbit-Eigenschaft des Schleichens zur Schurken-Eigenschaft des Schleichens). Damit sich Spieler nicht aus Versehen vor einem Monster enthüllen, haben wir eine Änderung vorgenommen, durch die nun ein Wechsel der Schleichen-Art während des Schleichens nicht möglich ist.
- Die Entfernungen, auf die schleichende Kreaturen entdeckt werden können, wurden leicht angepasst. Die Entfernung, um eine schleichende Kreatur zu entdecken, die in etwa der eigenen Spielerstufe entspricht oder darunter liegt, wurde leicht erhöht. Monster reagieren nun auch auf eine leicht größere Distanz bedrohlich auf Spieler.
 - Achtung! Eine Schwächung aufgrund einer Verwundung durch ein Monster kann nun auch deine Verteidigung außer Kraft setzen
 - Verletzung - Schwächt eure Macht. Dies kann nun zusätzlich eure "Paradechance" außer Kraft setzen.
 - Verstauchung - Verringert euer Bewegungstempo. Nun unterbindet dies auch eure "Ausweichchance"
 - Verrenkung - Reduziert eure Angriffsgeschwindigkeit. Dies verhindert nun auch eure "Chance auf Blocken".
 - Hellebarden verursachen nun mehr Bedrohung als zuvor.
 - Der Einfluss der Bestimmung auf die Kraftregeneration wurde leicht erhöht.
 - Ein Bug wurde gefixed, durch den Fernkämpfer nach ihrem ersten Schuss in den Nahkampfmodus versetzt wurden und eine Nahkampfwaaffe zogen.
 - Die Zielentdeckung für alle Bereichseffekt-Fertigkeiten wurde verbessert, sowohl für Spieler als auch für Monster.
 - Wenn du innerhalb einer privaten Instanz bist, kannst du nicht länger andere Spieler mit dem Grobgeschnitzten Horn der Zusammenkunft (Hauptmann) oder der Eichelpfeife (Wächter) zu dir rufen.
 - Kampfmeldungen zu den Immunitäten der Feinde gegenüber einigen Fertigkeiten oder Waffeneigenschaften (wie z.B. Furcht) wurden verbessert.
 - Fertigkeiten, die nur außerhalb des Kampfes einsetzbar sind und gerade gewirkt werden, werden sofort unterbrochen, sobald der Spieler in eine Kampfhandlung verwickelt wird. Dies betrifft z.B. die Rabenweisheit des Kundigen.
 - Der Verwendungs-Countdown von Gegenständen und Objekten, die nur außerhalb des Kampfes benutzt werden können, wird sofort zurückgesetzt, sobald der Spieler in eine Kampfhandlung verwickelt wird, während er gerade versucht, den Gegenstand oder das Objekt zu verwenden. Dies betrifft z.B. Nahrung.
 - Ein Fehler wurde behoben, durch den das Schleichen versehentlich abgebrochen wurde, wenn der Spieler durch einen Würfelwurf Beute gewonnen hatte.
 - Endet ein Kampf, wird jede schädigende Fertigkeit in der Fertigkeitenabfolge abgebrochen.
 - Während du Aktionen ausführst, bist du nicht mehr in der Lage, deine Ausrüstung zu wechseln. Dies gilt z.B. während des Bergbaus oder während des Tragens von Post im Auenland.
 - Der Automatische Angriff wurde angepasst, um versehentliche Angriffe nach Ende eines Kampfes zu vermeiden.

- Ein Fehler wurde behoben, durch den Spieler während des Ausführens eines Gefährtenmanövers manchmal feststeckten bis sie sich aus- und wieder einloggen.
- Wurfdolche und Wurfäxte haben nun eine höhere Reichweite (vormals 20 Meter, jetzt 30 Meter).
- Bei einem Duell werden die Sekunden nun sofort heruntergezählt.

Fertigkeiten/Klassen

- Allgemein
 - Die Einkaufskosten auf Stufe 2 wurden leicht verringert.
 - Gewöhnliche Fertigkeiten und Rassen-Fertigkeiten werden nun getrennt in einer jeweils eigenen Gruppe in der Fertigkeiten-Liste angezeigt.
 - Ein Problem wurde behoben, das verhinderte, dass die Verwendbarkeits-Grenze für Reittier-Gegenstände und Instrumente aktualisiert wurde, wenn der Spieler die benötigte passive Fertigkeit erlangt hatte, um sie zu benutzen.
 - Ein Fehler in der "Bösartigen Schadenfreude" (Schurke) und "Zeichen der Macht: Zauberei" (Kundiger) wurde behoben, der dazu führte, dass Feinde den Spieler im Kampf unterstützten.
 - Ein Bug, der die Fertigkeiten-Schnellzugriffsleisten-Buttons ausgegraut ließ, wenn der Spieler zu Boden geschlagen oder betäubt wurde usw., wurde beseitigt.
 - Ein Bug wurde behoben, der verhinderte, dass die Nur-Schleichen Fertigkeit des Schurken auf der Schnellzugriffsleiste ausgegraut wurde, wenn man sich nicht im Schleichen-Modus befindet.
 - Ein Fehler wurde behoben, der verhinderte, dass Wächter zu einem Gefährten-Manöver beitragen, wenn es mit ihrer "Spieß umdrehen"-Fertigkeit gestartet wurde.
 - Fertigkeiten der Schnellzugriffsleiste werden sich nun wie andere Benutzeroberflächen verhalten. Wenn sie aktiviert werden, sortieren sie sich im Vordergrund, deaktiviert im Hintergrund.
 - Eine Option wurde eingefügt, um nur erlernbare Fertigkeiten im Ausbilderfenster anzuzeigen.
 - Wenn du dir eine Fertigkeit ansiehst, die eine Minimum-Stufe hat, die über deiner gegenwärtigen Stufe liegt, werden nun Werte angezeigt, die von dieser Stufe abhängen, nicht von deiner gegenwärtigen Stufe.
 - Fertigkeiten, denen eine benötigte Eigenschaft fehlt, werden nun ausgegraut in der Fertigkeiten-Leiste angezeigt, bis die Eigenschaft erworben wurde.
- Waffenmeister:
 - Die Eigenschaft "Blutgier" hat nicht mehr +25 Moral zur Folge.
 - Die Tooltips der Eigenschaften Bösartige Schläge, Tödliche Schläge und Tiefe Schläge wurden aktualisiert, um akurater zu beschreiben, was sie zur Folge haben. Wilde Attacke hat wegen dieser Eigenschaften nie Boni erlangt.
 - Die Tooltips der Eigenschaften Ruf der Wildnis, Bereitschaft, Geduld und Intensiver Schildeinsatz wurden ebenfalls aktualisiert und zeigen nun deutlicher, was sie zur Folge haben. Sie erhöhten seit der Betaphasenicht den Schaden, der während Leidenschaft erlitten wurde.
 - Die Tooltips viele Fertigkeiten wurden aktualisiert, um besser zu symbolisieren, was sie bedeuten. Dadurch wurden keine Funktionen verändert; lediglich die Tooltips wurden verändert. Bitte beachtet, dass sich dennoch nach diesen Patch Notes einige Fertigkeiten oder Eigenschaften geändert haben.
 - Dem Waffenmeister stehen in den Stufen 40 – 50 einige neue Fertigkeiten zur Verfügung.
 - Heldentaten (40) – Diese Fertigkeit kostet eine Menge Kraft und heilt die Kraft aller Gefährten. Diese Fertigkeit benötigt eine Niederlage.
 - Zorn vergrößern (42) – Diese Fertigkeit verschiebt Monster-Bedrohung von einem angepeilten Gefährten auf einen Waffenmeister. Sie benutzt denselben Abkühl-Timer wie Zorn verkleinern.

- Zorn verkleinern (44) – Diese Fertigkeit verschiebt Monster-Bedrohung von einem Waffenmeister auf einen angepeilten Gefährten. Sie benutzt denselben Abkühl-Timer wie Zorn vergrößern.
- Ruhm (46) – Dies ist eine aktivierbare Fertigkeit, die die Regenerierung auf Kosten des Nahkampfschadens von Kraft und Leidenschaft erhöht.
- Blockende Klingen (48) – Diese Fertigkeit erhöht die Parade-Rate des Waffenmeisters und bleibt aktiviert solange er sich im Kampf befindet. Wenn er den Kampf beendet hat, wird der Effekt innerhalb von 10 Sekunden verschwinden. Diese Fertigkeit benötigt eine Niederlage.
- Roter Nebel (50) – Diese Fertigkeit setzt einen Leidenschaftspunkt voraus, alle 7 Sekunden einen weiteren Leidenschaftspunkt und bleibt aktiviert, solange er sich im Kampf befindet. Wenn er den Kampf beendet hat, wird der Effekt innerhalb von 10 Sekunden verschwinden. Diese Fertigkeit benötigt eine Niederlage.

- Grimmige Schläge – Der Kritische-Treffer-Multiplikator wurde erhöht, seine Kraftkosten leicht gesenkt und die Zeit, bis die Fertigkeit zurück gesetzt wird wurde auf 30 Sekunden erhöht. Zuvor blockierte Grimmige Schläge für einen langen Zeitraum alle Fertigkeits-Aktionen. Diese Zeitspanne wurde nun drastisch reduziert.
- Die Multi-Haken-Angriffe des Waffenmeisters wurden bislang bei jedem Angriff nach dem ersten kritischen Treffer nicht auf einen Multiplikator angewendet. Der 2. und 3. Angriff hat nunmehr einen kleinen Schadens-Multiplikator und wendet nun Blutungen an, wenn die entsprechende Waffenmeister-Eigenschaft erworben wird.
- Waffenmeister sollten nicht länger zwei Rang 4 Genauigkeits-Eigenschaften angezeigt bekommen. Es war ein Fehler, mehr angezeigt zu bekommen.
- Die "Leidenschaft"-Fertigkeit des Waffenmeisters löst nicht länger Leidenschaft aus, wenn sich der Spieler nicht im Kampf befindet. Um diesen Verlust auszugleichen, wird Leidenschaft ein wenig langsamer erlöschen, wenn man sich außerhalb eines Kampfes befindet.

- Wächter:
 - Die Wächter-Fertigkeit "Schutz" arbeitet nicht ordnungsgemäß nach der Toollipp-Beschreibung, wenn sie mit der Eigenschaft "Selbstlose Verteidigung" kombiniert wurde. Die Eigenschaft reduziert nun korrekterweise die Bedrohung auf das Ziel des Wächters um 10%.

- Jäger:
 - Die kritischen Passiv-Fertigkeiten des Jägers im Nahkampf wurden aufgewertet zu kritischen-Fernkampf-Fertigkeiten.
 - Die Haltungen des Jägers deaktivierten den Auto-Angriff, was nicht erwünscht war, wenn man Haltungen während des Kampfes wechselte. Nunmehr wird es keine Auswirkungen auf den Auto-Angriff mehr haben, wenn man die Haltung wechselt (er wird entweder ein- oder ausgeschaltet bleiben).
 - Die von Jägern hergestellten "Bärenfallen" bleiben nun länger bestehen, ihre Haltbarkeit erhöht sich von 60 Sekunden auf 3 Minuten.
 - Der maximale Platzierungs-Abstand für Fallen befindet sich nun näher am Spieler.
 - Das Lagerfeuer des Jägers wird für 3 Minuten brennen (und die Abkühlzeit wurde angepasst).
 - Der Bewegungsgeschwindigkeit-Debuff für Stärke-Haltung und Schneller Schuss wird nicht länger von der Achillessehne des Waffenmeisters verdrängt.
 - Verzweifelte Flucht hat keinen Induktions-Timer mehr; um dies auszugleichen, wird die Abkühlzeit dieser Fertigkeit nun 30 Minuten betragen.
 - Jäger sollten nicht mehr im Kampf-Modus stecken bleiben, wenn sie es schaffen, einen Gegner zu besiegen, indem sie ihm eine Falle stellen.
 - Ein neues Symbol wurde für die Haltungs-Fertigkeiten des Jägers eingeführt.

- Barde:
 - Hammerhand-Lied, Schlag des Herolds und Furcht heilen wurden in die "Theater und Inspiration" Fertigkeiten-Kategorie verschoben. Es wurden ansonsten keine Veränderungen vorgenommen.
 - Die Kostenvorteile der Instrumenten-Macht der Barden wurde geändert, um für mehr Klarheit zu sorgen.
 - Barden finden nun Lauten-Saiten, die deren Heilungs-Bedrohung verringern. Besaitet eure Lauten, um ein subtileres Spiel zu bekommen!
 - Lied der Besänftigung verringert nun vermehrt die Aggressivität.
 - Die Trommel-Instrumente wurden aktualisiert, sodass sie nun mehr Schaden verursachen, aber auch mehr Macht kosten.

- Hauptmann
 - Das Beschwörungshorn des Hauptmanns wurde angepasst.
 - Die Letzte Gefecht-Fertigkeit des Hauptmanns schützt ihn nicht mehr vor Sturz-Schäden.
 - Hauptmann-Ausbilder bieten nun die Rang 2-Passiv-Ausweich-Fertigkeiten ab Stufe 21 an, im Gegensatz zu den Rang 1-Passiv-Ausweich-Fertigkeiten (die bereits ab Stufe 13 angeboten wurden).
 - Befehl: Gnadenloser Angriff, Befehl: In Bereitschaft und Befehl: Fokus stimmen nun mit ihren Fertigkeiten-Symbolen überein.
 - Edles Zeichen hat nun ein richtiges Symbol.
 - Die Fertigkeit "Defensiver Schlag" des Hauptmanns hat nun eine Abkühlzeit von 3 Sekunden.
 - Der Schaden der Doppelattacke ist nun stärker auf die zweite Attacke verlagert (der grundsätzliche Schaden dieser Fertigkeit bleibt gleich).
 - Kritische Treffer beim zweiten Schlag der Doppelattacke werden nun deine Fertigkeiten zur erfolgreichen Vernichtung aktivieren.
 - Die "Koordinierte Angriff"-Fertigkeit des Herolds wird nun 50% mehr Schaden auslösen, wenn sie von hinten auf das Ziel ausgeübt wird.
 - Die "Befehl"-Steigerungen des Hauptmanns wurden umbenannt in "Taktiken" und können nun direkt von dir angewendet werden.
 - Der Schaden, der von kritischen Treffern mit dem Zerstörerischen Schlag wurde leicht erhöht.
 - Taktik: Gnadenloser Angriff verbessert nun deine Chancen auf einen kritischen Treffer im Nahkampf, Geschoss und Taktik um 3%.
 - Verräterisches Zeichen erhöht nunmehr den Schaden, den das Ziel erleidet, anstatt deine Chance auf einen kritischen Treffer.
 - Die maximale Moral und die Moral-Regenerierungs-Steigerungen auf deinem Grundbanner der Hoffnung sind nun stärker.
 - Die Kraftkosten von Defensiver Schlag, Schlachtruf, Schild von Dúnedain, Scham des Eidbrechers und allen Rangabzeichen des Hauptmanns wurden verringert.
 - Die Rangabzeichen von vielfachen Hauptmännern sollten sich nun ordnungsgemäß stapeln lassen.
 - Die Schadensvarianten des Edlen Zeichens wurden erhöht (der allgemeine DPS bleibt gleich)

- Schurke
 - Für Schurken ist es schlecht, wenn du eine Gefährtenmanöver-Starter-Fertigkeit benutzt, gerade wenn ein Monster die Immunitätsphase nach dem Kampf beginnt. Wir haben sowohl das Trip als auch das Exploit Opening und die Marbles aktualisiert, so dass sie nicht benutzt werden können, während das Ziel immun gegen einen negativen Status ist. Sie können immer noch benutzt werden, wenn das Monster gegen Gefährtenmanöver immun ist – weil es immer noch sein kann, dass du die Fertigkeit zum Verblüffen nutzen möchtest – aber diese Immunität steht immer in

Verbindung mit einem Gefährtenmanöver und kommt erst zweitrangig nach einem allgemeinen Immunitätsstatus. (So sollte es einfacher gemacht werden, dieses abzuschätzen und diese Fertigkeit nicht zufällig zu verwenden.)

- Die Fertigkeiten des Schurken "In Luft auflösen" und des Wargen "Verschwinden" wurden dahingehend aktualisiert, dass sie kanalisierte Angriffe auf einen Spieler beenden, wenn sie aktiviert sind, z.B. die Fertigkeit "Macht des Wissens" des Kundigen."
- Die Fertigkeit "Halt finden" des Schurken wird nun die "Rätsel-Effekte" eines anderen Schurken ordnungsgemäß entfernen, wenn sie sich miteinander messen.

- Kundiger

- Der Einkaufspreis der Fertigkeit des Blendenden Blitzes des Kundigen wurde gesenkt.
- Prüfung des Wissens hat nun eine größere Chance auf einen kritischen Treffer und einen größeren kritischen Wirkungsbereich-Multiplikator.
- Blendender Blitz hatte einen Fehler in seiner Resistenz-Rate. Innere Flamme heilt nun sowohl Begleiter als auch den Kundigen, obwohl sie nunmehr nur noch benutzt werden kann, wenn ein Begleiter herbeigerufen wurde.
- Dein Fenster, um "Flankiert"-Angriffe auszuführen hat sich zeitlich vergrößert.
- Es gibt kein Verpassen von den Fenstern „Verbesserter Stabschlag" und „Zeichen von Zauberei"-Heilungen.

- Bären-Fertigkeiten wurden verbessert.
- Bären Verblüffen dauert nun länger an.
- Bären Verhöhnern dauert nun länger an.
- Bärenumarmung verfehlt seltener gegen eine gleichrangige Kreatur.

- Heiler-Fertigkeiten erhöhen nun das Heilergebnis aller deiner Heil-Fertigkeiten um 10%.
- Der Blendende Blitz des Kundigen funktioniert nun auch bei der Uralten Bösen Macht.
- Bären Belohnungen! Du willst deinen Bären stärker machen? Füttere ihn mit Honig! Diese Belohnungen erhöhen Schadensminderung und Bedrohung.
- Bären werden von kritischen Treffern nicht mehr verblüfft, sondern werden den zweifachen Schaden und eine erhöhte Chance auf kritische Treffer haben.
- Der Schaden des Zeichens der Zauberei wurde erhöht.
- Der ursprüngliche Impuls der "Glühenden Asche" wurde erhöht.
- Die Schutz-Aura des Raben und die Schattenunempfindlichkeit wurden beide um 15% erhöht, aber starten nun beide von Anfang an auf dieser Schutz-Stufe. Beschütze deine Gefährten vor dem Schatten magieschwingender Untoter!

- Buch der Taten

- Wenn man auf einen Warnhinweis klickt, der einen zum Buch der Taten bringt, aktualisiert das Buch der Taten seine Anzeige bereits abgeschlossener Taten, um sicherzustellen, dass man die Tat sehen kann, auf die der Hinweis sich bezieht.
- Das Buch der Taten hat jetzt zwei Registerkarten in der Kopfzeile: "Klasse, Rasse, Epic" und "Eriador".
- Die dekorativen, spezifischen Registerkarten befinden sich jetzt ganz unten auf der Benutzeroberfläche, jeweils unter den entsprechenden Sub-Sektionen.
- Ein "Belohnungs-Sätze"-Kästchen wurde auf jeder Seite hinzugefügt. Wenn man dies anklickt, wird der Taten-Eintrag auf der linken Seite ausgedehnt und zeigt alle Belohnungen für einen Satz von Taten an (z.B. Barghest-Bezwinger 1, 2 ...).
- Die Belohnungsanzeige auf der rechten Seite wurde in eine Liste umgewandelt. Bei Taten mit mehreren Belohnungen werden jetzt alle zugehörigen Belohnungen angezeigt.
- Das Buch der Taten wird jetzt bereits abgeschlossene Taten ordentlich entfernen, wenn "Abgeschlossen" nicht angekreuzt ist und das Buch geöffnet ist.
- Ein Fehler wurde behoben, der dazu führte, dass die Klassen-Registerkarte im Buch der Taten verschwand, wenn man die linke Maustaste über ihr gedrückt hielt.
- Das Monsterspiel-Tatenbuch hat neue Illustrationen für Klassen- und Rassen-Seiten.

- Es gab ein Problem mit Monsterspiel-Taten und Tol Ascarnen. Man konnte die dritte Tat erreichen, bevor man die zweite beendet hatte. Das Problem wurde behoben.
- Ein Tippfehler in der Beschreibung des Titels "vom Post-Schnelldienst" wurde entfernt. (Englische Version)
- Es gab einen Fehler bei der Rassen-Eigenschaft "Stärke der Menschen", wo die Werte nicht korrekt umgerechnet wurden. Das wurde korrigiert.
- Der Kopfstoß-Text ist jetzt klarer formuliert.
- Bei der Eigenschaft "Gerechtigkeit" wurde die Moral auf Stufe 4 verbessert.
- Ein Fehler wurde behoben, der verhinderte, dass einige Schurken-Eigenschaften bestimmte Fertigkeiten verbesserten, z.B. Bösertige Schadenfreude.
- Die Anzahl erfolgreicher kritischer Angriffe, die gefordert war, um die "Angriff aus den Schatten"-Tat voranzubringen, wurde beträchtlich erhöht. Die ursprüngliche Anzahl hatte die Schurken-Fähigkeit zu automatischen kritischen Treffern nicht berücksichtigt.
- Taten, deren Voraussetzungen geändert worden waren und die nicht abgeschlossen werden konnten, sind jetzt in Ordnung gebracht worden.

Adoptions- / Notar-System / Biografien

- Ein Problem wurde behoben, bei dem das Notar-UI die Gebühren nicht korrekt anzeigte.
- Wenn man versucht, ein drittes Kind zu adoptieren, wird jetzt die korrekte Fehlermeldung angezeigt.
- Eine Menü-Option im Zusammenhang mit Adoptionen wurde hinzugefügt.
- Ein Fehler bei der Bestätigung von Nachnamen wurde behoben, bei dem Nachnamen, die mit zwei Konsonanten anfangen, zurückgewiesen wurden, wenn der Vorname des Spielers mit zwei Konsonanten endete. (Das Spiel hielt das für 4 Konsonanten in Folge.)

Monsterspiel

- Monsterspieler, die die Tat fünfter Stufe zum Besiegen von Schurkenspielern vollendet haben, werden jetzt einen richtigen Hinweis sehen, wenn die Tat abgeschlossen ist.
- Für Monsterspieler, die die Tat vierter Stufe "Bezingt die Feinde Angmars" beendet haben, bekommen nun nur die Tat fünfter Stufe freigeschaltet, nicht die Taten fünfter, sechster und siebter Stufe.
- Wir haben herausgefunden, dass die Anführer der Armee Angmars nur das Besiegen der Anführer der Freien Völker als Tat erster Stufe bewerteten. Dies wurde auf die besser passende Stufe 50 geändert.
- Hauptmann der Wache Unnarr hat beschlossen, nicht länger an mehreren Orten in Thorins Halle aufzutauchen, wenn bestimmte Teile der Ettenöden von den Freien Völkern beherrscht wurden.
- Ein ganzes Bündel von Änderungen an den Klassen im Monsterspiel!
 - Allgemein
 - Bei einigen hocheffektiven Fertigkeiten wurden die Kraftkosten erhöht.
 - Einige Fertigkeiten waren von Schwächungen zum Entwerfen oder zur Fernkampf-Unterdrückung nicht betroffen. Sie sind es jetzt.
 - Die Erholungszeit bei "Wohlriechende Salze" und "Tinktur der schmerzhaften Freiheit" wurde von fünf auf zwei Minuten gesenkt.
 - Die Kosten, um Amulette und Talismane zu verfolgen, wurden deutlich gesenkt.
 - Weberspinne:
 - Die Spinne hat gelernt zu spucken! Sie hat jetzt einen automatischen Fern-Angriff, und "Unreiner Biss" ist jetzt "Unreiner Kuss" und auf Entfernung verwendbar! "Unreiner Kuss" ist jetzt auch noch tödlicher. (Sometimes I feel I've got to run away, I've got to get away...)
 - Der "Zufluchtsort mit Falltür" der Weberspinne ist besser geworden. Die Spinne kann jetzt bis zu 60 Sekunden lang im Untergrund bleiben (kann den Zufluchtsort aber auch eher verlassen, wenn sie möchte).

- Die nur außerhalb von Kämpfen einsetzbare Fertigkeit "Belauern" für Hinterhalte der Weberspinne hat jetzt eine kürzere Erholungszeit und erlaubt der Spinne, bis zu 15 Minuten lang im Untergrund zu bleiben, bevor sie hervorkommt.
 - Weber haben, wie andere Spinnen auch, jetzt leicht verbesserte Chancen, Personen im Schleichen-Modus zu entdecken.
 - Ork-Schnitter
 - Der Basis-Schaden des Schnitters wurde um etwa 5% verbessert.
 - Die Erholungszeit bei der "Unverwüstlichkeit" des Ork-Schnitters wurde von drei auf eine Minute gesenkt.
 - Uruk-Schwarzpfeil:
 - Der Basis-Schaden des Schwarzpfeils wurde um etwa 5% gesenkt.
 - "Flammenpfeil" verursachte bei Anwendung zweimal Schaden. Jetzt verursacht nur der Effekt einen anfänglichen, größeren Feuerstoß als der folgende Schadenszähler.
 - Die Verbesserte Fertigkeit: Hindernder Schuss des Schwarzpfeils wird jetzt die Basis-Fertigkeiten verbessern, so dass sowohl ein kurzes Verwurzeln als auch der normale Schwächungseffekt bei der Bewegungsgeschwindigkeit eintreten, wie es von Anfang an geplant war.
 - Der automatische Fernkampf-Angriff des Uruk-Schwarzpfeils konnte auch in der Bewegung benutzt werden, was nicht hätte sein sollen. Das wurde geändert.
 - Warg-Pirscher
 - Die Erholungszeit der "Sprint"-Fertigkeit des Pirschers wurde von 5 auf 10 Minuten angehoben (wieder zurücksetzbar auf 5 mit einer Eigenschaft).
 - Uruk-Kriegsanführer:
 - Die Kraftkosten für seine Gruppenheilung wurden gesenkt.
- Ein Fehler wurde behoben, der dafür sorgte, dass einige Nahrungsmittel die Schadens-Regenerationsrate außerhalb von Kämpfen für Monsterspieler nicht anheben
 - Auswahl und Menge der Gegenstände, die man in der Kiste aus Glâin Vraig finden kann (Belohnungskiste der Ettenöden), wurden vergrößert.
 - Markierungen, wer welche Festung kontrolliert, auf Karten der Ettenöden, enthalten jetzt die Ortsnamen.
 - Rasse und Klasse wurden der Charakter-Übersicht im Monsterspiel hinzugefügt.
 - Das Soziale-Kontakte-Fenster im Monsterspiel wurde überarbeitet. Es gibt jetzt keine Hinweise auf Gefährtengruppen mehr.
 - Bei den Hinweisen im Gruppieren-Fenster erscheinen jetzt Monsterspiel-Icons.
 - Die Zeit zum Wiedererwachen nach einer Niederlage im Kampf Spieler gegen Monsterspieler ist nun dieselbe wie bei normalen Kämpfen.

Auktionen

- Die Möglichkeit, Auktionen nach Stufe zu sortieren, wurde hinzugefügt.
- Die Sortierung wird nun von einer Suche zur nächsten beibehalten.
- Die Kategorie Geschmeide heißt im Englischen jetzt nicht mehr "Jewelry" , sondern "Jewellery".
- Die Bieten- und Auskauf-Buttons auf der Auktions-Benutzeroberfläche sind jetzt außer Funktion, wenn man eine Auktion auswählt, die man selbst gestartet hat.
- Die Buttons für Nächste und Vorherige Seite auf der Auktionsseite der Auktions-Benutzeroberfläche werden jetzt gemeinsam mit dem Suchen-Button aus- oder freigeschaltet, wenn Anfragen ausgeführt werden.

- Wenn man auf der Auktions-Benutzeroberfläche nach Auskauf sortiert, werden Gegenstände ohne Auskauf-Angabe jetzt ganz unten in der Liste angezeigt und nicht mehr oben.
- Die Baumstruktur zum Suchen nach Auktionen wurde überarbeitet. Alle klassenspezifischen und Handwerks-Gegenstände erscheinen jetzt in ihren eigenen Unter-Kategorien.
- Das Kästchen "Nur Verwendbares" auf der Auktions-Benutzeroberfläche bleibt nun von einer Spielsitzung zur nächsten bestehen.
- Nach Auskaufen eines Gegenstands im Auktionshaus wird nun die letzte Suchanfrage des Spielers erneut ausgeführt.
- Die Auktions-Benutzeroberfläche scrollt nun automatisch hoch zum Anfang der Liste, wenn man zwischen zwei Suchanfrage-Seiten hin und her schaltet.
- Ein Fehler wurde behoben, der dem Auktionslisten-Fenster einen Scroll-Balken verpasste, selbst wenn es leer war.
- Die "Verwendbar"-Suchkategorie heißt jetzt "Keine Einschränkungen".
- Die "Schlüssel"-Kategorie in der Baumstruktur zum Suchen auf der Auktions-Benutzeroberfläche wurde entfernt.
- Die Bieten- und Auskauf-Buttons sind in einer Auktion, wo man schon der Höchstbietende ist, jetzt ausgeschaltet.
- Der Button "Nur Sippe" schaltet sich jetzt ordnungsgemäß frei, wenn die Sippe des Spielers den korrekten Lebenszeit-Grad hat.
- Die "Werkzeug"-Kategorie wurde umbenannt in "Schurken-Werkzeug"; eine neue Kategorie "Handwerks-Werkzeug" wurde hinzugefügt.
- Ein Fehler wurde behoben, der Spieler daran hinderte, eine Auktion auszukaufen, wenn sie schon die Höchstbietenden waren.
- Wenn ein Spieler für einen Gegenstand geboten hat, und ein anderer Spieler kauft diesen Gegenstand, so wird im Chat-Fenster jetzt folgender Text angezeigt: "Eine Auktion, in der Ihr mitgeboten habt, wurde ausgekauft."
- Eine neue, vierstündige Auktionsdauer wurde hinzugefügt, wohingegen die 72-Stunden-Dauer abgeschafft wurde. Die Gebühr für eine vierstündige Auktion beträgt 3% des Werts des Gegenstandes.
- Benachrichtigungen über eine erfolgreiche durchgeführte Auktion von der Handelsgilde an den Verkäufer enthalten ab jetzt mehr Details über das Endgebot und die Auktionsgebühr. Diese Änderungen gelten nicht rückwirkend für bereits erhaltene Benachrichtigungen.
- Chat-Mitteilungen vom Auktionshaus enthalten ab jetzt den Namen des betreffenden Gegenstands, um den es bei der Auktion geht.
- Schilder erscheinen jetzt auf der Rüstungsliste bei allgemeiner Suche.
- Die Heilungs-Kategorie wurde aus den Auktionshauslisten entfernt.
- Die unbenutzte Kategorie "Handgefertigt" wurde entfernt.
- Eine neue Kategorie "Bücher für Kundige" wurde hinzugefügt, um Bücher zu zeigen, die für Kundige gedacht sind. Die gegenwärtige "Bücher"-Kategorie wird ab jetzt alle übrigen Bücher, die man im Spiel finden kann, anzeigen.
- Wurfwaffen erscheinen jetzt in der korrekten Auktionshaus-Kategorie (Waffen -> Geworfen).
- Man kann jetzt umfassende Suchen im Auktionshaus nach Handwerks- und klassenspezifischen Gegenständen durchführen.

Post

- Es ist jetzt möglich, E-mails mit erweiterten ASCII-Zeichen in der Betreff-Zeile. Damit wird ein Problem behoben, das auftrat, wenn man Gegenstände per Post schicken wollte, deren Namen Akzente enthalten.
- Ein Fehler in der Post-Benutzeroberfläche wurde behoben, der die Post-Gebühr verringerte.
- Die Zustellgebühr für einen Brief mit angehängtem Gegenstand beträgt jetzt 50 Kupfer + 20% vom Verkaufswert des Gegenstands.
- Wenn man versucht, an einen Monsterspieler Post zu verschicken, erscheint jetzt die korrekte Fehlermeldung.
- Man kann keinen Briefkasten mehr benutzen, während man auf dem Pferd sitzt.
- Der Post-Benutzeroberfläche wurde Nachnahme hinzugefügt. Man kann jetzt Handelsgeschäfte per Post tätigen, indem man Nachnahme auswählt, wenn man einen Gegenstand verschickt. Einfach nur den Preis des Gegenstands angeben und abschicken.
- Man kann nicht länger Gegenstände oder Geld an einen Sippen-Brief anhängen.

- Die Zustellgebühr, um Gegenstände zu verschicken, wurde geändert; sie hängt jetzt von der Seltenheit des Gegenstands ab. Für gewöhnliche Gegenstände wurde sie auf 10% des Werts des Gegenstands gesenkt, ungewöhnliche und seltene kosten 20%, unvergleichliche und legendäre 30%.
- Geöffnete Briefe in der Post-Benutzeroberfläche zeigen jetzt Absende-Datum und -Zeit unterhalb des Antwort-Buttons.

Benutzeroberfläche

- Oh ihr Spieler mit Multitasking! Welch Verdruss bereitete euch das Zielen, wenn ihr mit anderen Fenstern spielt. Nunmehr wird das Schließen von Fenstern mit der Maus nicht mehr bewirken, dass ihr euer ausgewähltes Ziel wieder aufgibt.
- Die Beuteverteilungs-Sektion auf der Benutzeroberfläche kann jetzt verschoben werden.
- Auktions-, Post- und Notar-Benutzeroberflächen verschwinden jetzt zusammen mit dem Rest, wenn man den UI verbergen-Button betätigt.
- Bestätigungs-Dialoge werden jetzt angezeigt, wenn man versucht,
 - die Standard-Einstellungen im Optionsmenü wiederherzustellen.
 - eine Taste mit einer Aktion belegen, obwohl sie schon belegt ist.
- Beide Umschalt-Tasten (Engl.: "Shift") sind im Optionsmenü jetzt so bezeichnet.
- Es gibt jetzt eine klarere Fehlermeldung, wenn jemand einer Gefährtengruppe beitrifft und der Chat-Server aus ist.
- Man kann nicht länger mehrere Aktionen, die denselben Gegenstand betreffen, in einer Warteschlange aufreihen. Z.B. kann man nicht länger zwei Sorte Farbe zugleich auf denselben Gegenstand anwenden. Man muss erst warten, bis der erste Färbvorgang abgeschlossen ist.
- Verbesserte Fehlermeldung, wenn man zu oft auf eine Gefährten-Fertigkeit klickt.
- Die "Automatisch alles plündern" (zuerst rechte Umschalt-Taste) und Kleidekammer (zuerst linke Strg-Taste) -Aktionen können jetzt mit jeder beliebigen Taste oder Maustaste verbunden werden.
- Rechtsklick aktiviert jetzt Schnellzugriffsleisten (ebenso wie Linksklick).
- Wenn eine Begleiterfertigkeit nur an- und ausgeschaltet werden kann, wird jede Maustaste sie aktivieren. Entsprechend sorgt auch jede Maustaste für die Ausführung, wenn eine Begleiterfertigkeit nur sofort ausgeführt werden kann. Wenn beides möglich ist, so wird die Fertigkeit mit Linksklick sofort ausgeführt, mit Rechtsklick eingeschaltet.
- Auf Reisen kann man den /sitzeftest-Befehl nicht mehr verwenden; man muss erst vom Pferd steigen.
- Kein verstohlenes Aufsteigen mehr, bei dem man im Schleichen-Modus auf dem Pferd landen konnte.
- Nur die Esc-Taste hält jetzt noch Filme an. Du musst nun zielen statt wild auf der Tastatur herumzuhämmern, mein Kind.
- Es gibt jetzt eine Warnmeldung, dass Fertigkeiten unbenutzbar und ausgeschaltet sind, wenn man mit einem Spielmann interagiert.
- "Esc" drücken beendet das Abspielen von Filmsequenzen.
- Es gibt eine Fehlermeldung, wenn man versucht, einen Gegenstand in derselben Farbe einzufärben, die er schon hat.
- Die Regenerationsraten im Kampf und außerhalb von Kämpfen für alle Werte werden jetzt bei den Tooltips im Charakter-Journal angezeigt.
- Es gibt eine neue Komponente in der Benutzeroberfläche, um eine in der Warteschleife befindliche Fertigkeit anzuzeigen sowie die Zeit, die vergehen muss, bevor sie ausgeführt wird. Diese neue Komponente wird nicht automatisch angezeigt, kann aber mittels der "Fertigkeiten-Reihenfolge anzeigen"-Funktion im Oberflächen-Fenster gezeigt oder ausgeblendet werden.
- Ein Fehler wurde behoben, der bewirkte, dass falsche Zeiten für bestimmte Effekte angegeben wurden; z.B. wurden Fallverletzungen immer mit 6 Sekunden Dauer angegeben, egal wie schwer sie waren.

- Die Fehlermeldungen bei einigen hilfreichen Fertigkeiten, die man nicht an sich selbst anwenden kann, wie z.B. das "Signalfeuer der Hoffnung" der Kundigen und das "Lied der Wiederherstellung" der Barden, wurden angepasst.
- Ein Fehler beim Untersuchen einiger Gegenstände, der einige Details über ihre Effekte verbarg, wurde abgestellt; das betrifft z.B. das Waffenmeister-Horn.
- Die Beschreibungen, die bei bestimmten Effekten verwendet werden, wurden überarbeitet.
- Ein Fehler wurde behoben, der bewirkte, dass das Charakter-Fenster bei Parade- und/oder Blocken-Chance N/A anzeigte, obwohl der Spieler dazu berechtigt war.
- Das Charakter-Journal zeigt jetzt N/A bei den Ausweichen-Prozenten an, wenn die Ausweich-Chance des Charakters aus irgendeinem Grund abgeschaltet ist.
- Benutzer können jetzt die Größe und Anordnung unserer Benutzeroberflächen-Elemente verändern.
- Benutzer von Logitech G15 können ihre Area lesen, ohne abgeschnitten zu werden.
- Es gibt eine neue schwebende Textoption "Auswahlname". Wenn man jetzt ein Wesen auswählt, kann man sich aussuchen, ob der gewählte Name angezeigt wird. Die Auswahl-Zielmarke zu Füßen der Kreatur wird unabhängig davon immer angezeigt. Diese neue Schaltfunktion ist nur verfügbar wenn die "Name an/aus"-Funktion auf "aus" steht.
- Der Befehl /zeit wurde hinzugefügt, gleichbedeutend mit dem existierenden Befehl /ortszeit; damit kann die Ortszeit angezeigt werden.
- Klassen-Icon und Rassen-Info wurden zu den Werten im Charakter-Journal hinzugefügt.
- Die Rasse wurde dem Charakterfenster hinzugefügt.
- Wenn man einen Gegenstand anlegt bzw. sich damit ausrüstet, aktualisieren die Tooltips sich bei Bedarf automatisch.
- Im Gruppierungsbereich wurde eine Änderung durchgeführt, damit ausgeloggte Spieler nicht mehr auf der Liste angezeigt werden.
- Wenn man einen Gegenstand anlegt, aktualisiert sich der aktuelle Tooltip.
- Schilde werden jetzt unter Abnutzung von Gegenständen ebenfalls angezeigt.
- Stallmeister, die noch nicht gefunden wurden, haben neue, pulsierende Icons über ihren Köpfen.
- Der Titel-Oberfläche wurden "Nachname anzeigen" und "Rang anzeigen" hinzugefügt.
- Es gibt jetzt einen Suchfilter für Rezepte in der Handwerks-Benutzeroberfläche.
- Es gibt jetzt Tipps zu Ausruhen-EP und dem Binden von Gegenständen.
- Buttons zum Rückgängigmachen und zum Wiederherstellen der Standardeinstellung im Optionen-Fenster verschwinden jetzt, wenn nichts geändert wurde.
- Wenn man mit schwebendem Text interagiert sollte das jetzt genauso funktionieren wie wenn man mit demzugehörigen Wesen interagiert.
- Reichweiten-Anzeige bei Gegenstands-Fertigkeiten hinzugefügt.
- Einträge zu Fertigkeiten und Eigenschaften, die von höherem Rang sind als dein Charakter, sind ab jetzt eingegraut bis du die Voraussetzungen erfüllst.
- Das Problem, dass vertikale Schnellzugriffsleisten von der rechten auf die linke Seite verschoben werden konnten, wenn man sich aus- und wieder einloggte, wurde behoben.
- Ein Zuordnungsfehler beim /inspizieren-Befehl wurde behoben.
- Schnellzugriffsleisten-Hintergründe verschwinden nicht länger, wenn man einen Gegenstand fallengelassen hat.
- Ein Fehler wurde behoben, durch den Werte auf Schiebereglern nicht von einem Einloggen zum nächsten gespeichert wurden.
- Schnellzugriffsleisten-Timer sollten häufiger und unter mehr Umständen zu sehen sein.
- Viele unserer Tooltips sind jetzt kürzer und prägnanter. Beispielsweise heißt es statt "Adds 10 to Might" jetzt "+10 Might" (Englische Version)
- Das Overlay lässt sich jetzt besser beheben, indem man mit der Maus über einem Fertigkeiten-Icon am Fertigkeiten-Baum anhält.
- Die "Ignorieren"-Liste kann jetzt umgekehrt sortiert werden, in der gleichen Weise wie die Freundesliste.
- Für Sichern Handel muss man jetzt nicht mehr unangenehm nah bei seinem Handelspartner stehen.

Chat & Soziale Kontakte

- /afk kann verwendet werden, um in den AFK-Modus zu wechseln. Erneutes Eingeben von /afk wird den AFK-Modus beenden.
- Wenn Spieler Nachrichten per Chat versenden, kannst du nun auch das spielerbezogene Kontext-Menü verwenden.
- Solltest du einem nicht existierenden Spieler etwas flüstern, so wird das IM-Register nun geschlossen und deine Aufzeichnungen für das Zurückflüstern werden modifiziert, sodass, du nicht aus Versehen diesem nicht existenten Spieler antwortest.
- Es werden nun verschiedene Fehler angezeigt, wenn du versuchst, einen Spieler, der gerade offline ist, anzuflüstern oder einen Spieler anflüsterst, der nicht existiert.
- Für all jene von euch, die das Kontextmenü weniger gerne verwenden, gibt es nun eine zusätzliche Schaltfläche in der Freundesliste zum Einladen von Freunden in eine Gefährtengruppe.
- Die Freundesliste mimt nun das SNG-Menü, wenn man sich den Status der Gefährtengruppe ansieht.
- Tooltips von Freunden zeigen nun deren Sippe an.
- Der Name des Freundes wird nun im Tooltip grün angezeigt, wenn dieser online ist.
- Die Formatierung der Schrift auf den Chatregistern wurde angepasst, sodass der Text nicht mehr über das Register hinausragt.

Schlachtzug & Gruppen-Interface

- Im Schlachtzug-Interface wird nun die Klasse eines Schlachtzugmitglieds angezeigt, wenn du mit der Maus über das Klassensymbol fährst.
- Hinzufügen des "Schlachtzug-Ziel"-UI: Du kannst nun Schlachtzugmitgliedern den Status "Ziele für Schlachtzughelfer" geben und deren Gesundheit sowie deren aktuelles Ziel und die Gesundheit des aktuellen Ziels anzeigen lassen.
- Du kannst nun das Ziel deines Ziels direkt unter der Anzeige deiner aktuellen Zielauswahl sehen. Diese zusätzliche "Ziel des Ziels"-Anzeige kannst du in den Optionen anpassen bzw. ein- und ausschalten.
- Das Schlachtzug-Interface wurde überarbeitet, um Schlachtzughelfer-Symbole weiterhin korrekt anzuzeigen, auch wenn der Schlachtzughelfer in eine andere Gefährtengruppe innerhalb des Schlachtzugs wechselt.
- Probleme mit dem Verbindungsabbruch-Symbol in den Mini-Gesundheitsanzeigen des Schlachtzugs wurden behoben - Das Symbol für Verbindungsabbrüche von Spielern wurde nicht immer korrekt angezeigt.
- Ziel-Markierung: Der Anführer einer Gefährtengruppe kann nun visuell verbesserte Ziel-Markierungen verwenden.
- Gruppenanführer können nun Spieler, Begleiter und Monster mit visuellen Symbolen markieren, um bei der Schlachtzugkoordination zu unterstützen.
- Das Schlachtzugfenster im Soziale-Kontakte-Fenster hat nun einen Befehlsknopf "Schlachtzug bilden".
- Spieler können nun die Gruppen-Gesundheitsanzeigen (Mini, Gefährten, Mikrofon, Schlachtzug) so einstellen, dass nur Effekte angezeigt werden, die entfernt werden können oder die sie selbst wirken. Dies erlaubt euch in einer Gruppe, auf Effekte anderer Gefährten besser zu reagieren.
- Spieler, die Anführer eines Schlachtzugs sind, können nun den Befehl /schlachtzugschrei zusammen mit einer verwenden, um einen Schrei an den gesamten Schlachtzug zu richten.
- Gruppenanführer können nun den Befehl /bereitschaftsprüfung verwenden, um abzufragen, ob und welche Gruppenmitglieder einsatzbereit sind.
- Spieler in Schlachtzügen haben nun den Sprachchat für den gesamten Raid verfügbar. Der Anführer hat die Möglichkeit, einzelne Gefährten stummzuschalten.
- Anführer von Gefährtengruppen und Schlachtzügen können nun Gefährten und Monster mit Ziel-Markierungen markieren, um festzulegen, wer welche Rollen im Gefecht übernimmt.
- Das Umstellen auf die Option "Meister-Plünderer" wird nicht länger ein Zurücksetzen der Beutequalität auf "keine" mit sich ziehen.
- Anführer von Schlachtzügen und Gefährtengruppen haben nun bei dem Versuch, eine Entität mit einer Zielmarkierung zu versehen, keine Schwierigkeiten mehr damit, dass sich das Menü hinter der Entität versteckt.

- Die Mini-Gesundheitsanzeigen für Gefährtengruppen und Schlachtzüge zeigen nun "besiegt" über den Gesundheitsanzeigen an, sobald der Gefährte kampfunfähig ist.
- Du kannst nun die Gesundheitsanzeige eines Begleiters von einem Schlachtzugmitglied an einer beliebigen Stelle anklicken, um den Begleiter auszuwählen.

Handwerk

- Allgemeines
 - NPC Novizen- und Experten-Köche verkaufen nicht länger: Blaubeeren, Kohlköpfe, Kartoffeln, Frühlingszwiebeln, Blumenkohl, Erdbeeren, Brombeeren und Himbeeren.
 - Die Anweisungen im Leitfaden zum Anbauen und Kochen in der Aufgabe "Leitfaden für Freibauern" wurden angepasst.
 - Die Beschreibungen aller sieben Handwerks-Leitfäden wurden verbessert.
 - Mehrere Schreibfehler, Grammatikfehler und falsche Anweisungen in den sieben Handwerks-Leitfäden wurden korrigiert.
 - Die Nachrichten im Handwerks-Menü wurden für Spieler, die noch keine Berufung gewählt haben, angepasst. Die Nachricht weist den Spieler nun an, einen Meister der Lehrlinge zu finden.
 - Ein Fehler wurde behoben, durch den einige Berufe die Beherrschungsstufe 5 nicht freischalteten, nachdem die Geschicklichkeitsstufe 5 erreicht wurde.
 - Das Design vieler, vieler herstellbarer Waffen wurde überarbeitet.
 - Die minimal benötigte Stufe vieler herstellbarer Waffen, Schmuckstücke, Schilde und Rüstungsteile wurde überprüft und angepasst. Im Allgemeinen wurden die Stufenvoraussetzungen verringert.
 - Qualitätsprobleme mit der "Uralten stählernen Spitzhacke" wurden behoben.
 - Die Worte "Goldschmied" und "Schneider" werden in allen Titeln dieser Berufe nun in Großbuchstaben angezeigt.
 - Die Sortierung nach Gegenstands-Kategorien für alle Handwerkszutaten, -komponenten und -rohstoffe wurde etwas übersichtlicher gestaltet.
 - Die Liste der benötigten Zutaten für die "Gepolsterte Rüstung" wurde in den folgenden Berufen korrigiert: Rüstungsbauer, Entdecker und Freibauer.
 - Informationen im Handwerks-Leitfaden "Leitfaden für Kesselflicker" wurden korrigiert.
 - Schreibfehler in den Namen einiger Handwerkskomponenten wurden ausgebessert.
 - Ein Schreibfehler im Handwerks-Leitfaden des Waffenbauers wurde korrigiert. (Englische Version)
 - Aufgaben-Gegenstände, die durch Aufgaben-Rezepte hergestellt wurden, können nicht mehr verkauft werden, versteigert werden oder gehandelt werden. Zusätzlich führt das Zerstören dieser Aufgaben-Gegenstände zum Abbruch der Aufgabe.
 - Verständlichere Beschreibungen wurden allen Rezept-Schriftrollen hinzugefügt. Berufsname, Schwierigkeitsgrad, und Typ des Rezepts (sofern zutreffend), werden nun zu jeder Rezept-Schriftrolle angezeigt.
 - Alle kritischen Handwerkswerkzeuge, sind nun mit dem Präfix "Überragend" gekennzeichnet, um sie besser von gewöhnlichen Werkzeugen unterscheiden zu können.
 - Viele "Meta-tag"-Probleme bei Handwerkswerkzeugen wurden behoben, sodass Nachrichten, die der Spieler bzgl. des Werkzeuges erhält, nun mit der korrekten Grammatik angezeigt werden.
 - Die Haltbarkeit von Handwerkswerkzeugen wurde leicht rezuziert und die Reparaturkosten wurden ebenfalls angepasst, sodass du niemals mehr für die Reparatur bezahlen wirst als die Anschaffung eines neuen Werkzeuges kosten würde.
 - Die Wahrscheinlichkeit Monstertrophäen durch Handwerks-Lieferungen zu erhalten, wurde entfernt. Dafür wurde die Anzahl der Rohstoffe erhöht.
 - Handwerks-Zutaten und -komponenten haben nun einen grünen Hintergrund im Symbol.
 - Die Boni des Polierten Westernis-Dolches, des Polierten Westernis-Streitkolbens, der Polierten Westernis-Hellebarde, des Hochglanz-Westernis-Bronzeschwerter, des Hochglanz-Westernis-Zweihänders, der Hochglanz-Westernis-Axt, Hochglanz-Westernis-Henkersaxt und der Hochglanz-Westernis-Hellebarde wurden erhöht.

- Einige Fehler wurden behoben, wodurch hergestellte Hellebarden nicht den entsprechenden Bonus erhielten. Diese Hellebarden gewähren nun größere Boni auf Macht und Vitalität.
 - Geschmiedete Zwergenaxt und Verstärkte Zwergenaxt gewähren nun einen Bonus auf die Kraftregeneration im Kampf anstelle von Macht, sodass sie nicht länger mit Waffen, die beim Meister der Lehrlinge gelernt werden können, im Konflikt stehen.
 - Leichter massiver Bronze-Buckelschild hat nun die Werte eines seltenen Gegenstandes.
 - Aufgaben, die es dir ermöglichen auf eine höhere Beherrschungsstufe des Handwerks aufzusteigen, werden nun immer mit einem goldenen Ring angezeigt, gleichgültig, wie weit sie unter deiner Stufe liegen. Andere Handwerksaufgaben werden weiterhin mit den herkömmlichen Symbolen angezeigt.
 - Trophäen von Klassen-Aufgaben der Stufe 45 für die dritte Welle der "Werkzeuge"-Aufgaben sind nicht länger beim Aufnehmen bindend.
 - Ein Problem mit den Handwerks-Aufgaben wurde behoben, wodurch die Aufgaben sich nicht aktualisierten.
 - Jede der "Teil 3"-Handwerks-Aufgaben sollte nun nach erfolgreicher Beendigung entsprechend zur Aufgabe für die Benutzung einer überragenden Werkstätte führen
 - Bei der Herstellung mehrerer Gegenstände ist nun die Gesamtzahl und die Anzahl bereits hergestellter Gegenstände im Fortschrittsbalken zu sehen.
 - Bei der Herstellung mehrerer Gegenstände wird die Animation nun direkt fortgesetzt.
 - Namen von Gegenständen werden im Handwerksmenü nun farblich entsprechend ihrer Seltenheit angezeigt.
 - Schwere Zweige und Reiche Erzadern können nun gefunden werden. Diese seltenen Ressourcen werfen weitaus höhere Erträge ab, als normale Ressourcen und verleihen dem entsprechenden Sammlern mehr Vielfalt.
 - Ein Problem wurde behoben, durch welches Spieler bei der Verwendung einer überragenden Schmiede ihr Handwerksmenü nicht per Rechtsklick öffnen konnten.
 - Reiche Eisenadern und Schwere Zweige können nun ab und an gefunden werden. Diese Ressourcen sind weitaus seltener aber haben auch einen höheren Rohstofftrag als deren herkömmliche Gegenstücke.
 - Viele Monate lang (nun ... zumindest einen Monat lang) haben sich Handwerker über ein mysteriöses Biest namens Sagruz den Kopf zerbrochen. Das Rätsel ist gelöst! Sagruz kann nun hin und wieder in den Landen gefunden werden (wo man ihn findet, solltet ihr aber dennoch selbst herausfinden).
 - Die überragende Werkbank, die auf der Farm nördlich von Hobbingen über dem Boden schwebte, wurde entfernt.
 - Handwerks-Aufgaben folgen den gleichen Stufen-Gesichtspunkten, wie alle andere Aufgaben. Aufgaben, die dich in deinem Beruf allerdings weiterentwickeln, werden nun mit einem goldenen Ring angezeigt.
 - Hautabzieher Gruber wird für die Lieferungs-Aufgabe nicht länger den Titel Lederverarbeiter haben. Wir waren einsichtig, dass dies für alle wirklichen Lederverarbeiter leicht störend ist.
- Landwirtschaft
 - Der Landwirtschafts-Beruf wurde angepasst, um kleine Profite durch den Verkauf der Produkte an einen Händler zu erzielen. Nur der Verkauf von Produkten, die mit "guten" Pflanzen hergestellt wurden, wird euch Profit bescheren - natürlich entsprechend der Anzahl, die das Feld abgeworfen hatte. Es gibt keinen Gewinn beim Verkauf "schlechter" Pflanzen an einen Händler, doch sie können immernoch als Saatgut dienen.
 - Einige Pfeifenkraut-Saatgut-Sorten sind nun für Spieler durch Beute erhältlich.
 - Rezepte für Bier wurden hinzugefügt!
 - Koch- und Landwirtschaftshändler verkaufen nun Zutaten und Rezepte zum Brauen von Bier. Jaha! Bier!
 - Die Kosten von Saatgut, welches Landwirte benötigen, um Gegenstände für Köche herzustellen, wurden verringert.
 - Alle Arten von Pfeifenkraut können nun bis zu 50-fach gestapelt werden.

- Hafer kann nun von Landwirten angebaut werden und von Köchen weiterverwendet werden, um Köstlichkeiten für den Bären des Kundigen herzustellen. Landwirte sollten den örtlichen Novizen für Landwirte aufsuchen, um sich Hafer-Rezepte und Saatgut zu besorgen. Köche sollten entsprechend ihren Koch-Novizen aufsuchen, um neue Rezepte und Zutaten zu kaufen. Bessere Rezepte für Bären-Köstlichkeiten können aber auch noch wo anders gefunden werden!
 - Pfeifenkraut-Saatgutrezepte, die Saatgut gewähren, das nicht vom Händler gekauft werden kann, wird pro Rezept-Ausführung insgesamt 2 Stück Saatgut hervorbringen.
 - Die Anzahl von hergestelltem Pfeifenkraut pro Rezept wurde bei einigen Rezepten angepasst, sodass diese nun drei anstatt von nur zwei Pfeifenkraut hervorbringen.
 - Die Menge von Dünger, Erde von Erebor und Saatgut, welches für Pfeifenkraut- und Gemüesfelder benötigt wird, wurde verringert.
 - Alle Landwirtschafts-Rezepte der Beherrschungsstufe 4 und 5, die zuvor eine überragende Werkstätte benötigten, benötigen nun nur noch eine normale Werkstätte.
 - Feldfrüchte können ab jetzt wieder aufgespürt werden. Landwirte können nun die Fertigkeit "Feldfrüchte aufspüren" aktivieren, welches genauso funktioniert wie "Holz aufspüren" oder "Minen aufspüren". Aufgespürte Feldfrüchte werden auf der Minikarte angezeigt.
 - Die Mehrzahl-Namen von "Blumenkohl-Saatgut" und "Ein Scheffel guten Blumenkohls" wurden geändert. Außerdem wurde "Bushel of Poor Cauliflower" fälschlicherweise als "Broccoli" bezeichnet. (Englische Version)
- Gelehrter
 - Gelehrten-Händler verkaufen neue Zutaten, die für Moral- und Kraft-Regenerationstränke benötigt werden.
 - Die Anzahl bei Herstellung resultierender Feuer- und Licht-Öle wurde bei diesen Rezepten erhöht.
 - Die Zutaten, die für zwei Gelehrten-Aufgaben-Rezepte (Ballade von Aiglos und Gesang der Beherzten) benötigt werden, wurden geändert. Die Zutaten entsprechen nun der Schwierigkeit des Rezeptes.
 - Ein Problem wurde behoben, wodurch Rezepte der Beherrschungsstufe 3, 4 und 5 für Moral- und Kraft-Tränke die falschen Gegenstände hervorbrachten. (Moral-Trank-Rezepte brachten Kraft-Tränke hervor und umgekehrt)
 - Gelehrten-Trank-Rezepte gewähren nun die Chance, einen verbesserten Trank hervorzubringen, wenn ein kritischer Erfolg erzielt wird. Zuvor wurden zwei normale Tränke bei einem kritischen Erfolg hergestellt.
 - Die Zutaten für alle Moral- und Kraft-Trank-Rezepte des Gelehrten wurden geändert, wodurch nun weniger seltene Beutestücke als Komponenten benötigt werden und dafür mehr käuflich erwerbliche Komponenten benötigt werden.
 - Gelehrten-Novizen verkaufen nun "Handgebundenes Tagebuch", welches für einige Gesellen-Rezepte des Gelehrten benötigt wird.
 - Neue Gelehrten-Rezepte wurden hinzugefügt! Schriftrollen über verschiedene Kunden, wie z.B. Kochkunde, Goldschmiedekunde und Gelehrtenkunde wurden zum Gelehrtenberuf hinzugefügt. Diese Rezepte werden dem Gelehrten automatisch gewährt.

- Kochen
 - Der Preis aller Kochzutaten wurde verringert.
 - Der Einzahl-Name von "Salz" wurde in "Beutel mit Salz" geändert.
 - Die benötigte Anzahl von Zutaten für viele Kochrezepte wurde angeglichen. Für die meisten Kochrezepte wurde die benötigte Anzahl an Zutaten reduziert.
 - Ein Problem wurde behoben, durch welches Effekte in den Tooltips doppelt angezeigt wurden. Dies betraf: Hornbläser-Kuchen, Überrasgender Hornbläser-Kuchen, Gefüllter Kohlkopf und Überrasgender gefüllter Kohlkopf.
 - Neue Rezepte für Lautensaiten wurden dem Kochen hinzugefügt. Köche können nun Lautensaiten für Barden herstellen, welche vorübergehend deren verursachte Bedrohung durch Heilung verringern.
 - Das Rezept für klaren Eintopf (Beherrschungsstufe 2) benötigte zuvor eine Zutat der Beherrschungsstufe 3. Die benötigte Zutat wurde durch eine herstellbare Zutat der Beherrschungsstufe 2 ersetzt.
 - Ein Schreibfehler im Mehrzahl-Namen des "Kompletten Hobbit-Frühstücks" wurde korrigiert (Englische Version).
 - Ein Schreibfehler in der Beschreibung "saftiger Brombeeren" wurde ausgebessert (Englische Version).
 - "Der Geschmack der Kunst, Teil II" ist nun nach der großen herzhaften Lagerknappheit von 3018 wieder abschließbar. Geschäftige Hobbits haben neue Zutaten für das Rezept entdeckt und kamen zu dem Entschluss, dass es nun viel "eintopfiger" schmeckt.
- Waffenschmied:
 - Zwei herstellbare Waffen der Beherrschungsstufe 3, "Heller stählerner Dolch" und "Glänzender stählerner Dolch", wurden verändert und haben nun einen Bonus auf Vitalität anstatt auf Beweglichkeit. Andere Dolche der Beherrschungsstufe 3 geben einen Bonus auf Beweglichkeit.
 - Ein Problem mit einigen geschmiedeten Zwergenwaffen wurde behoben, die eine falsche Schmiede zur Herstellung benötigten.
 - Ein Problem mit einigen polierten Westernis-Waffen wurde behoben, die ebenfalls eine falsche Schmiede benötigten.
 - Die Anweisungen im Handwerker-Leitfaden der Aufgabe "Klingen im Überfluss" wurden korrigiert.
- Schürfen
 - Der Name "Barrow-Iron" wurde einige male ohne Bindestrich geschrieben, dies wurde korrigiert (Englische Version).
 - Ein Problem wurde behoben, bei dem das Rezept "Veredelter Elbenstahl" die falsche Art von Barren benötigte. Dieses Rezept benötigt nun Uralte Eisenbarren anstelle von Zwergenstahl-Barren.
 - Die Produktionsanzahl von Bärenfallen, Mehrfachfallen, Schilddornen, Fußangeln und Betäubungsstaub wurde erhöht.
- Goldschmied
 - Namens-Probleme mit Rune der Bezwingung und Rune der Schlagkraft, sowohl kritisch als auch normal, wurden behoben (Englische Version).
 - Goldschmiede werden nun angewiesen, eine Werkbank zu suchen anstelle einer Studierstube.
 - Goldschmiede sollten nun in der Lage sein, Zugang zu überragenden Werkbänken zu erhalten.
- Schneidern
 - Die Namensanzeige einiger Schneider-Rezepte wurde angepasst.
 - Die Beschreibung der Handwerkskomponente "Lederschutz" wurde überarbeitet.
 - Schneider verkaufen nun Rezepte für Handwerkerumhänge.

- Metallkunde:
 - Die Stufenvoraussetzungen für alle herstellbaren schweren Rüstungssets der Beherrschungsstufe 2 wurden erhöht:
 - "Eisen"-Rüstungssets: Erhöhte Stufenvoraussetzung von 18 (vorher 15);
 - "Dicke Eisen"-Rüstungssets: Erhöhte Stufenvoraussetzung von 18 (vorher 15);
 - "Gefertigte" Rüstungssets: Erhöhte Stufenvoraussetzung von 21 (vorher 19);
 - "Von kundiger Hand gefertigte" Rüstungssets: Erhöhte Stufenvoraussetzung von 21 (vorher 19);
 - "Schwere Eisen"-Rüstungssets: Erhöhte Stufenvoraussetzung von 18 (vorher 15);
 - "Gehärtete Eisen"-Rüstungssets: Erhöhte Stufenvoraussetzung von 18 (vorher 15);
 - "Geschmiedete" Rüstungssets: Erhöhte Stufenvoraussetzung von 21 (vorher 19);
 - "Gestärkte" Rüstungssets: Erhöhte Stufenvoraussetzung von 21 (vorher 19);
 - Achtung: Durch diese Veränderung können einige, derzeit ausgerüstete Rüstungsteile möglicherweise entfernt werden und in das Inventar zurückgelegt werden, wenn der Spieler die Stufenvoraussetzungen nicht erfüllen kann.
- Drechsler
 - Waffen aus "Solider Esche" der Beherrschungsstufe 2 hatten eine falsche Qualitätsstufe. Dies wurde korrigiert.

Emotes

- Das Emote /seufz hat nun die korrekte grammatikalische Zeitform, wenn man es auf ein Ziel anwendet.
- Die Emotes /posieren und /stirnschlag funktionieren nun entsprechend

Musik-System

- Spieler haben nun Zugriff auf weitere Musikinstrumente: Trommeln und Bass (Theorbo)!
- Du kannst während des Musizierens nun Töne anhaltend spielen. Halte einfach die Taste gedrückt.
- Du hast nun drei vollständige Oktaven zur Verfügung, um zu musizieren. Um davon Gebrauch zu machen, wirst du deine Tastaturbelegung umstellen müssen. Drücke STRG-O, klicke Tastaturbelegung und scrolle dann bis zum Bereich Musik hinunter.
- Du kannst nun den Befehl /spielen verwenden, um ein gespeichertes ABC-Stück zu spielen. Die gespeicherte Datei muss sich im Verzeichnis Eigene Dateien\Der Herr der Ringe Online\Musik befinden. Achtung: Das ABC-System unterstützt nicht alle Features, wie z.B. Akkorde, Bindebögen, Vorschlagnoten, Wiederholungen, Dublets, Staccato ...
- Es gibt nun optionale Tastaturbelegungen, um den Musikmodus zu betreten oder zu verlassen. Diese sind nicht voreingestellt, können aber frei belegt werden.
- Du kannst nun den Musik-Modus per Rechtsklick auf dein Portrait betreten oder verlassen.
- Wir haben die Geschwindigkeit, in der Noten angespielt werden können, fast verdoppelt.
- Mit kaputten Musikinstrumenten kann nicht mehr gespielt werden.
- Andere Spieler werden nicht länger Musik-System-Fehler erhalten, wenn du während des Musizierens teleportiert wirst.
- Du kannst Musikinstrumente, sobald du sie ausgerüstet hast, verwenden, um den Musikmodus zu wechseln.
- Das Musik-Tutorial wurde überarbeitet, sodass es startet, sobald du dein erstes Musikinstrument erworben hast.
- Abhängig von der Latenz ist es Spielern gestattet, entweder ihre Noten mit dem Server zu synchronisieren oder ihre Noten sofort zu hören. Die letztere Option sollte Solo-Musikern dienlich sein.
- Einfache Musikhörner können nun korrekt ausgerüstet werden.

Gegenstände

- Die Stufenbewertung der folgenden Rüstungen wurde erhöht:
 - Verstärkte Leder-Panzerhandschuhe - 30
 - Verstärkte Westernis-Leder-Panzerhandschuhe - 50
 - Verstärkte Lederstiefel - 33
 - Verstärkte Zwergen-Lederstiefel - 43
 - Verstärkte Leder-Überhose - 38
 - Verstärktes Lederhemd - 22
 - Verstärktes Zwergen-Lederhemd - 45
 - Verstärkte Elben-Lederjacke der Lebenskraft- 32
 - Verstärkte Leder-Schulterstücke - 37
 - Verstärkte Elben-Schulterschützer aus Leder - 50
 - Verstärkter Elben-Spitzhelm - 41
 - Verstärkte Leder-Panzerhandschuhe des Schlachtrufs - 30
 - Schimmernde Leder-Panzerhandschuhe - 50
 - Behandelte Lederstiefel - 33
 - Verstärkte Lederstiefel der Schnelligkeit - 43
 - Verstärkte Leder-Überhose der Entschlossenheit - 38
 - Verstärktes Lederhemd der Lebenskraft - 22
 - Verstärktes Lederhemd der Bestimmung - 45
 - Glänzende Lederjacke - 32
 - Verstärkte Leder-Schulterstücke der Macht - 37
 - Verstärkte Leder-Schulterschützer der Bestimmung - 50
 - Schimmernde Zwergen-Leder-Panzerhandschuhe - 30
 - Verstärkte Zwergen-Leder-Panzerhandschuhe der Furchtlosigkeit - 50
 - Verstärkte Zwergen-Lederstiefel der Schnelligkeit - 33
 - Verstärkte Zwergen-Lederstiefel der Schnelligkeit - 43
 - Verstärkte Zwergen-Leder-Überhose der Furchtlosigkeit - 38
 - Verstärktes Zwergen-Lederhemd der Bestimmung - 22
 - Glänzendes Zwergen-Lederhemd - 45
 - Verstärkte Zwergen-Lederjacke der Entschlossenheit - 32
 - Verstärkte Zwergen-Leder-Schulterstücke der Macht - 37
 - Verstärkte Zwergen-Leder-Schulterschützer der Schnelligkeit - 50
 - Verstärkte Elben-Leder-Panzerhandschuhe der Macht - 30
 - Verstärkte Elben-Leder-Panzerhandschuhe des Schlachtrufs - 50
 - Verstärkte Elben-Lederstiefel der Lebenskraft - 33
 - Verstärkte Elben-Lederstiefel der Entschlossenheit - 43
 - Verstärkte Elben-Leder-Überhose der Bestimmung - 38
 - Verstärktes Elben-Lederhemd der Entschlossenheit - 45
 - Verstärkte Elben-Lederjacke der Lebenskraft - 32
 - Verstärkte Elben-Leder-Schulterstücke der Lebenskraft - 37
 - Verstärkte Elben-Leder-Schulterschützer der Bestimmung - 50
 - Verstärkte Westernis-Leder-Panzerhandschuhe des Schlachtrufs - 50
 - Glänzendes Westernis-Lederhemd - 45
 - Verstärkte Westernis-Leder-Schulterschützer der Entschlossenheit - 50
 - Bargserk - 43
 - Reiterpanzer - 50
 - Nageltreter - 30
 - Hartfersen - 50
 - Grundbog - 50
 - Stanhelm - 50
 - Sterklófi - 50 durch Handwerk
 - Robuster Helm des Kämpfers - 31
 - Robuste Handschuhe des Kämpfers - 31
 - Robuste Rüstung des Kämpfers - 31
 - Robuste Überhose des Kämpfers - 31
 - Robuste Stiefel des Kämpfers - 31
 - Robuste Schulterschützer des Kämpfers - 31

- Broschen, die bei den Bergmenschen zu finden sind und für die Aufgabe "Bergmenschen des Nordens" benötigt werden, werden nun korrekt als Brosche eines Bergmenschen bzw. Broschen von Bergmenschen erkannt und angezeigt.
- Der Schild des Turms der Beherzten hat eine neue Beschreibung erhalten.
- Wurfäxte haben nun ein entsprechendes Aussehen.
- Es gibt nun eine leicht bessere Belohnung für die Aufgabe "Die Königin der Morroval".
- "Demoralisieren" war auf den moralübertragenden Waffen falsch geschrieben (Englische Version)
- Der Schleichen-Bonus des Schurkenabzeichens wurde durch einen Ausweichen- und Parieren-Bonus ersetzt.
- Der Totenkopfschlüssel, den man in der Aufgabe "Neu schmieden" erhält, kann nun nicht mehr zerstört werden.
- Die Tooltipptexte mehrerer Bögen und Armbrüste wurde verändert. Der Text bezgl. der bedrohungsreduzierenden Effekte und der Zeitangabe bis zum wiederholten Einsatz wich von den tatsächlichen Eigenschaften der Waffen ab.
- Der Helm Coruthor, Bardenbelohnung für Stufe 30, wurde verstärkt.
- Gegenstände, die einen Schleichenbonus gewährten, wurden neu angepasst. Nun können neben Umhängen auch "Taschen"-Gegenstände einen Schleichen-Bonus gewähren.
- Viele der Waffen und Schmuckstücke von Klassen-Aufgaben wurden ein wenig verstärkt.
- Für die Aufgabe "Eine alte Geschichte des Bösen" gibt es jetzt einen anderen Halsschmuck als Belohnung.
- Flinkhelm: Ein Schreibfehler in der Beschreibung wurde korrigiert (Englische Version)
- Das Platzhaltersymbol für Rhabarber wurde ersetzt. Es sieht nun entsprechend wie ein grünblättriges Objekt aus.
- Ein Schreibfehler in der Namensanzeige einiger Streitäxte wurde behoben (Englische Version).
- Das Symbol für ein "Drachenei" wurde ersetzt. Es sieht nun endlich wie ein Ei aus.
- Ein Schreibfehler bei schweren Schilden wurde behoben, durch den das %-Zeichen stets vor der Zahl angezeigt wurde. An den Werten und der Funktion der Schilde wurde nichts geändert.
- Ningaim (seltene, leichte Handschuhe) sind nun erst ab Stufe 37 benutzbar.
- Die mindestens benötigte Stufe zum Tragen der Überhose des verlorenen Meisters wurde auf 25 gesetzt.
- Die Schreibweise der Mehrzahl von "Zerstückelter Spinnen-Kieferknochen" (Mangled Spider Mandible) wurde korrigiert.
- "Abhandlung über den Heldenmut" hat ein neues Icon.
- Umhänge mit speziellen Mustern sollten ursprünglich nicht gefärbt werden. Färben ist nun nicht mehr möglich.
- Das Symbol der funkelnden Platin-Halskette wurde ersetzt.
- Die Gewöhnliche schwere Elben-Rüstung ist nun auch etwas gewöhnlicher.
- Leichter gondorischer Drachenschild hatte Werte eines schweren Schildes. Der Leichte Schild hat nun die Werte der Klasse der leichten Schilde.
- Viele Gegenstandsbeschreibungen oder Namen wurden leicht verändert, sowohl aufgrund von Schreibfehlern als auch Unstimmigkeiten im Gleichklang.
- Einige Prefix/Suffix-Namen bei ungewöhnlichen Gegenständen wurden angepasst. Die Werte der Gegenstände blieben unberührt.
- Die Beschreibung von Äxten wurde angepasst: der rüstungsmindernde Effekt betrifft nicht den Träger, sondern kann beim Ziel des Trägers eine Rüstungsminderung verursachen.
- Die Ningaim Handschuhe sind nun für Stufe 37. Sollte dein Charakter die Handschuhe gerade tragen, aber die benötigte Stufe nicht besitzen, so werden die Handschuhe in deinem Rucksack verstaubt.
- Die Reparaturkosten für einige Waffen wurden gesenkt.
- Einige Trophäen von Auerochsen wurden, wegen falscher Schreibweise der Auerochsen, umbenannt (Englische Version).
- Zirperkirper-Trophäen sind nun nicht mehr so häufig zu erbeuten.
- Gegenstände für Zwischen-Aufgaben haben nun ein Symbol im Tooltip.
- Trophäen von Mückenschwärmen sind nun seltener zu erbeuten.
- Die Gegenstände, die beim Boss in den Großen Hügelgräbern zu erbeuten sind, wurden teilweise verbessert.

- Das Schild "Wächterschild" ist nun ein schweres Schild und hat die dazu passenden Werte. Warnung: Solltest du kein Wächter sein und den Schild dennoch verwenden, wird es beim Login abgelegt und im Rucksack verstaut.
- Belegolf (Stab) hat nun einen zusätzlichen Bonus: Erhöht die Kraft.
- Die Werte folgender Gegenstände wurden erhöht: Laemír, Hartherz, Belegolf, Laingarab, Stannafl, Hefna, Rodgor, Halfur, Gelhar.
- Gelhar ist ein Gegenstand nur für Schurken und war eine leichte Rüstung. Der Gegenstand ist nun mittlere Rüstung und das Aussehen des Gegenstandes hat sich ebenfalls verändert.
- Die Werte folgender Gegenstände wurden erhöht: Ragebrand, Geschwinde Klaue, Bärenkralle, Stanhelm, Scharfzahn, Flinkfinger, Berg-Verteidiger, Sterklófi, Rodhathol.
- Die Kiste mit Belohnungen aus der Aufgabe "Zirperfreund" ist nun etwas "lohnender".
- Die Werte folgender Gegenstände wurden erhöht: Longond, Gilnor, Thindris, Mithranc, Ornadar, Eisenbein, Wolkenbüffel, Wackerschutz.
- Einige Kapuzenumhänge hatten falsche Symbole und wurden angepasst.
- Die Größe einiger Schilde wurde angepasst, sodass diese den Charakter nicht länger kleiner wirken lassen.
- Steak- und Nierenpasteten hatten irrtümlicherweise falsche Aufgabenrestriktionen, wodurch einige Spieler die Pasteten nicht aufheben oder benutzen konnten. Die Pastete ist nun frei zugänglich.
- Einige seltene Einhand-Keulen wurden geändert und sind nun Zweihand-Keulen: Schädelbrecher, Des Försters Freund, Weidenarm, Bilwiss-Klopfer, Eremiten-Furore, & Athelsloff. Solltest du derzeit eine dieser Waffen besitzen, bleibt sie für dich eine Einhand-Keule. Alle oben genannten Keulen, die in Zukunft erbeutet werden, sind dann aber Zweihand-Keulen.
- Spinndrüsen und Spinnenbeine waren zu wertvoll - ihr Wert wurde gesenkt.
- Bären und Keiler der Stufen 13-17 haben nun mittlere Felle. Alle Monster dieser Stufen, die also Felle haben, sollten nun mittlere Felle haben.
- "Leichter Westernis-Schild" und "Prächtiger leichter Westernis-Schild" sind leichte Schilde der Stufe 4, hatten aber Werte von schweren Schilden. Die Werte stimmen nun.
- Die Drop-Rate für "Verfaulte Fingernägel" wurde bei hochstufigen Verwesten angeglichen.
- Eine deutlichere Fehlermeldung wurde hinzugefügt, wenn du versuchst mit vollem Inventar Handel zu treiben.

Beute-System

- Würfeln/Verzichten wurde aktualisiert und ist nun Bedarf/Gier/Verzichten. Dies ist eine Alternative zum Meister-Plünderer-System.
- Gefährten in einer Gefährtengruppe/Schlachtzug können nun /würfeln oder /willkürlich, um einen Wurf zwischen 1 bis max. Augenzahl zu machen und dies wird sich auch auf den Bildschirmen aller Gefährten ablesen lassen. Der Meister-Plünderer kann den gewürfelten Gegenstand dann an denjenigen mit dem höchsten oder niedrigsten Würfelerggebnis ausgeben ... es liegt vollkommen in der Hand des Meister-Plünderers.
- Du wirst nun nicht länger Leichname plündern können, die keine Beute für dich enthalten, oder die nicht für dich zum Plündern bestimmt sind, während du in einer Gefährtengruppe bist.
- Du wirst auch keinen Container-Cursor oder Highlight mehr bekommen, wenn du die Maus über den Leichnam bewegst, der keine Beute für dich enthält, die du an dich nehmen könntest.
- Geldkassetten und Leichname werden nicht mehr geschlossen, wenn du sie benutzt während sie geöffnet sind, du musst stattdessen das Interface schließen.
- Ein Fehler, der verhinderte, dass hochstufige Monster (ab Stufe 51) keine Beute mehr fallen ließen, wurde behoben.
- Es wurden weitere Pfeifenkraut-Samen zum Beutesystem hinzugefügt.
- Du kannst nun die "Enter"-Taste drücken, um in einem Beutefenster "Alles plündern" zu wählen.

Charaktererschaffung / Auswahl

- Wenn du den Charaktererschaffungs-Bildschirm anwählst, wird dein letzter benutzter Charakter automatisch ausgewählt.
- Wenn du in der Charakterauswahl eine Rasse auswählst, wirst du nun in der Lage sein, alle Rassen-Eigenschaften zu sehen und zu untersuchen.
- Die Charaktererschaffung wurde angepasst und schickt dich zur Rassenauswahl, wenn du deinen letzten verbleibenden Charakter gelöscht hast.
- Weltrundrufe können nun klarer gesehen werden, wenn man sich im Charakter-Auswahl-UI befindet.
- Der letzte bekannte Ort wird nun für jeden Charakter, mit dem du zuvor eingeloggt warst, angezeigt.

Graphik / Animation / fx

- Fehler im Charakter-Journal, Inspektions-UI und der Objekteiste wurden behoben, die zur Folge hatten, dass mehrere Waffen zur gleichen Zeit in derselben Hand erschienen.
- Weibliche Hobbit-Kundschafter in den Ettenöden bogen ihre Beine in wirklich furchterregende Posen. Dieser Fehler wurde behoben.
- Schildständer im Lager von Angmarim, das an Ram Duath grenzt, werden an diesem Ort nicht länger die Spitzen der Zelte durchbohren.
- Verteidiger der Feste Guruth, die in Agamaur liegt, versuchten dadurch anzugeben, dass sie Hellebarden, Schilde, Schwerter, Streitkolben, Harfen, Hobbits, Affen und Brotlaibe schwingen, während sie sich im Dienst befinden. Wir haben ihnen gesagt, dass sie sich an einem Platz befinden, der Rotsumpf genannt wird – das hat für die meisten gereicht.
- Ein Fehler wurde behoben, der NSCs davon abhielt, ihre Kosmetischen Requisiten wie Bücher und Farmgegenstände zu verstecken, wenn sie sich in den Kampf begaben.
- Die Option Kampf-Effekte ein- und auszuschalten wurde hinzugefügt.
- Einige kleinere Probleme mit dem Beute-Funkeln, die nicht ordnungsgemäß auf Leichnamen angezeigt wurden, wurden behoben.
- Beute-Funkeln bei Geldkassetten in der Landschaft wurde hinzugefügt, wenn sie geöffnet werden, während du dich in einer Gefährtengruppe befindest.
- Du kannst nun die anisotropische Filterqualität im Optionsmenü selbst einstellen.
- Die etwas holprigen Bremsprobleme von Monstern und NSCs wurden beseitigt.
- Verschiedene Hintergrundfarben wurden zu den Mini-Gesundheitswerten hinzugefügt.
- Ein Problem wurde behoben, der die Hand davon abhält, sich leicht mit dem Kopf des männlichen Elben zu überschneiden.

- Die Trinken-Animation des Zwerges überschneidet sich nun nicht mehr mit dem Gesicht (Zwerge in ganz Mitelerde werden sich darüber freuen, sich beim Trinken nicht mehr so viel Bier übers Hemd zu schütten)
- Die Bärte wurden umgestaltet, so dass sie sich nicht mehr überschneiden (gestutzt haben wir sie natürlich nicht).
- /jubeln für weibliche Elben wurde so verändert, dass sie noch jubelnder aussehen.
- Es wurde sichergestellt, dass Storzvagns Streitkolben in dessen Hand bleibt, wenn er ihn schwingt und angreift.
- Celondim-Wächter werden nicht mehr super-glänzend in spektakulärem Licht erstrahlen.
- Spieler in der Silbertiefen Mine werden nicht mehr länger durch Gimli's Tür treten.
- Schnee wurde optisch verbessert, und sollte nun hübscher aussehen.
- Der Blitzeffekt verschwindet nun nicht mehr, wenn du nach drinnen gehst.

Ton

- Viele Handwerks-Verkäufer, die bisher stumm waren, haben nun eine Stimme verliehen bekommen.
- Alle Spieler sollten nun in der Lage sein, ihre eigenen Reittiere, sowie die Reittiere von anderen Spielern zu hören.
- Ein Fusstritt-Ton-Bug wurde behoben, der Schritte im falschen Stereo-Kanal ertönen ließ.
- Spieler werden nun auch drinnen den richtigen Schritt-Ton hören.
- Kritische Kampf-Manöver wurden durch Ton unterlegt.

Welt

- Einige unsichtbare Wände tauchten an den Hängen der Wetterspitze auf. Wir haben dafür gesorgt, dass sie ... verschwanden. Kommt schon, wer schreibt diesen Kram? Unsichtbare Wände sind unsichtbar, also wie ... verschwinden sie? Es macht immer noch keinen Sinn ... Oh ... hmmm. Wir haben die fraglichen Wände jedenfalls entfernt.
- Beutelsend hat nun einen gefliesten Boden anstelle von Holz, und entspricht nun den Beschreibungen in den Büchern.
- Die Böden in einigen Hobbit-Inneneinrichtungen wurden geändert, unter anderem auch der in einigen Gasthäusern und Groß-Smials.
- Das Wild-Rudel, das zwischen den Klaffsteinen gehalten wurde, sollte nicht länger die Flucht ergreifen, wenn man sich ihm nähert. Die Unzahlen an nördlich-gerichtetem Wild außerhalb der Feste Guruth sind verschwunden.
- Die Verwesten von Imlad Balchorth sind nun gewöhnlicher.
- In Breeland, den großen Hügelgräbern und dem Nebelgebirge wurden einige Stellen repariert, an denen man ehemals stecken blieb.

Staddienste

- Krämer "Georg Lärchensporn" kauft nun auch Gegenstände von den Spielern.
- Barden-Ausbilder verkaufen nun musikalische Saiten, die die Fertigkeiten eines Instrumentes noch verbessern
- Ein Reparaturkosten-Fehler in einem Aufgaben-NSC wurde repariert, der es einem Spieler erlaubte, seine Ausrüstung zum halben Preis repariert zu bekommen.
- Der Verkäufer in Thorins Halle "Hagan Sturmschwert" verkauft nun zweihändige Schwerter.
- Gondamon hat nun einen Barden!
- Die Handwerkschalle in Bree ist in eine neue, größere Einrichtung auf der anderen Straßenseite umgezogen.
- Die Handwerks-Ausbilder in Schlucht haben sich nach drinnen begeben – müde und krank davon, standing draußen herumstehen zu müssen.
- In der Auktionshalle von Michelbinge wurden Briefkästen hinzugefügt.
- Die Feste Guruth hat nun einen Spielmann, einen Händler und eine vollständige Handwerkseinrichtung.
- Ein Rüstungsverkäufer wurde in dem Außenposten von Gabilshathur in Angmar hinzugefügt.
- Es wurden interaktive überragende Studierstuben zu Elronds Bücherei hinzugefügt.

- Celondim ist nun Teil des Postsystems.

Reisen / Landkarten / Radar

- Die Kosten für die Reisesysteme (über Stallmeister-NSCs) wurden weltweit ausgeglichen:
 - Neuling Reiserouten (1s)
 - Reise innerhalb den Lowbie Regionen (5s)
 - Reise zwischen den Lowbie Regionen (10s)
 - Reise innerhalb der mittstufigen Regionen (15s)
 - Reise zwischen den mittstufigen Regionen (15s)
 - Reise zu hochstufigen Regionen (25s)
 - Reise zu den Ettenöden (45s)
 - Reise von den Ettenöden (10s)
 - Eilroute: Bruchtal Bree (35s)
 - Eilroute: Esteldin Bruchtal (20s)
 - Eilroute: Esteldin Bree (35s)
 - Alle bisherigen Stufenbeschränkungen der bestehenden Reiserouten sind gleich geblieben.
- Die Reisekosten zwischen Celondim und Duillond wurden gesenkt (sie lagen bei 10 Silberstücken, kosten nun nur noch 3 Silberstücke).
- Wenn du deine Karte der Heimat benutzt, bevor du dir ein richtiges zu Hause ausgesucht hast, wirst du automatisch zu dem richtigen Rassen-Heim geschickt.
- Das neue Gebiet - Evendim – kann nun von der Auenland- und der Nordhöhen-Karte aus angeklickt werden.
- Karten-Notizen zu Handwerks-Ressourcen werden nun von der "Handwerksmine"-Option gefiltert, anstatt von der „Verfolgtes Tier“-Option.
- Die Tooltips für sich überschneidende Notizen zeigen nun den gesamten Notizen-Text an und nicht nur den obersten.
- Der Nebel des Krieges der Landkarte wird nicht mehr länger vollständig undurchsichtig, nachdem du auf eine andere Karte geblickt hast.
- Holz, Feldfrüchte und Minen aufspüren werden nur auf deinem Radar angezeigt, nicht auf deiner Karte.
- Karten-Notizen werden nicht mehr willkürlich verschwinden.
- Der Filter und die Karten-Menüs werden in den Gewölben und Innenorten nicht mehr winzig klein.
- Die Karten-Notizen eines NSCs (auf deinem Radar) besagen nicht mehr "Interior Quest Location" und deuten an, dass die Aufgabe ein blutiges Ende nehmen wird. (Englische Version)
- Die Karten-Notizen deiner Gefährten erscheinen nun auf dem Radar über dem Nebel des Krieges.
- Ein Fehler wurde innerhalb der Kosten für schnelle Reise von Celondim nach West Bree behoben.
- Die Kosten, um in die Ettenöden zu reisen wurden auf 45 Silberstücke gesenkt (von vorher 120 Silberstücken). Auch die Kosten, um von den Ettenöden an einen anderen Ort zu reisen wurden gesenkt (auf 10 Silberstücke).
- Pferde, die sich auf der Reiseroute zwischen Esteldin und Aughaire befinden, sollten nicht länger stecken bleiben.
- Wenn ihr euch bei einem Stallmeister befindet, werden nur noch bereits entdeckte Orte gezeigt.
- Reisen und Reiten wird während einiger Emotes blockiert (z.B sitzen).
- Kein Verschwinden von "Aufgabenort innen"-Notizen mehr.
- Eine neue Option wurde hinzugefügt, die Aufgaben-Symbole für triviale Aufgaben auf dem Radar anzeigen. Ihr findet sie unter (Strg + O) Optionen -> UI Einstellungen (letzte Option auf dieser Seite).

Performance / Client

- Client-Memory-Verbesserungen: Alte Sounds trugen dazu bei, dass der Client-Speicher überlastet war. Also haben wir die alten Sounds gelöscht!
- x64 OS-Nutzer werden nun Vorteile aus ihrem zusätzlichen Memory und OS ziehen können.
- Ein Problem wurde behoben, bei dem Spieler unendlich eine Nachricht bekamen, die besagte "Alte Verbindungen aufräumen". Dieselbe Nachricht kann immer noch auftauchen, aber der Spieler wird in der Lage sein, sich innerhalb von 10 Minuten wieder normal einzuloggen.
- Ein Lade-Bildschirm-Aufhänger wurde beseitigt, der beim Einloggen auftreten konnte.
- Der statische Inhalt (Gebäude, Bäume, etc.) wurde neugeschrieben, so dass die Client-Performance deutlich angestiegen ist.

Kreaturen AI / Wegfindung

- Der Crebain, der Fredagar Bolger im 1. Buch, Kapitel 7, angegriffen hat, sollte nicht mehr länger in den Anti-exploit-Modus wechseln, wenn er einfliegt.
- Monster sollten es jetzt einfacher haben, sich durch Türen zu bewegen.
- In Torech-i-Bogbereth-Gebiet wurden gravierende Wegfindungs-Probleme behoben.

Verschiedenes

- Eine Reihe von Rechtschreibfehlern bei Auerochsen wurden korrigiert, so dass sie nun tatsächlich Auerochsen sind.
- Spieler können nicht mehr länger aufrecht stehen, wenn sie besiegt sind.
- Tag-Markierungen zeigen nun akkurat an, ob ein Tag-Spiel aktiv ist oder nicht.
- Monster, die dabei sind, zu verschwinden und die Welt zu verlassen, werden nicht mehr länger versuchen, dich anzugreifen.
- Auf dem Ladeschirm wurden zwei Rechtschreibfehler korrigiert.
- Tipps beziehen sich nun auf "Gefährten", nicht mehr auf "Begleiter".
- Die Tipps beziehen sich nun auf die "Schnellzugriffsleiste" anstatt auf die „Werkzeugleiste“.
- Es kann sich mit niemandem gemessen werden, der sich auf Reisen befindet.
- Wenn du dich ausloggst, werden deine kanalisierenden Fertigkeiten angehalten.
- Spieler werden vom Reittier abgeworfen, wenn sie von einer zu großen Höhe fallen.
- Zum Teleport-Screen wurden weitere Tipps hinzugefügt! Nun kannst du weisen Rat erhalten, wenn du geduldig auf im Lade-Bildschirm wartest.
- Der Stallmeister nennt das Südtor von Bree nicht länger "Ost-Bree", sondern "Süd-Bree".
- Begleiter werden in einem Monster keine Aggressivität mehr auslösen, wenn es sich bereits im Kampf gegen einen anderen Spieler befindet, indem es in der passiven Begleiter-Haltung an ihnen vorbeirent.

Aufgaben

Allgemein:

- Verschiedene Instanzen, wie Carn Dûm und Helegrod sind Instanzen mit „Etappen“. Spieler die verschiedene Encounter in diesen Instanzen spielen und besiegen, werden auf dieser „Etappe“ festgehalten. Sie haben jetzt die Möglichkeit ihre persönliche Information einzusehen, welche Etappen sie und ihre Gefährten/Schlachtgruppen absolviert haben. Das UI zeigt an, welchen Instanzen verfügbar oder nicht verfügbar sind, abhängig von der fertig gestellten Etappe. Für verfügbare Instanzen wird die Etappe angezeigt, die schon absolviert wurde, falls die Gefährtengruppe/der Schlachtzug die Instanz betritt.
- Alle Aufgaben die abgebrochen wurden, unterstehen nun einer zwanzigminütigen Abkühlzeit.
- Für alle noch nicht erledigten Aufgaben (Aufgaben unter einem neuen Versuch/Abkühlzeit) wird die Abkühlzeit im NPC-Interaktionsfenster angezeigt.
- Wenn man den Aufgabenlink in der Aufgabenübersicht benutzt, wird die Aufgabenbeschreibung nun immer für die ausgewählte Aufgabe angezeigt, egal ob „Abgeschlossen“ ausgewählt ist.

- Aufgaben für private Instanzen zeigten fälschlicherweise Verleihungstext an, wenn man auf die Aufgaben-Chronik geschaut hat. Dieser Fehler wurde behoben.
- Geldbelohnungen für Aufgaben wurden betragsmäßig gesenkt.
- Es wurde ein Fehler in der Aufgabenübersicht behoben, um den Aufgabenzähler nicht weiterzählen zu lassen, wenn er aktualisiert wurde.
- Es gibt neue Aufgabensymbole über den NSCs für Aufgaben im Handwerksfortschritt und für Aufgaben, die eine Abkühlzeit haben, wenn man sie wiederholen möchte.
- Private Instanzen sollten sich ordnungsgemäß reaktivieren, wenn man die Verbindung über längere Zeit verloren hat.
- Es wurde ein Problem behoben, bei dem Aufgaben in privaten Instanzen abgebrochen wurden, wenn alle Spieler während des Encounters die Verbindung verlieren.
- Spieler erhalten nicht länger die Nachricht, "Möchtest du mit deinen Gefährten reisen?", wenn eine Instanz von einem Mitglied deiner Gruppe von Gefährten gestartet wird. Jeder Spieler muss mit dem NSC sprechen oder zum Spiegelteich gehen, um die Instanz betreten zu können.
- Ein Problem wurde behoben, das dafür sorgte, dass der Aufgabenring nicht über den Köpfen von NSCs erschien die eskortiert werden müssen.
- Ein Problem mit gesperrten Schlachtzügen wurde behoben, das die Instanz nicht ordnungsgemäß gesichert hat.

Spieler-Aufgaben:

- Wenn man in den Instanzen, „Angriff auf Archet“ und „Skorgríms Grab“, besiegt wird, taucht man wieder am Anfang der Instanz auf.
- Die Aufgabe, "Wertbeweis" wurde aktualisiert. Wenn du diese Aufgabe hattest, musst du nochmals 'Eogar, Sohn des Hadorgar', besuchen, um es erneut zu erhalten.
- Das Einsammeln der Gegenstände für die Aufgabe „Der Beutezug in den Hügelgräberhöhen“ wurde leichter gemacht. Nehmt euch stets vor dem Tod in Acht, der an diesem dunklen Ort haust.
- Spieler können die Aufgabe "Ein größerer Diebstahl", das es bei Hunulf Munce an der Verlassene Herberge gibt, erneut absolvieren.
- Spieler die die Statue aus der Aufgabe "Unser bedeutendstes Fundstück" tragen, sehen die Statue nicht länger aus ihrer Hand herausragen.
- Wir haben es Spielern schwerer gemacht, das höchste Hindernis an der Spitze der Instanz „Die Rückeroberung der Wetterspitze“ zu überwinden, weil sich Spieler selbst daran hinderten die Aufgabe zu absolvieren.
- Wir haben die unsichtbaren Wände so eingestellt, um euch in der Instanz „Die Rückeroberung der Wetterspitze in der richtigen Instanzebene zu halten.
- Waldläufer Candaith sollte in „Die Rückeroberung der Wetterspitze“ nicht länger am Fuße der Wetterspitze zu einer Staute werden. Man sollte jeweils nur eine Variante von ihm sehen.
- Kriegstyrann Akúlhun ist wieder in seiner korrekten Aufmachung zurück. Jemand hat Felsbrocken auf seinen Helm vergossen. Das hatte er gar nicht gern.
- Das Lieferquest für seltenes Erz wird im zweiten Teil der Aufgabe nicht mehr auf gewöhnliches Erz verweisen.
- Perfektes Luchsfell und andere Luchsfelle, die in den Trollhöhen zu erbeuten sind, geben nun in ihren Beschreibung an, dass diese ein Aufgabe starten.
- Es wird nun angemerkt, dass Krithmogs Halsband in den Nordhöhen eine Aufgabe startet.
- Wir haben die Orklager an der Grenze der mittleren und östlichen Einsamen Lande überprüft und entschieden, dass sie einiger Veränderungen bedürfen. Sie sollten nun einfacher für einzelne Spieler zu bespielen sein.
- Die Schlüssel zur Kiste bei Glan Vraig sind nicht länger einzigartig. Man kann gleichzeitig mehrere dieser Schlüssel im Inventar tragen.
- Raugzok, ein Questziel in Dol Dinen, tauchte doppelt auf. Dieser Fehler wurde behoben.
- Crebain-Wachen, die auf einem Felsen hockten, konnten von Spielern nicht erreicht werden. Dieser Fehler wurde behoben.
- Spieler können nicht länger den Weg zu den frei erhältlichen Tapferkeitsmedaillen bei Dar-Gazag ausnutzen ... was nicht heißen soll, dass sie es getan haben.
- Man wird nicht länger String-Table-Fehler erhalten, wenn man mit dem Soldat Fandmau spricht, während man mitten in dieser Aufgabe ist, welche er anbietet.

- Dies ist die traurige Geschichte von zwei Elben, die unter vorzeitigem Haarausfall litten. Beide unserer Figuren, Leutnant Ovorestol und Zeremonienmeister Gwendis, litten an der wirklich schlimmen Krankheit. Glücklicherweise brachte die Zeit in den Ettenöden eine Heilung. Beide Damen sind nun mit vollem und üppigem Haar gesegnet! In anderen Neuigkeiten stellte Leutnant Ovorestel fest, dass jemand ihren Namen in der gleichen Art geschrieben hatte wie Graham Greene das erste mal in Tänze mit Wölfen ausgesprochen hatte und sie verlangte eine Schreibkorrektur. Ihr Wunsch wurde gewährt; Jetzt ist sie als Leutnant Ovorestel bekannt.
- Das Lieferquest für ungewöhnliches Erz war in den Aufgabenzielen zu gewöhnlichem Erz fehlgeleitet. Dies wurde berichtigt und wird nun als ungewöhnlich angezeigt.
- Um Verwirrung zu vermeiden, haben wir ein ausgeschriebenes Ereignis eingefügt, wenn man den Brief von Liliane Sandheber während der Aufgabe „Candacs Lieferung“ bekommt.
- Die Wetterspitze wurde einigen Veränderungen unterzogen, die die Funktionalität der finalen Begegnung betreffen. Candaith wird nicht länger die Tür schließen wenn die Spieler in die Arena eintreten, um sich Rigûl und seinen Gesellen zu stellen. Wenn Spieler versuchen, Rigûl den Berg herunterzulocken, wird die Begegnung zurückgesetzt. Wenn Spieler versuchen, irgendeine andere finale Begegnung hinter das Tor zu ziehen, wird die Begegnung zurückgesetzt.
- Spieler die die Aufgabe "Das Rudel" bestreiten, sind nun in der Lage diese Aufgabe ordnungsgemäß abzuschließen oder fortzusetzen.
- Assiko, der Stammesführer der Erdsippe, war sehr gewitzt und selbstsüchtig, wenn er sich dafür bedankt hat, dass man das Buch wieder gefunden hatte, das er in der Aufgabe "Die Techniken des Meisters" verlangte. Er weigerte sich das Buch zurückzugeben aber er wies euch trotzdem zu Gondranc. Er wurde getadelt und gibt nun das Buch zurück, das gebraucht wird um in der Aufgabe weiter fortschreiten zu können.
- Die Grausamen Geister, die von Forvengwath im zweiten Schritt des Kampfes beschworen werden, öffnen nicht länger die Tür zum Raum von Rogmul.
- Forvengwath verspeiste sein Müsli, er ist jetzt ein Boss auf der Albtraumstufe.
- Die Aufgabe von den Goldenen Bären sollte in der Aufgabenübersicht nicht länger den Text „FIX ME“ haben.
- Uruk-Befehle tauchen an verschiedenen Orten in Dol Dinen auf, jedoch gibt nur ein Ort Spielern die Möglichkeit, die Befehle zu nutzen, während sie die Aufgabe "Befehle von der Front" bestreiten. Wir haben diesen Fehler ausgemerzt und nun sollten alle Befehle nutzbar sein. Wir hörten schon seit einer Weile, dass der Zwergenführer, der Ziel in der Aufgabe "Feinde der Eglain" ist, eine Menge Gehilfen hat. Wir statteten dem Zwerg einen Besuch ab und er rief ständig, dass diese Zwerge uns ans Schienbein treten und unsere Köpfe mit Äxten zerschmettern sollen. Wir haben entschieden, dass das zu viel war und haben die Häufigkeit, mit der seine Freunde in der finalen Begegnung wiederkommen, reduziert.
- Warge in den Einsamen Landen werden weiterhin die Trophäen verlieren, die man für die Aufgabe „Eisenkiefer“ braucht, jedoch werden die Warge mit einer geringeren Stufe geiziger sein.
- Wildschweine in den Einsamen Landen werden weiterhin ihre Trophäen verlieren für die Aufgabe „Gut vorbereitet“. Die in den westlichen Gebieten werden aber geiziger sein.
- Beim Einsammeln der Kisten aus dem Bilwiss-Lager für die Aufgabe „Ein größerer Diebstahl“ wird man nun richtig informiert, dass man den Gegenstand gesammelt hat.
- Dannaden wird die gefüllte Urne jetzt begutachten, wenn man für die Aufgabe „Gefäß der Reinheit“ zu ihm zurückkehrt. Man bekommt die Urne für den nächsten Schritt zurück, aber er wird aufpassen, dass man nicht zwei davon im Inventar trägt.
- Prolog: "Eine dringende Botschaft" aus dem Prolog wird nicht länger als Gefährtenquest angezeigt.
- Es gab ein Problem in der Aufgabe „Das gestohlene Ornament“ in den Nordhöhen, dass es unmöglich machte, den Endgegner auszuplündern. Das konnte dazu führen, dass die Aufgabe abgebrochen werden musste und das ist nicht spaßig. Wir haben den Spaß zurückgebracht und den Fehler behoben.
- Schlaue Spieler, die sich wünschen die gewaltige Aufgabe zu vermeiden, die Orklager zu orten, die über die Nordhöhen verstreut sind, können nicht länger die Flaggen klauen, die vom Waldläufer Daervunn bei Esteldín gesetzt werden. Ihr seid listig!
- Alle beschworenen Begleiter in Barad Gúlaran, verlieren nun nicht länger Schätze wenn man sie tötet.
- Bei der Aufgabe „Die Reinigung des Weißquells“ wird nun der richtige Fortschrittsdialog angezeigt.

- Bei der Aufgabe "Angmars Kundschafter" in den Ettenöden wird dem Spieler nun mitgeteilt, dass er 20 Gegenstände sammeln soll, so wie in der Aufgabenübersicht angezeigt wird.
- Bei der Aufgabe "Angmars Soldaten" in den Ettenöden, wird dem Spieler nun mitgeteilt, dass er 10 Gegenstände sammeln soll, so wie in der Aufgabenübersicht angezeigt wird.
- Bei der Aufgabe "Angmars Zuchtmeister" in den Ettenöden, wird dem Spieler nun mitgeteilt, dass er 5 Gegenstände sammeln soll, so wie in der Aufgabenübersicht angezeigt wird.
- Erster Marschall Morór, Verteidiger von Tol Ascarnen, ist jetzt richtig als Zwerg indentifiziert und nicht als Mensch.
- Es gab einen Bug mit einem Drachen in der Isenbinge-Mine, der den Drachen zu einem NSC werden ließ. Das wird nicht mehr passieren.
- General-Hauptmann Makán hat einen Namen und Leutnant Stolvi wird diesen auch benutzen, wenn er die Aufgabe Flüssiger Mut vergibt.
- Das Zurücksetzen von General Lugazag und dem Boss Tirith Rhaw wurde aktualisiert. Die Bosse sollten nun an ihrem Ursprungsort zurückkehren, wenn sie von dem Ort, an dem sie den Kampf aufnehmen, weggelockt werden.
- Wenn Alf getötet wird, während er versucht vom Bilwiss-Lager wegzukommen, wird angezeigt, dass er besiegt wurde.
- Die Aufgabe in der man Angmars Häuptlinge töten muss, wurde aktualisiert, so dass nun angezeigt wird, dass man den erforderlichen Gegenstand benötigt.
- Spieler die sich einen Weg durch die Instanz Die Rückeroberung der Wetterspitze bahnten, hatten manchmal das Problem, dass sich Tore, die gerade noch geöffnet waren, schlossen und sich nicht wieder öffnen liesen. Dieser Fehler wurde behoben.
- Wir haben einen Fehler in der Aufgabe „Das Rudel“, in den Einsamen Landen, behoben. Die Chance, dass die Aufgabe fehlschlägt, weil ein Warg seinen Weg nicht findet, wurde eliminiert.
- Die Aufgabe "Ein verdienstvoller Grenzer" gab nicht die Belohnung, die dafür gedacht war. Der Fehler wurde nun behoben und die Aufgabe aus der Aufgabenliste aller Spieler gestrichen, so dass sie für die neue Belohnung erneut erledigt werden kann. Wenn man die Tat „Das Leben eines Grenzers (schwer)“ beendet hat, muss man einen Grenzer finden, **der einem die Aufgabe gibt**.
- Ein paar Stellen, an denen das Drama in der Instanz Das Versteck abrechnen konnte, wurden überarbeitet.
- Man kann nicht länger auf der Plattform stehen, auf der Lubach der Bilwiss erscheint, ihr fiesen Schummler!
- Die Aufgabe "Weisheit der Drosseln" schlägt nun fehl, wenn Nos besiegt wird.
- Bei der Aufgabe "Versteckt im Dunkeln" sammelt man nun Elladans Aufzeichnungen ein, wenn man man fertig ist.
- Ein Problem, bei dem die Aufgabe „Der verbannte Wolf“ in einen seltsamen Status übergang und nichtmehr abzuschließen war, wurde behoben.
- Das Abschlussdrama für Buch 7 – Kapitel 5 und Kapitel 6 wurde Dwalin weggenommen und einem neuen NSC gegeben. Wenn man mit den Aufgaben von Buch 7 – Kapitel 5, 6 oder 7 beschäftigt war, muss man diese neu starten.
- Der Schaden, der von den Dornenfallen in der Instanz „Thrórs Hammer“ verursacht wird, wurde deutlich erhöht.
- Der Knochenmann in den Hügelgräberhöhen kommt jetzt erst wieder, wenn sich jemand seiner Brutstätte nähert, der ihn auch töten muss.
- Die Aufgabe "Der verschwundene Wächter" kann jetzt von Spielern aller Rassen angenommen werden, außer Zwergen, und die Aufgabe „Untypisch für Avorthal“ kann nun von Spielern aller Rassen, außer von Elben, angenommen werden.
- Die Kiste neben Roderick Zirperfreund verschwindet nicht mehr wenn sie jemand plündert.
- Die Pfade in der "Rettung im Mondlicht"-Instanz wurden bearbeitet, sodass Monster nicht länger mit einem Riesensatz aus dem Boot ins Wasser springen.
- Wir haben den Ablauf und die Logik in der Instanz "Angriff auf Rath Teraig" überarbeitet, so dass sie jetzt verlässlicher funktioniert.
- Die Aufgabe "Unerwünschter Gast" schlägt jetzt automatisch fehl, wenn man Buch 1: Kapitel 11 beendet.
- Die Kiste mit Feuerwerk in der Aufgabe "Gefährliche Leuchtkörper" taucht nun viel schneller wieder auf.
- Wir haben ein paar Fehler in der Eskortieraufgabe „Eine Klinge für ein Leben“ behoben, dass sie jetzt verlässlicher funktioniert.

- Radagast legt nun eine Pause vor den Treppen ein, bevor Dannasen die Spieler zu Elsa der Verwegenen führt.
- Die Schatten gehen jetzt richtig durch Türen.
- Die Drama-Sequenz mit Skrogrím und dem Räuber-Hauptmann wurde vereinfacht. Das sollte Probleme mit der Drama-Sequenz beheben, die nicht startete, wenn Spieler dem Bannwart Unterberg zu weit voraus waren.
- Die Anzahl der Ruinenhaufen, die man für die Aufgabe "Relikte von Rhudaur" benötigt, wurde auf 10 heruntergesetzt.
- Die Mindeststufe für einige Aufgaben in Garth Agarwen wurde angepasst.
- Für viele Aufgaben in den Großen Hügelgräbern, Garth Agarwen, Fornost, Urugarth und Carn Dûm wurden die Belohnungen in Form von Erfahrung und Gold erhöht.
- Es wurden neue Kategorien in der Aufgabenliste für die Großen Hügelgräber, Garth Agarwen, Fornost, Urugarth und Carn Dûm hinzugefügt.
- Spieler können nicht länger die Aufgabe "Richtung Westen" bekommen, wenn sie nicht die Fähigkeit haben, das Gebiet, in dem man die Aufgabe beendet, betreten zu können.
- Fehler an den Türen in der Aufgabe „Ein Anführer wird enthüllt.“ wurden behoben, sodass Spieler nicht länger dahinter hängen bleiben.
- Spieler können nun die Aufgabe "Diener Angmars" richtig beenden.
- Die Aufgabe "Der stärkste Rücken" schlägt nun fehl, wenn die Eskorte getötet wird.
- Viele eurer liebsten NSCs haben eine Stufenerhöhung bekommen! Waas!?! Juhu! Gratulation!
- Die Aufgabenbelohnungen für Garth Agarwen wurden verteilt, sodass nicht mehr alle sammelbaren Gegenstände von Unholden kommen.
- Fehler mit dem Wächter in Carn Dûm wurden behoben.
- Gagi Wolkenbraue will jetzt Bronzene Überhosen anstatt Bronzene Schuppenüberhosen.
- Die Radarsymbole für die Versteckten im "Versteckspiel"-Handlungsbogen werden nicht länger auftauchen. Herr Odo Pfeife hat beharrlich darauf hingewiesen, dass sie den Sinn des Spiels zunichte machten, unsportlich seien und außerdem eine Schande. Wir bitten Herrn Pfeife um Entschuldigung!
- Die Aufgaben "Weg des Wissens" wurden aktualisiert, um besser stufen-geeignete Zutaten zu verwenden.
- Jon Wetzstein kennt jetzt die genaue Menge von Zutaten, die man benötigt, um einen Elben-Jagddolch herzustellen. Seine Aufzeichnungen geben dieses neugefundene Wissen wieder. Wie hat dieser Kerl bloß den Ruf eines kunstfertigen Waffenschmieds erhalten?
- "Ein Auftrag für einen Schurken" – Das Schwer Medhrod taucht jetzt im Inventar auf, wenn man es findet.
- "Ein Dieb in der Nacht" – Maggots Pilze tauchen jetzt im Inventar auf, wenn man sie einsammelt.
- "Ein wohlgeordneter Geist" – Wenn man das richtige Bücherregal benutzt, bekommt man jetzt auch das Buch.
- "Angriff auf Rath Teraig" hat jetzt einzigartige Beschreibungen für jedes Ziel.
- "Der Mut eines Waffenmeisters" hat jetzt einzigartige Zielbeschreibungen.
- Henning Rennfort hat nicht länger multiple Persönlichkeiten.
- "Die Standarte eines Hauptmanns" - Jarl Kupferklammer gibt euch jetzt die Standarte der freien Völker und nimmt am Ende der Aufgabe die Extras von euch entgegen.
- "Der Wille des Eisens, Teil II" – Die Auswurfrate von Uralten Zeichen wurde angepasst.
- Die Stufe der Drachen im Gebiet Tal der Riesen in den Trollhöhen wurde gesenkt
- Die Schwierigkeit von "Ein Schild gegen die Not" wurde gesenkt.
- Buch 2 – Kapitel 8 wurde aktualisiert, um Verwirrung für Spieler zu vermeiden, die gerade nicht an der Aufgabe sind. Falls diese Queste in eurer Aufgabenliste war, müsst deshalb mit Radagast in der Feste Guruth sprechen, um sie erneut zu erhalten.
- Die Struktur von "Der letzte Barren" wurde verändert, um das Problem **zu** lösen, das auftritt, wenn man Hjortur besiegt, aber den Barren nicht nimmt. Wer gerade mit dieser Aufgabe beschäftigt war muss Halmur erneut aufsuchen, um sie noch einmal übertragen zu bekommen.
- Die Haupteinführungsaufgaben können nichtmehr abgebrochen werden. Kein zwanzigminütiges Warten mehr, bis man mit der Einführung weitermachen kann, wenn man eine dieser Einführungsaufgaben abgebrochen hat.
- Die Aufgabe "Ruinen von Arthedain" wurde neu strukturiert, um alle Ziele richtig anzuzeigen. Dies führt dazu, dass sie aus jeder Aufgabenliste aller verschwindet, die gerade damit beschäftigt waren.

- Buch 9, Kapitel 1 wird nun von Gandalf vergeben, da die Spieler am Ende von Buch 8 in Bruchtal sind und nicht in Gath Forthnir, und sie zu Golodir in Angmar gesandt werden.
- Die Aufgaben im Breeland "Pferde zu verleihen", „Der zerstreute Zwerg“ und „Gestohlene Notizen“ wurden auf Stufe 15 gesetzt. Anweisungen für die Aufgaben wurden überarbeitet, und die angegebenen Orks werden jetzt auch die gestohlenen Notizen verlieren.
- Die Aufgabe "Höhlenschlächter" im westlichen Angmar gab die falschen Orks und Uruk-hais für die umgearbeitete und verschönerte Höhle an.
- Zwei Zwerge in Gabilshathûr standen sich unter Umständen gegenseitig auf den Füßen. Sie respektieren nun den Platzbedarf des anderen.
- Es wurde eine bessere Mitteilung für das Fehlschlagen der Aufgabe „Hügelgrab der Ehre“ im westlichen Angmar eingefügt.
- Die Platzierung der Banner für die Aufgabe "Wasser des Lebens und des Todes" im westlichen Angmar wurde verändert.
- Leofwenna rannte viel zu schnell in „Eine kühne Rettung“ in den Einsamen Landen. Beruhige dich, Mädchen, beruhige dich!
- Der Ongbûrz-Saboteur hat sich um eine Versetzung von Merenost im Südosten von Lin Giliath nach Gurlzum im Nordwesten von Lin Giliath beworben. Das Angmarin-Oberkommando sagt: Versetzung bestätigt.
- Nach beispielelosen 3 Monaten in einer andauernden unterleibs-eindrückenden Haltung hat Nathan Feldwerk aus Amon Raith sich endlich aufrecht aufgestellt in eine gesicherte Position. Aufgrund seiner hervorragenden Leistung bekommt er die "Bauchmuskeln aus Stahl"-Nordhöhen-Gedenktafel.
- Mysteriöses Böses nahe bei Starmere wurde ausgerottet. Film um 11. Einige Monster in den nördlichen Breefeldern und dem Breeseegebiet waren unpassenderweise vom Typ Hügelgräberhöhen und wurden gegen passendere Modelle für diese Gegend ausgetauscht.
- Die erneut verbesserte Aufgabe "Schildbruder" wurde nochmals verbessert, so dass es leicht ist, die Aufgabe fortzusetzen, wenn der Unhold-Sklave in der Mitte der Queste niedergemacht wird.
- Wieder einmal siegt die Vernunft im Auenland, und die Kleinen Steine sind nicht länger größer als Große Steine.
- Zwei Aufgabenfolgen im Breeland, die mit Scharrer und Scharrers Leuten zu tun haben, wurden verbunden, so dass man die späteren Aufgaben nicht vor den früheren erledigen kann und die Geschichte nicht verdreht wird. „Der Schatten der Weißen Hand“ ist jetzt beispielsweise eine Voraufgabe für „Scharrers Plan“.
- Zirperkirper im südlichen Teil vom Rotsumpf haben jetzt öfters Beine.
- Der traurige Elb Golhador, Opfer von Haarausfall, hat ein Toupet erworben und ist jetzt wieder glücklich.
- Verschiedene Aufgaben in Thrasis Ered Luin Luchsfolge wurden überarbeitet, um zu verhindern, dass Spieler Schlange stehen, während sie darauf warten, dass die Luchsmutter zurückkehrt. Spieler, die mit einer dieser Aufgaben unterwegs sind, werden sie automatisch abgebrochen finden und müssen sie sich erneut von Thrasi holen.
- Buch 1 Kapitel 1 wurde verändert, so dass man nach dem Beenden der Instanz direkt zu Streicher gelangt und nicht erst den ganzen Weg zurück laufen muss. Spieler, die mit dieser Aufgabe beschäftigt waren, müssen sie sich erneut holen, da sie automatisch abgebrochen wurde.
- In der Aufgabe "Schuppen vom erdgebundenen Feind" in den Nordhöhen werden Drachen nicht länger Würmer überfallen, um ihre Schuppen zu stehlen; deshalb werden Würmer öfters welche haben.
- Die Aufgabe "Vom Verderben berührt" in den Nordhöhen wurde überholt und wird jetzt für jeden automatisch abgebrochen, der damit unterwegs war. Betroffene Spieler, die die Aufgabe wiederhaben möchten, bekommen diese in Lin Giliath.
- Lisbett Honigwein hat ihren Waschlappen wieder!
- In der Blutsteinaufgabe im westlichen Angmar werden Drachen nicht länger Blutsteine verlieren, aber die Angenagten Knochen wurden verändert, so dass mehrere Spieler sie benutzen können ohne sie zu löschen.
- Die Aufgabe im Auenland "Die Renovierung der Stadthöhle" wurde so verändert, dass ein Gegenstand für andere nicht verschwindet, wenn man ihn benutzt, so dass beliebig viele Leute auf einmal die Aufgabe erledigen können. Bei jedem, der die Queste gerade ausführt, wird sie automatisch abgebrochen und muss beim NSC wiederbeschafft werden.

- Die Aufgabe "Verborgene Edelsteine" im östlichen Angmar wurde verändert, so dass eine ganze Gruppe von Gefährten sie auf einmal ausführen kann. Bei jedem, der gerade damit beschäftigt ist, wird sie automatisch abgebrochen und muss beim NSC wiederbeschafft werden.
- Die Aufgabe "Die Techniken des Meisters" in den Nordhöhen wurde geändert (Einsatz einer Gegenstand-Verstecken-Technologie anstelle des Verschwindens der Gegenstände). Bei jedem der mit der Aufgabe beschäftigt ist, wird sie aufgrund der Änderung automatisch abgebrochen und muss beim NSC wiederbeschafft werden.
- Wir haben den lästigeren der beiden Wachtposten entfernt, die in der Blutpreis-Queste ("Blut ist dicker als Wasser") im westlichen Angmar dem Basiskommandanten zur Hilfe kamen. Ein namentlich erwähnter Gegner plus 2 Wachen in der Mitte eines bewaffneten Lagers ist kein fairer Kampf für eine Solo-Aufgabe.
- In der Aufgabe "Miau" aus den Ered Luin wird das Auftauchen von Hendroval nicht länger von einem Ereignis ausgelöst. Stattdessen wird jetzt eine Schar von Hendrovals die ganze Zeit über in der Gegend sein und auf gewöhnlichem Weg wieder auftauchen. Deshalb dürfte Betrügen oder das Stehlen von Tötungen nicht länger ein Problem sein.
- Die Aufgaben "Das vergiftete Land" und „Eine grausame Aufgabe“ in den Ered Luin wurden komplett überholt. Die erste Aufgabe schickt euch nichtexistierenden Insekten in Haudh Lin hinterher – jetzt lässt sie euch nach Spinnen suchen und verlangt davon auch weniger. Die zweite Aufgabe sandte euch eher antiklimaktisch zu Bären, wurde aber jetzt neu geschrieben und tötet Spieler zu den bösen Unholden von Haudh Lin, sehr viel passenderen Gegner.
- Die Aufgabe "Deluches" im östlichen Angmar sollte nun komplettierbar sein.
- Die Aufgabe "Die Spinnenplage" wurde abgeändert, so dass Gegenstände versteckt sind, anstatt zu den Handelsgütern zu verschwinden. Kein Warten mehr, bis die Gegenstände neu auftauchen! Bei jedem, der gerade mit dieser Aufgabe beschäftigt ist, wird sie automatisch abgebrochen und muss beim NSC wiederbeschafft werden.
- Die Aufgaben aus der Taverne im Auenland: Adler und Kind, Goldener Barsch, Grüner Drache, Pflug und Sterne wurden verändert und nutzen nun die Gegenstand-Verstecken-Technologie, deshalb sollten keine Wartezeiten entstehen für das Auftauchen von Fässern, Rezepten, Gips und Hefe. Bei jedem, der gerade mit der Aufgabe beschäftigt ist, wird sie automatisch abgebrochen und muss beim NSC wiederbeschafft werden.
- Die Aufgabe aus dem Auenland „Honigbären“ wird nun automatisch geteilt, um es für eine Gruppe von Gefährten einfacher zu machen, die Aufgabe zusammen zu lösen.
- Die Aufgabe "Geweihter Boden" in den Ered Luin gestattet nicht länger, dass man alle möglichen Vögel, wilden Tiere oder Käfer irgendwo im Gebiet tötet; man muss stattdessen die Bedrohungen in Tham Gelair beseitigen, so wie man angewiesen wurde.
- In der Aufgabe "Vorbereitungen für den Angriff" in den Ered Luin wurden einige Rath Teraig-Bilwise nicht als Tötung gezählt. Außerdem wurden die nötigen getöteten Gegner von 20 auf 16 reduziert.
- Die Aufgabe "Die zweite Prüfung" im westlichen Angmar wurde überarbeitet. Spieler, die mit dieser Aufgabe beschäftigt waren, müssen sie sich vom NSC Arzhur erneut holen. Außerdem wurde die Aufgabe „Eine weitere Prüfung“ aus dem Spiel entfernt.
- Schatzkisten und Schriftrollen für Gelehrte wurden aus der Instanz Episches Buch 5, Kapitel 5 im Nebelgebirge entfernt.
- Monster in Asht-Shâpol sollten sich jetzt besser in ihren eigenen Tunneln zurechtfinden.
- Einige Schatten im Imlad Balchorth wurden in ihrem Schwierigkeitsgrad reduziert.
- Ein seltenes Problem wurde behoben, bei dem sich ein Spieler ohne Aufgabe ins Spiel einloggte.
- Die Reihenfolge von "Buch 4 – Kapitel 5" und „Wasser des Lebens und des Todes“ ist jetzt egal.
- Ein selten auftretendes Phänomen wurde beseitigt, bei dem Spieler die Verbindung in Archet oder einem Schlachtzug in Thorns Halle verloren und dies in einer Welt ohne NSC endete.
- Spielen können nicht länger viele Kopien der Briefe in der Aufgabe "Markus Dorns Briefe" aufnehmen.
- In "Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag" sollte die letzte Kröte am Ende der Aufgabe jetzt weglaufen.
- NSCs werden jetzt wieder Aufgaben kommentieren. NSCs werden keine Ringe mehr über dem Kopf haben, wenn sie anderen Spielern helfen. Das behebt die Probleme mit Bannwart Bolger und Jupp Kleinbau.

- Ein Problem wurde behoben, bei dem Spieler, die versuchten, eine Privat-Instanz zu betreten, zurück an den Ort teleportiert wurden, an dem sie die Instanz betreten hatten, und danach nichtmehr fähig waren, die Instanz erneut zu betreten.
- Die Aufgabe "Ein Schwert, geschmiedet von Zwergenhand." zeigt nun den richtigen Text, wenn man mit den Schmieden redet.
- Der dritte Ork-Boss in Urugarth änderte seinen Namen in Dafrim.
- Der Holzfäller von Schlucht ist ein bisschen weniger verrückt als vorher.
- Die Aufgabe "frisches Pferd" wurden einigen Verbesserungen unterzogen.
- Die Aufgaben-Beute Herzstein wurde richtig in Steinherz umbenannt.
- Die Aufgabe "Die Schätze auf den Feldern" bekam ein paar Verbesserungen ab. Wer gerade damit beschäftigt war sollte abbrechen und neu starten.
- Für Spieler, die (sehr seltene) Probleme mit der Bardenaufgabe „Ein Lied für das Publikum“ hatten: Dieses Problem ist jetzt gelöst.

Monsterspiel-Aufgaben:

- Die Aufgabe "Leckere kleine Beinchen" wird nicht länger zur Folge haben, dass der NSC dich Monsterklasse nennt, wenn du die Aufgabe beendet hast.
- Du wirst keine String-Table-Fehler mehr angezeigt bekommen, wenn du mit Mazauk sprichst und dessen Aufgaben noch nicht beendet hast.
- Soldat Gazlup und Gorgoris die Fürsorgliche werden keine String-Table-Fehler mehr produzieren, wenn ihr mit ihnen sprecht, nachdem ihr die Aufgaben angenommen, aber bevor ihr sie beendet habt.
- Wir haben ein doppeltes Word aus dem Dialog in der Ettenöden-Aufgabe „Goldschopf muss sterben“ entfernt ("named", im Englischen).
- "What a wort?" Augenscheinlich hatte zumindest im Englischen ein Ork aus den Ettenöden ein kleines Sprachproblem. Wir haben seinen Kiefer flugs wieder eingerenkt, und jetzt sagt er sehr deutlich das richtige Wort – "worth" (Wert) – in der „Gefolgsmann-Abzeichen“-Aufgabe.
- Monsterspiel: Wir haben einen wütenden Brief von einem Troll aus Tirith Rhaw bekommen, der sagte: "Liebes Turbine-Team, durchaus würdige ich die Tatsache, dass ihr sprachgewandt genug seid, die schwierige Troll-Namensgebung in Angriff zu nehmen. Jedoch würde ich gerne meinen Missmut darüber zum Ausdruck bringen, dass ihr mich in der Aufgabe „Goldschopf muss sterben“ als Zuchtmeister Galinzarza bezeichnet. Ich bin Zuchtmeister Nursufum und würde es begrüßen, wenn ihr mich von nun an korrekt ansprechen würdet." Wir haben die entsprechenden Korrekturen vorgenommen...niemand hat schließlich gerne einen wütenden Troll im Nacken.
- Der Auftraggeber für die Queste, das Grimmwald-Holzfällerlager für die Ehre Angmars wiederzuerlangen, wurde bei der Mittagspause erwischt. Nachdem wir ein Menschenbein, einen Hobbitfuß und unsere Finger aus seinen Kiefern befreit hatten, begab er sich wiederstrebend wieder an die Arbeit.
- "Der Geschmack von Elben", eine Aufgabe in den Ettenöden, gab fälschlicherweise an, Tirith Rhaw als Austragungsort zu haben. In einem vorsorglichen Zug haben wir diesen Fehler behoben, bevor wir einen weiteren Brief von einem ärgerlichen Troll erhalten.
- Im Gegensatz zu den Trollen sind die Orks immer noch aufmüpfig. Einer dieser Orks, Soldat Gazlup, schickte sich wiederholt an, "nicht" als "nihct" auszusprechen (oder jedenfalls "not" als "nto" im Englischen), also haben wir ihn windelweich geprügelt, bis er es richtig sagen konnte. Die Trolle haben begeistert applaudiert!
- "Kriegswaffen", eine Aufgabe für Monsterspieler in den Ettenöden, wies dich an, Holz und Metall aus dem Grimmwald in Hitlad zu holen. Wir haben die Aufgabe dergestalt überarbeitet, dass das Holz aus dem Wald kommt und das Metall aus der Mine.
- Die Aufgabe "Federn für seine Kappe" in den Ettenöden zeigt nun korrekterweise an, dass du versteinerte Schwanzfedern sammeln sollst, keine versteinerten Federn. Tut uns wahnsinnig leid, ihr Würmer!
- Goldschopf wird den Spielern nun sagen, dass sie Tapferkeitsmedaillen sammeln sollen, wenn sie der Aufgabe nachgehen, die Unterstützung der Bären zu erhalten.
- Einer der Zuchtmeister von Tol Ascarnen zeigte einen Namen an, der zusammengepresst war. Dies wird nicht mehr vorkommen.
- Es bestand die Möglichkeit, dass Tyrann Uzulthrang nicht mit den Monsterspielern sprach, wenn sie zu ihm zurückkehrten, bevor sie alle möglichen widerlichen Teile der Feinde aufgesammelt hatten. Dies wurde behoben.
- Der Aufgabenring für die Monsterspiel-Aufgabe "Bewegt Euch nach Grothum, Made!" wird nun auf dem Radar erscheinen.