

Une erreur est survenue lors du chargement de la version complète de ce site. Veuillez vider le cache de votre navigateur et rafraîchir cette page pour corriger cette erreur.

## Montures nomades

Galathil

### Principe

L'idée est de créer une créature sur laquelle le joueur peut monter/descendre. On obtient alors une monture un peu plus RP dites nomade (ou vagabonde).

Voila comment j'ai fais pour créer celle fournie en exemple :

- Repérez la créature en jeu et récupérer son ID (personnellement j'ai choppé l'id d'un cheval à l'auberge de Comté de l'or)
- Cloner la ligne de la créature dans creature\_template afin de créer une nouvelle créature. Il faut s'assurer que le npcflag soit à 16777216 (indique de déclencher un spell au click) et VehiculeId à 123.
- Créer une nouvelle ligne dans npc\_spellclick\_spells pour déclencher le sort 65403 sur votre créature  
On reboot le serveur et c'est terminé.

### Code SQL

```
INSERT INTO `creature_template` (`entry`, `difficulty_entry_1`, `difficulty_entry_2`, `difficulty_entry_3`, `KillCredit1`,  
(100000, 0, 0, 0, 0, 0, 2405, 0, 0, 0, 'Cheval', '', NULL, 0, 1, 2, 0, 35, 16777216, 1, 1.38571, 1, 0, 0, 2000, 2000, 1, 1  
  
INSERT INTO `npc_spellclick_spells` (`npc_entry`, `spell_id`, `cast_flags`, `user_type`) VALUES (100000, 65403, 1, 0);
```

### Liens utiles :

[Wiki TrinityCore sur creature\\_template](#)

[Structure et données de la DBC Vehicule](#)