



## Note de Mise à jour 4.0.3 – Attaque de Katalam

### Contenu de la mise à jour

Dans la 3e mise à jour de Katalam rouge, différentes choses seront ajoutées en plus des 5 instances

Mise à jour 4.0.3 – Attaque de Katalam		
	<a href="#">Instances</a>	Cinq instances différentes ont été ajoutées. Certaines pour lesquelles le joueur peut choisir un degré de difficulté, et d'autres construites comme des mini jeux !
	<a href="#">Objets</a>	De nouvelles armes, de nouveaux plans, etc. ont été implémentés.
	<a href="#">Quêtes</a>	Différentes quêtes officielles/de héros ont été ajoutées au cours desquelles vous pouvez recevoir des pièces d'équipement avec un rang et des matériaux spéciaux en récompense.
	<a href="#">Guerre de siège</a>	La récompense pour la guerre de siège de Katalam a été augmentée.
	<a href="#">Personnages</a>	Certaines compétences problématiques ont été améliorées. Il existe désormais plusieurs méthodes de retour sur le serveur des débutants.
	<a href="#">Autres</a>	Des captures d'écran peuvent être affichées en jeu.



## Instances



**5 nouvelles instances ouvrent leurs portes dans la région sud de Katalam et dans le sous-sol de Katalam !**

Dans la 3e mise à jour de la version 4.0, cinq nouvelles instances différentes ont été ajoutées.

- **Dépôt de guerre de Sauro** : instance standard où le degré de difficulté du boss final peut être choisi
- **Bastion du mur d'acier** : mini combat défensif qui peut être joué avec un groupe de cohorte
- **Champ de bataille de Kamar** : élargissement du champ de bataille du Dredgion
- **Pont de Jormungand** : instance mini jeu, peut être jouée facilement
- **Sanctuaire du peuple ruhn** : mini jeu ; dans cette instance un groupe est partagé en trois.

## Dépôt de guerre de Sauro



Le temple sacré du peuple ruhn a été construit avec du nevilim à l'abri des montagnes dans le but de raffiner de l'Idgel. Mais une fois que le peuple ruhn eut amassé la quantité d'énergie souhaitée, il était au bord de l'extinction et pris de panique, ses derniers survivants se sont cachés dans le temple et en ont barricadé les portes.

Ce temple sacré était tombé dans l'oubli depuis longtemps quand Shita, le 40e commandant de la troupe d'éclaireurs de Beritra, le redécouvrit. Shita apprit l'existence du temple d'Idgel et projeta d'utiliser son pouvoir pour devenir un seigneur balaur. Pour arriver à ses fins, Shita convainquit Beritra d'utiliser l'endroit comme entrepôt.

Ne se doutant de rien, Beritra ordonna que le temple soit transformé en dépôt de guerre, que Shita utilisa comme base. Il trouva l'Idgel et concocta un plan pour l'utiliser à son avantage.

- Seule la faction qui a conquis la **83<sup>e</sup> garnison** peut emprunter le portail du Dépôt de guerre de Sauro.
- Le PNJ d'entrée du Dépôt de guerre de Sauro se trouve au sein de la 83<sup>e</sup> garnison, dans la région sud de Katalam.

Instance	Condition	Objet requis	Personnes	Niveau	Délai d'attente
<a href="#">Dépôt de guerre de Sauro</a>	Conquérir la 83 <sup>e</sup> garnison	<a href="#">Médaille de bataille (3)</a>	6	65	Néophyte 70h Lot Gold 22h

## Bastion du mur d'acier



Le Bastion du mur d'acier est une porte que le peuple ruhn a érigée entre le territoire de Beritra du sud de Katalam. L'armée de Beritra l'utilisait autrefois comme passage vers Katalam et ils l'occupent à nouveau depuis que les Élyséens/Asmodiens sont arrivés en Katalam.

L'armée de Beritra a formé l'unité de Paschid spécialement pour reconquérir ce poste important et ils ont préparé l'attaque du bastion du mur d'acier avec le Dredgion. Ayant appris que l'armée de Beritra était déjà en marche, les Élyséens et les Asmodiens cherchèrent des renforts pour l'empêcher d'avancer. Les Daevas à la hauteur de cette tâche, des Daevas très courageux, se mirent en route pour le bastion du mur d'acier.

De l'équipement comme des canons se trouvent au Bastion du mur d'acier que les Élyséens/Asmodiens pourront utiliser pour le défendre. Différents dispositifs installés par l'unité de Pashid se trouvent dans les environs de cette région. Les Daevas qui entrent dans le bastion du mur d'acier, doivent arrêter l'armée de Beritra, détruire leurs dispositifs de combat et éliminer Pashid.

- Une fois la 81<sup>e</sup> garnison du sud de Katalam conquise, le PNJ d'entrée apparaîtra dans la garnison.
- PNJ d'entrée des Élyséens : Daidalos
- PNJ d'entrée des Asmodiens : Schwanhild
- Le point de sortie du « Bastion du mur d'acier » au nord de Katalam pour les Élyséens est la « Tour de la lumière reconstruite », pour les Asmodiens le « Temple ruhn ».

Instance	Condition	Objet requis	Personnes	Niveau	Délai d'attente
<a href="#">Bastion du mur d'acier</a>	Conquérir la 81 <sup>e</sup> garnison	<a href="#">Médaille de bataille (3)</a>	24	65	Néophyte 168h Lot Gold 70h



## Champ de bataille de Kamar



La ville de Kamar a surmonté d'innombrables difficultés et possède une glorieuse histoire, mais à la disparition de Kahrûn, la situation a changé dramatiquement. Sa volonté s'est affaiblie, Élyséens et Asmodiens y avaient chacun laissé un commandant qui ne manquaient pas une occasion de se jeter au cou de l'autre pour tenter de l'occire et d'occuper Kamar. Les Réians, Garnon en particulier, ont essayé d'apaiser les tensions entre Élyséens et Asmodiens, en vain.

Beritra a vite compris ce qui se passait à Kamar et en profita pour ordonner à Tavrosh, le 43<sup>e</sup> commandant, de lancer la légion de Zorshiv sur la ville. Zorshiv était le commandant du Dredgion qui en savait le plus à propos de Kamar. Les Élyséens et les Asmodiens se livrant à leurs guerres intestines et les Réians essayant de calmer la situation, la légion de Zorshiv les a attaqué par surprise et les Balaurs ont réussi à infiltrer Kamar sous le commandement de Varga. Depuis, Kamar s'est transformée en un grand champ de bataille terne, et où il ne reste plus rien de la paix qui y régnait autrefois.

- Il s'agit d'une instance où 12 joueurs en affrontent 12 autres. Les monstres et la faction ennemie doivent être éliminés en moins de 30 minutes.
- Un groupe ou une cohorte dont le niveau de tous les joueurs ne correspond pas ne pourra pas entrer dans l'instance.
- Le champ de bataille de Kamar n'est ouvert qu'à certaines heures.
- Lorsqu'il est possible d'y entrer, un message apparaît et un bouton d'entrée est activé en bas à droite.
- Les objets reçus sur le « Champ de bataille de Kamar » sont négociables pendant 60 minutes.

Instance	Délai d'attente	Personnes	Niveau	Horaire
<a href="#">Champ de bataille de Kamar</a>	Néophyte : 48h Lot Gold : 2h	12 par faction	Niv. 61 à 65	Tous les jours de 20 à 22 heures

1. L'équipe vainqueur du « Champ de bataille de Kamar » recevra l'objet suivant en récompense :

Rang	Récompense supplémentaire
Victoire	Coffre des vainqueurs de Kamar

- La récompense « Céranium brisé » peut être trouvée dans le coffre.
- Il existe une certaine probabilité que le coffre renferme également un objet supplémentaire.

### Pont de Jormungand



On peut entrer sur le Pont de Jormungand via une entrée spéciale du sous-sol de Katalam. L'armée de Beritra utilise cet endroit situé sur une chaîne de montagne dans les environs de Katalam comme arsenal. Le canon fabriqué par l'armée de Beritra y est également stocké.

Ce canon de siège possède une puissance de destruction énorme qui pourrait mettre à feu et à sang une région entière de Katalam. Quand les Élyséens/Asmodiens l'ont appris, ils ont rassemblé en vitesse leurs soldats qu'ils ont envoyé au Pont de Jormungand pour détruire le canon.

L'armée de Beritra a érigé quatre postes de garde et boucliers protecteurs autour du canon ainsi qu'un pont qui rendent l'entrée difficile. Les Daevas qui avancent sur le Pont de Jormungand doivent détruire tous les obstacles et le canon en peu de temps, avant que ce dernier ne commence à tirer.

- Le PNJ d'entrée au Pont de Jormungand se trouve dans la « Deuxième garnison de la troupe de Lata », dans le Sous-sol de Katalam.

Instance	Condition	Personnes	Niveau	Délai d'attente
<a href="#">Pont de Jormungand</a>	Aucune	6	65	Néophyte 118h Lot Gold 46h

### Sanctuaire du peuple ruhn



Il était utilisé comme cimetière pour les personnes de haut rang du peuple ruhn et se trouve au sous-sol. À l'époque, cet endroit était un symbole de prestige. Des labyrinthes complexes ont été érigés pour en protéger l'accès. De précieux objets y ont été ensevelis avec les défunts.

On n'y trouve non seulement de l'or, de l'argent et d'autres objets précieux mais aussi des parchemins sur l'utilisation de l'Idgel. Le groupe de recherche spécial de Beritra, des Shugos et des pilleurs de tombes de Chira, comptant d'autres Shugos et des Shulacks, ont vite reçu l'information et ils étaient les premiers à entrer dans le Sanctuaire du peuple ruhn et à piller les précieux trésors ruhns.

La patrouille élyséenne de Katalam et la troupe d'extermination asmodienne de Katalam ne l'ont appris que plus tard, après avoir soudoyé quelques pilleurs de tombes de Chira. Élyséens et Asmodiens se mirent en route vers le sanctuaire en espérant y trouver les anciens parchemins sur l'utilisation de l'Idgel.

- Le PNJ d'entrée pour le Sanctuaire du peuple ruhn se trouve dans la « Première mine d'Id », dans le sous-sol de Katalam.
- Le décompte commence dès que la clé a été reçue près de l'entrée des tombes dans le « Sanctuaire du peuple ruhn ».

Instance	Condition	Personnes	Niveau	Délai d'attente
Sanctuaire du peuple ruhn	Aucune	6	65	Néophyte 118h Lot Gold 46h

## Autres

1. Dans l'embarcadère /la cabine/le pont de la Rose d'acier, certains fantômes étaient invoqués de manière irrégulière. Ce problème a été résolu.
2. Une modification a été apportée : à l'entrée dans le Champ de bataille du Dredgion, l'effet d'amélioration est levé.
3. La récompense finale dans le coffre au trésor du « Ruhnadium » peut désormais être reçue personnellement auprès de la « Sorcière Grendal enragée ».
4. Dans le « Centre de recherches sur l'Idgel » et « Centre de recherches sur l'Idgel (légion) » des caisses de ravitaillement de l'armée de Beritra supplémentaires ont été ajoutées.
5. Dans le « Camp du vide » et le « Camp du vide (légion) », des caisses de ravitaillement de l'armée de Beritra supplémentaires ont été ajoutées.
6. Les récompenses des coffres au trésor de la « Salle de la connaissance ».
7. Modification : les monstres du « Centre de recherches sur l'Idgel », du « Centre de recherches sur l'Idgel (légion) », du « Camp du vide » et du « Camp du vide (légion) » peuvent reconnaître quand un joueur est invisible.
8. Les « Caisses de ravitaillement de l'armée de Beritra » du « Centre de recherches sur l'Idgel », du « Centre de recherches sur l'Idgel (légion) », du « Camp du vide » et du « Camp du vide (légion) » contiendront à partir de maintenant des emblèmes de forteresse.
9. Dans la « Salle de la connaissance (légion) », un problème rendait la carte invisible. Ce problème a été résolu.
10. Il était possible de se procurer de manière anormale une caisse de ravitaillement de l'armée de Beritra dans le « Centre de recherches sur l'Idgel », le « Centre de recherches sur l'Idgel (légion) », le « Camp du vide » et le « Camp du vide (légion) ». Ce bug a été corrigé.
11. Il y a quelques urnes dans le « Centre de recherches sur l'Idgel » et le « Centre de recherches sur l'Idgel (légion) » où se trouvaient des clés pour le Centre de recherches à l'apparence différente. Celle-ci a été uniformisée.



## Objets



### Nouveaux objets d'instance et nouveaux plans !

#### Nouveaux plans

1. De nouveaux plans ont été ajoutés.
  - De nouveaux plans et du nouvel équipement de rang Mythique ont été ajoutés.
  - Les nouveaux plans peuvent être achetés dans la 76e garnison du nord de Katalam et dans le sous-sol de la base de Katalam.



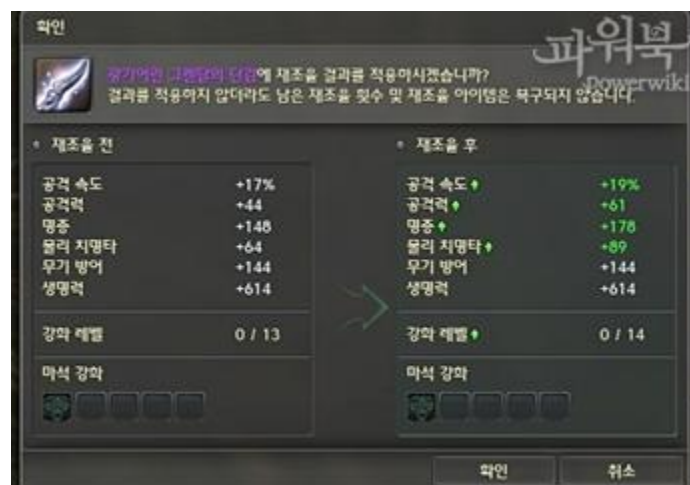
### Élargissement de la fonction d'identification des objets

1. La fonction d'identification des objets a été élargie.

- Avant la modification : les statistiques optionnelles de l'objet pouvaient être identifiées
  - Après la modification : les statistiques optionnelles, le nombre d'emplacement pour pierres de mana et le niveau d'amélioration maximum peuvent être identifiés
2. Une fonction de réidentification a été ajoutée. **(Non disponible actuellement, à venir)**
- Certaines pièces d'équipement peuvent être réidentifiées.
  - Les statistiques temporaires d'objets pouvant encore subir une réidentification peuvent être réidentifiées en utilisant à un parchemin d'identification.



Nombre de réidentification affiché



Comparaison avant/après la réidentification

## Modification des options JcJ

1. Les statistiques liées au JcJ seront affichées séparément pour l'attaque et l'attaque magique.
  - Attaque JcJ : forces d'attaque JcJ, attaque magique JcJ
  - Défense JcJ : forces de défense JcJ, défense magique JcJ



Avant la modification



Après la modification

## Autres modifications

1. Certaines statistiques des objets de l'Aède pouvant être reçu dans l'instance de Katalamize ont été modifiées.
  - Ensemble de l'Hypérion furieux (Aède) : la défense du bouclier a été modifiée en défense d'arme
  - Ensemble de l'Hypérion en furie (Aède) : la défense d'arme a été modifiée en défense de bouclier
2. De nouveaux couvre-chefs Uniques et Légendaires ont été ajoutés.
  - Les icônes de certains couvre-chefs ont été modifiés.
3. Il arrivait que des objets de l'inventaire ne soient pas affichés, ce problème est résolu.
4. Une modification a été apportée au sac à dos des familiers. Il est désormais possible d'intégrer dans les renforcements automatiques des familiers les objets consommables avec les repas et les objets magiques.
5. Modification : l'effet d'amélioration du plus haut niveau de l'amélioration des armes sera également appliqué au rang Unique sur au-delà du niveau 10.
6. Le problème d'affichage que rencontraient les Pistoleros avec la compétence Canon d'âme de l'objet Stigma a été corrigé.
7. Les mauvais repas et objets magiques étaient utilisés par les familiers en renfort automatique. Cette erreur a été corrigée.
8. Certains plans n'étaient pas échangeables, ce problème a été résolu.

9. L'amélioration des pierres de mana de certains objets n'était pas possible, l'erreur a été corrigée.
10. Les statistiques de certains objets étaient erronées, ce qui a été corrigé.
11. La dénomination de certains objets était erronée, ce qui a été corrigé.
12. L'apparence de certains objets a été modifiée.
13. Les erreurs dans l'infobulle de certains objets ont été corrigées.
14. Des points abyssaux peuvent désormais être extraits de pièces d'équipement abyssales de niveau inférieur à 60.
  - Une partie des points abyssaux peut être récupérée en utilisant le marteau de Vindachinerk pour les armures.
15. Même quand le nombre d'amélioration a été dépassé et qu'un bonbon de transformation a été utilisé, l'effet ne disparaît pas grâce au renfort.
16. Tatar le Doré ne laissait pas tomber de coffre d'armes pour les Pistoleros et les Bardes, problème résolu.
17. La valeur du Catalium déformé utilisé pour fabriquer les armes extensibles a été en partie modifiée.
18. L'icône de la clé du « coffre à choix de l'entrée de la tombe » dans le sanctuaire du peuple ruhn a été changée en un coffre et l'infobulle légèrement adaptée.
19. Le boss pendant l'événement « Confession en sucre » laisse tomber un autre objet d'événement.
  - Le boss laissera tomber pendant l'événement « [Événement] Poudre sucrée » le « [Événement] Lot de poudre sucrée ».
  - Chaque membre du groupe peut recevoir un « [Événement] Lot de poudre sucrée ».
20. Les statistiques de certains objets étaient erronées, ce qui a été corrigé.
21. Selon le métier, au cours des quêtes, il n'était possible que d'extraire quelques récompenses. Les objets pour lesquels c'était impossible ont été corrigés.
22. La description de certains plats était erronée. Les erreurs ont été corrigées.
23. Les descriptions de certains matériaux de fabrication étaient affichées les unes sur les autres. Ce problème a été réglé.
24. L'affichage de certains objets équipés était bizarre. Le problème a été résolu.
25. L'objet Stigma du Templier « Brise pouvoir VI » n'était pas affiché correctement. Le problème a été réglé.
26. Le PNJ Brinhild de la capitale des Asmodiens vend désormais des livres de compétences pour la classe Barde.
27. La modification de l'apparence de la série d'armes Tatar a été modifiée.
  - Avant : modification de l'apparence impossible
  - Modification : répétition de l'extraction de l'apparence impossible
28. Les statistiques du « Bandana du peuple ruhn » ont légèrement augmenté.
29. Quand le rang abyssal changeait, les informations sur les objets limités aux rangs abyssaux n'étaient pas actualisées. Ce problème a été résolu.
30. Les paramètres de certains objets étaient erronés, ce problème a été résolu.



- 31. Certains objets ne devaient pas pouvoir être teints mais cela était quand même possible.  
Le problème a été réglé.
- 32. Les erreurs d’affichage de certains objets ont été corrigées.
- 33. Les erreurs contenues dans l’infobulle de certains repas ont été corrigées.

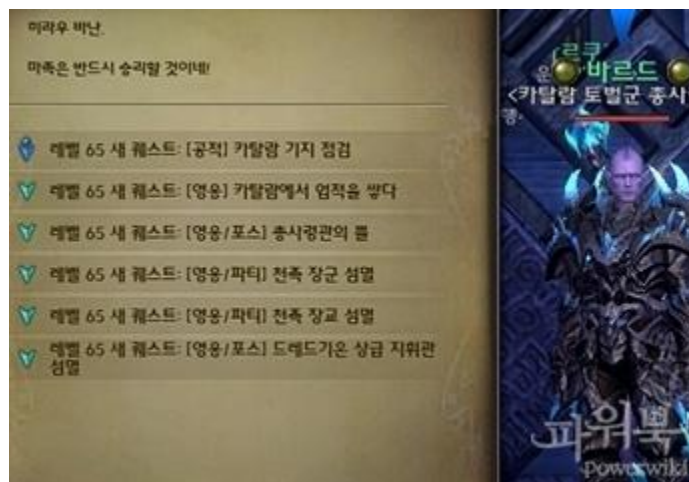
## Quêtes



Des quêtes officielles/héroïques ont été ajoutées et une partie des quêtes pour les médailles de bataille a été modifiée !

### Quêtes officielles/héroïques

1. Des quêtes officielles/héroïques ont été ajoutées.
  - Les joueurs qui ont atteint le niveau maximum dans la région de Katalam se verront confier la quête officielle. Ils pourront choisir un accessoire.
  - La quête héroïque peut être récompensée avec de l'équipement et des matériaux spéciaux. Les joueurs devront non seulement faire la preuve de ses compétences et de son endurance, il lui faudra également un peu de chance. Le degré de difficulté de cette quête est légèrement plus élevé.



Différentes quêtes officielles/héroïques ont été ajoutées



Des objets précieux et différents matériaux peuvent être obtenus en récompense

## Modification des quêtes pour les médailles de bataille

1. La quête [jour.] qui peut être confiée au nord et au sud de Katalam a été modifiée.
  - La quête [jour.] est devenue une quête [hebdo.].
  - Le nombre de créatures à chasser est passé de 2 à 5.
  - Certaines quêtes de groupe ont été changées en quêtes normales et le niveau des monstres adapté en fonction.
  - Modification : dans la quête où des Élyséens/Asmodiens doivent être éliminés, le joueur reçoit en récompense 12 médailles de bataille. Dans la quête où les Balaurs doivent être éliminés, le joueur reçoit 8 médailles de bataille.
2. Les quêtes d'[ordre urgent] disponibles dans le nord et le sud de Katalam ont été modifiées.
  - Le nombre d'adversaire de la faction adverse à éliminer est passé de 2 à 1.
  - La récompense se monte à 3 médailles de bataille.

## Nouvelles quêtes instanciées

1. Une nouvelle quête a été ajoutée, à mener sur le Pont de Jormungand.

Faction	Intitulé de la quête	Niveau	PNJ
Élyséens	Le chercheur de Jormungand	65	Timarque
Asmodiens	Recherchez le canon	65	Ungand

2. Une nouvelle quête a été ajoutée, à mener dans l'instance du Sanctuaire du peuple ruhn.

Faction	Intitulé de la quête	Niveau	PNJ
Élyséens	Ancien tombeau	65	Liponia
Asmodiens	Relique endormie	65	Nivella

3. Une nouvelle quête a été ajoutée, à mener dans l'instance du Dépôt de guerre de Sauro.

Faction	Intitulé de la quête	Niveau	PNJ
Élyséens	Opération d'espionnage du dépôt de guerre	65	Amalde
Asmodiens	Espionnage du dépôt de guerre	65	Sibeldum

4. Une nouvelle quête a été ajoutée, à mener dans l'instance du Bastion du mur d'acier.

Faction	Intitulé de la quête	Niveau	PNJ
Élyséens	Combat près de la porte sud d'Erémion	65	Démadès
Asmodiens	Un combat acharné	65	Latkel

## Autres

1. Le problème qui survenait dans la quête Chant de bénédiction pour les Pistoleros et les Bardes asmodiens a été résolu.
2. Une arme pour les pistoleros et les bardes a été ajoutée dans la quête élyséenne Le présent de Veille et asmodienne Le présent de Mastarius.
3. Pendant la mission élyséenne Les ruines de Calydon, une infobulle apparaîtra pour la Sucrerie de Calydon.



4. Lorsqu'un joueur entre pour la première fois dans la région nord de Katalam, la vidéo qui est lancée peut désormais être arrêtée.
5. Une partie du contenu de la quête élyséenne « [Héros/Cohorte] Relique ruhn cachée » et asmodienne « [Héros/Cohorte] Relique dont on doit prendre possession » a été modifié.
  - Les objets de quête qui peuvent être obtenus de la « Sorcière Grendal enragée » ont été modifiés.

Objet standard (gén.)	Élyséens	Asmodiens
Vieille boîte à anneaux	Bague de force de la sorcière	Bague de pouvoir de la sorcière

- L'objet de quête de la « Sorcière Grendal enragée » pouvait être obtenu sans que le personnage ait la quête. Le problème est réglé.
6. Les Asmodiens qui se voyaient confier la mission « Reliques de Siel » et qui rejoignaient un serveur instancié général depuis une instance ne pouvaient plus remplir la quête. Ce problème a été résolu.
  7. Dans les quêtes [Ordre urgent/jour.], une fois la quête remplie à moitié, il était impossible de la continuer. Ce problème a été résolu.
  8. En récompense des quêtes de fabrication pour les pistoleros et les bardes, le plan de l'arme n'était pas reçu. Ce problème a été résolu.
  9. L'objet de quête < Notes d'Egant > de la quête asmodienne « La vérité sur la défaite » était affiché comme objet pour Élyséen. Ce problème a été résolu.
  10. Au stade de réception de la récompense pour la quête « L'extraction de la rancœur terrible d'Apsu », il n'était plus possible d'entrer dans le bureau de Garnon. Ce problème a été résolu.
  11. Il est désormais possible au cours de la quête de fabrication d'arme de la force de Siel, que chaque niveau reçoive l'« Essence vorpale ».
  12. Lorsqu'une quête hebdo. est terminée, le message système apparaît au bon moment.
  13. Les fautes d'orthographe et le contenu de certaines quêtes ont été corrigés.



## Guerre de siège

### Récompenses pour la bataille de forteresse de Katalam

- Le nombre de gagnants et de récompenses dans la bataille de forteresse de Katalam a été modifié.
  - Quand il s'agit de récompenses pour héros et officier, le joueur reçoit un objet de quête avec lequel il peut terminer une quête héroïque.

	Héros		Officier		Élite		Soldat	
	Joueurs	Médailles	Joueurs	Médailles	Joueurs	Médailles	Joueurs	Médailles
Standard	10	Ce 4	20	Ce 2	30	Mi 2	90	Mi 1
Modification	10	Ce 4	30	Ce 2	50	Ce 1	100	Mi 2

\* **Ce**: médaille en céranium | **Mi**: médaille en mithril

### Changement d'horaire de la bataille de forteresse

- L'horaire des batailles de forteresse dans la région balaur a été modifié.

	Lun	Mar	Mer	Jeu	Ven	Sam	Dim
20h00 ~ 21h00	Temple de l'Ancien dragon - Tour de Vorgaltem	Autel de l'Avidité - Temple Pourpre	Les 4 forteresses de Gelkmaros et Inggison	Temple de l'Ancien dragon - Tour de Vorgaltem	Autel de l'Avidité - Temple Pourpre	Les 4 forteresses de Gelkmaros et Inggison	Les 4 forteresses de Gelkmaros et Inggison
21h00 ~ 22h00			Forteresse de Pradès		Forteresse de Bassen	Forteresse de Sillus	Forteresse de Pradès
22h00 ~ 23h00	Forteresse de Bassen	Forteresse de Sillus	Forteresse de Bassen	Forteresse de Pradès	Forteresse de Pradès	Forteresse de Bassen	Forteresse de Sillus
23h00 ~ 24h00	Forteresse de Pradès	Forteresse de Bassen	Forteresse de Sillus	Forteresse de Sillus	Forteresse de Sillus	Forteresse de Pradès	Forteresse de Bassen

## Effet d'amélioration pendant la bataille de forteresse de Katalam

1. Un effet d'amélioration a été ajouté, dont bénéficie la faction qui remporte la bataille de forteresse de Katalam.
  - Quand le personnage se trouve dans la région nord ou sud de Katalam, il reçoit cet effet.
  - Il peut arriver qu'un personnage qui a reçu cet effet renforçant le perde quand il entre dans certaines instances.
  - Si le personnage meurt ou se déconnecte, il ne perd pas l'effet d'amélioration.

Condition	Effet d'amélioration	Contenu
Réussite du siège	Faveur de Sillus Faveur de Bassen Faveur de Pradès	Les forces d'attaque JcE augmentent de 2 %.
Échec de la défense	Encouragement de Sillus Encouragement de Bassen Encouragement de Pradès	Les forces d'attaque JcJ et la défense augmentent de 7 %.

## Autres modifications

1. L'emplacement et les statistiques des agents de liaison/messagers pour la quête jour. bataille de garnison dans les régions nord/sud de Katalam ont été en partie modifiés.
2. Lorsque l'artéfact est activé et que l'effet d'amélioration est utilisé, le personnage perd cet effet s'il change de région.
3. L'emplacement d'une partie des agents de liaison/messagers qui jouent un rôle dans la réalisation de la quête de la bataille de forteresse dans les régions nord/sud de Katalam a été modifié.

## Personnages

### Personnages

1. Les mouvements du pistolero qui récoltait des florefoyers/floreconvives du pot n'avaient pas un bon affichage. Ils ont été améliorés.
2. Il est désormais possible de passer du serveur normal sur le serveur des débutants, en utilisant, en plus du téléporteur, la compétence de retour et les parchemins de retour.
3. Il n'est plus possible de lancer un effet d'amélioration sur un coéquipier depuis la zone neutre vers la zone de combat.
4. Quand un joueur est invisible, il ne peut pas ouvrir son magasin personnel.
5. Il arrivait que pour l'arme secondaire (main gauche), le mauvais type d'arme soit utilisé. Le problème a été résolu.

### Compétences

1. L'exécution de la compétence Piège de Choc I du rôdeur était erronée. Le mouvement a été modifié.
2. L'infobulle de la compétence de chaîne Ruée II ~ V de l'assassin n'était pas affichée. Le problème a été réglé.
3. La description dans l'infobulle de la compétence Armure glaciale III ~ IV du sorcier n'était pas affichée correctement. L'erreur a été corrigée.
4. L'infobulle de la compétence Serviteur sacré V de l'aède asmodien n'était pas affiché. Le problème a été résolu.
5. Les mouvements de la compétence Boulet de canon de la fissure I ~ VII du pistolero étaient affichés anormalement. Le problème a été résolu.
6. L'effet d'amélioration des compétences Dissipation de choc I et Instinct de survie I du pistolero, n'étaient pas répétable. Le problème a été résolu.
7. Barrière I du barde s'active plus vite.
8. L'affichage du nombre de boucliers protecteur de la compétence Mélodie du bouclier V du barde était inférieur à celui du niveau précédent. Le problème a été résolu.
9. Depuis certaines régions, en utilisant le retour depuis son studio, on peut retourner au combat.
10. À partir de maintenant, le décompte de la durée de certains effets d'amélioration continue lorsque le personnage est déconnecté.
11. Le temps de recharge de la compétence « Halo de soins I ~ IV » du clerc n'était pas affiché correctement. Le problème est désormais résolu.
12. Les effets de certaines compétences n'étaient pas affichés correctement. Le problème a été résolu.
13. L'effet d'amélioration de la compétence « Changement d'air I » du templier ne pouvait pas être désactivé. Le problème a été résolu.

14. Quand l'assassin utilisait la compétence « Illusion des ombres I » et attaquait son adversaire, son invisibilité n'était pas levée. Le problème a été résolu.
15. La compétence « Résonance du choc I » du barde repoussait en arrière mais la compétence « Dissipation de choc I » n'était pas activée. Le problème est désormais résolu.

## Autres

### Voir les captures d'écran

1. Une fonction qui permet de voir des captures d'écran en jeu a été ajoutée.
  - La fonction d'affichage des captures d'écran permet d'afficher dans le jeu une capture d'écran.
  - La fonction peut être vérifiée sous [Menu – Communauté – Voir capture d'écran].
  - Pour définir un raccourci [Paramètres – Réglages des touches – Ouvrir/Fermer la fenêtre].
  - Les captures réalisées grâce à la touche <Impr. écran> peuvent être visualisés dans l'onglet « Réglage de base ».
  - Les captures d'écran faites avec <Shift + Impr. écran > peuvent être visualisées dans l'onglet « Information apparence ».



### PNJ

1. Le monstre Pénémon l'exécuteur qui apparaît dans la deuxième mine d'Id, au sous-sol de Katalam, ne portait sur lui ni arme ni de pièce d'équipement ; problème résolu.
2. Il arrivait qu'aucun son ne soit joué quand un monstre avait aperçu un personnage ; problème résolu.
3. Les mouvements de combat de certains PNJ de la région nord/sud de Katalam (place de combat des garnisons) avaient un mauvais affichage et ont été modifiés.
4. L'emplacement de certains gardiens de la garnison de Phon au sud de Katalam a été changé.
5. L'emplacement de certains monstres du sous-sol de Katalam a été changé.
6. La position de certains gardes du Quartier en construction du sous-sol de Katalam a été modifiée.
7. La stratégie de combat de certains monstres du Plateau du grand froid, au sud de Katalam a été modifiée.
8. Quand dans la deuxième mine d'Id-Mine, dans le sous-sol de Katalam, la Sépulture noircie avait été éliminée, Pénémon l'exécuteur n'apparaissait pas. Ce problème est résolu.



9. Les fonctions de certains PNJ du nord/sud de Katalam ont été modifiées.
10. Certains monstres portaient des revolvers à Éther et des instruments à cordes, le problème a été résolu.
11. Des monstres supplémentaires ont été ajoutés dans la région nord et sud de Katalam.

### Interface utilisateur

1. Quand la fenêtre contenant la liste des groupes était superposée à une autre fenêtre de l'IU, l'écran qui apparaissait était anormal. Ce problème a été réglé.
2. Dans [Paramètres – Paramètres de jeu], l'onglet [Familiier/Anges gardien] a été ajouté.
  - L'alarme du familier peut désormais être activée/désactivée grâce à une nouvelle option qui vient d'être ajoutée.
3. Dans la fenêtre du négociant, les statistiques affichées de l'équipement étaient erronées.
4. Sur la carte, une partie des conditions à l'entrée dans la forteresse d'Indratu en Heiron était mal affichée. Le problème a été corrigé.
5. Dans la fenêtre de légion, les bords du blason de la légion seront visibles.

### Modification des alentours

1. Un nouveau courant aérien a été ajouté au sud de Katalam.
2. Une partie des environs du sud de Katalam a été modifiée.
3. Une partie des environs du sous-sol de Katalam a été modifiée.
4. Une partie des environs de la Salle de la connaissance a été modifiée.
5. Une partie des environs de la forteresse de Tiamaranta a été modifiée.
6. Une partie des environs d'Oriel a été modifiée.
7. Une partie des environs de la 73e garnison au nord de Katalam a été modifiée.
8. Une partie des environs de la Forêt d'Elementis a été modifiée.
9. Une partie des bâtiments du nord de Katalam était mal affichée. Le problème a été résolu.

### Autres modifications

1. Derrière le suivi des quêtes, la barre rapide peut être sélectionnée et utilisée.
2. Quand sous [Paramètres – Paramètres de jeu – Information de combat] un effet de téléportation était supprimé, la valeur du bonus du personnage n'était plus affichée. Le problème a été résolu.
3. Dans la partie inférieure des paramètres, les boutons « Tout restaurer » et « Restaurer la fenêtre actuelle ». Ils ont été renommés en « Restaurer les paramètres » et « Restaurer les détails ».
4. Sur la carte le terme « Garnison » était remplacé par un autre terme. L'erreur a été corrigée.