



Katalam rouge  
s'assombrit

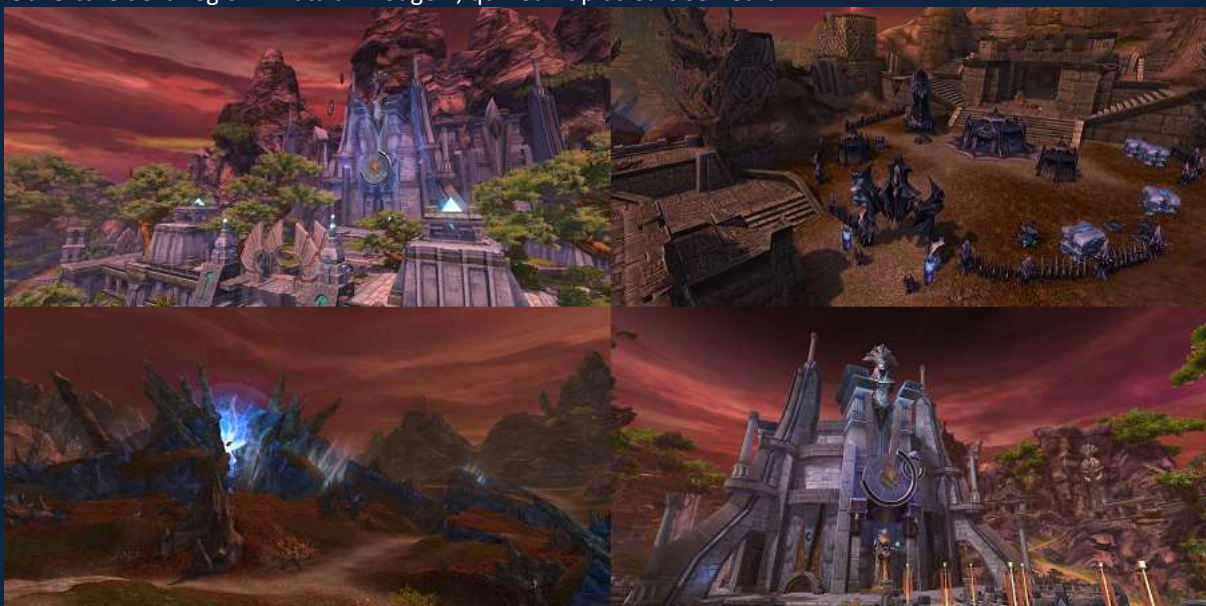


## SOMMAIRE

Katalam rouge .....	3
- Monstres de raid dans le dépôt .....	4
- Les monstres de raid de la faction qui a le dessus .....	4
- Apparition aléatoire de monstre de raid .....	4
Arène d'entraînement d'Orbis .....	5
Défense du Pôle de recherche .....	5
Combat contre le général gardien .....	6
Instances .....	6
Propriété de Beninerk/Propriété de Beninerk (facile) .....	6
Transformation .....	7
Cubus .....	10
Mission de Lugbug .....	10
Personnages .....	10
Compétences .....	10
Quêtes .....	11
Objets .....	12
Bataille de forteresse .....	13
Siège de l'autel .....	13
PNJ .....	13
Monstres .....	14
Environnement .....	14
Système .....	14
Interface utilisateur .....	14
Son .....	15
Autres objets .....	15
Fonctionnalités GF .....	15



## KATALAM ROUGE

1. Ouverture de la région « Katalam rouge », qui réunit plusieurs serveurs



Heure d'entrée	Lieu d'entrée	Niveau d'accès	Nombre maximum de joueurs
Tous les jours De 18h00 à 23h00	Dumaha	À partir du niveau 76	Max. 1 000 Élyséens et 1 000 Asmodiens

2. Votre sablier dimensionnel doit être rechargé pour accéder à Katalam rouge.
  - Le système de « sablier dimensionnel » a été ajouté.
    - La présence à Katalam rouge consomme 1 point par minute. La recherche est de 300 points maximum (soit 5 heures).
    - Le sablier dimensionnel peut être rechargé à l'aide d'objets de sablier dimensionnel. Ces objets s'obtiennent au cours de missions.
3. Le lieu de l'entrée des Élyséens et des Asmodiens change de manière aléatoire toutes les 10 minutes.
4. Il est possible d'utiliser les compétences de résurrection, les compétences d'invocation, les transformations en général gardien, les objets de résurrection, les montures et les kisks.
5. Il n'y a pas de point de liaison de résurrection à Katalam rouge. Ceux qui meurent doivent utiliser « Sauvetage de Lunamon » ou attendre que d'autres joueurs les aident.
6. La résurrection à l'obélisque vous fait quitter Katalam rouge.
7. Des « combats de siège de garnison » ont lieu à Katalam rouge.
  - Vous pouvez conquérir la garnison en éliminant le PNJ officier de la faction adverse.
  - Une fois la garnison conquise, seule la faction gagnante peut éliminer les monstres à proximité. Plus le niveau de la garnison est élevé, plus le champ d'action est vaste.
  - Le niveau de la garnison augmente après élimination de l'Assassin balaur qui apparaît au moment de la conquête de la garnison.
  - Le niveau de garnison maximal est de 3.
  - Le symbole de garnison a changé.

Niveau de garnison	Symbole de garnison
Niveau 1	
Niveau 2	
Niveau 3	

8. Des monstres de raid font leur apparition à Katalam rouge.

- MONSTRES DE RAID DANS LE DEPOT

- Toutes les 2 heures, 1 dépôt est sélectionné au hasard parmi 1 à 9.
  - Un dépôt peut être sélectionné deux fois d'affilée.
  - Lorsqu'un monstre de raid était déjà apparu dans le dépôt sélectionné, ce monstre réapparaît.
- Un marquage blanc représentant le monstre de raid apparaît à proximité du dépôt sélectionné.
- Lorsqu'une faction a atteint le niveau 3 dans toutes les garnisons du dépôt, le marquage à proximité devient rouge et le monstre de raid apparaît.
- Le monstre de raid est présent pendant 1 heure, puis disparaît s'il n'est pas vaincu.
- Lorsque le monstre apparaît, un message système s'affiche dans toute la région de Katalam rouge.

Dépôt (groupe)	Garnisons concernées
1er dépôt	701e, 702e et 703e garnisons
2e dépôt	704e, 705e et 706e garnisons
3e dépôt	707e, 708e et 709e garnisons
4e dépôt	710e, 711e et 712e garnisons
5e dépôt	713e, 714e et 715e garnisons
6e dépôt	715e, 716e et 717e garnisons
7e dépôt	718e, 719e, 720e et 721e garnisons
8e dépôt	721e, 722e, 723e et 724e garnisons
9e dépôt	725e garnison

- LES MONSTRES DE RAID DE LA FACTION QUI A LE DESSUS

- Le monstre de raid apparaît pour la faction qui a conquis le plus de garnisons.
- Le monstre de raid apparaît pour la faction qui a conquis le plus de garnisons sur une période donnée.
- Le monstre n'apparaît que lorsqu'au moins une garnison est conquise. Il n'apparaît pas si les deux factions ont conquis le même nombre de garnisons.
- Le monstre de raid apparaît toutes les 10 minutes pour la faction qui a conquis le plus de garnisons.
- Lorsque le monstre apparaît, un message système s'affiche dans toute la région de Katalam rouge.

- APPARITION ALEATOIRE DE MONSTRE DE RAID

- Le monstre de raid apparaît aléatoirement, indépendamment du nombre de garnisons conquises.

9. Le coffre au trésor de la légion apparaît. Il contient diverses pièces d'équipement.

- Un coffre au trésor de la légion (ancestral/légendaire/ultime) apparaît à certaines heures dans des lieux donnés.
- Ce coffre s'ouvre avec une clé. Il y a une certaine probabilité que la clé puisse être fabriquée à partir d'alchémium ancestral/légendaire/ultime par fabrication magique.
- La clé d'alchémium pour la fabrication magique peut s'obtenir dans l'instance.

Instance	
Tour sacrée	Obtenir la clé d'alchémium sur le boss
Atelier de Prometun	
Makarna	
Senekta	
Laboratoire de développement de Stella	
Propriété de Beninerk	Il y a une certaine probabilité que le coffre de récompenses contienne le challenger de la Tour des épreuves (7 jours).
Tour des épreuves (niveau inférieur)	

10. Certaines armes ultimes ne s'utilisent qu'à Katalam rouge.

- On les trouve dans le coffre d'arme du protecteur de Katalam.
- Ces armes disparaissent lorsque vous quittez Katalam rouge.
- Vous possédez l'arme pendant 10 minutes.

11. Un marchand spécialisé apparaît.

- Après la conquête des 713e à 724e garnisons, il y a une certaine probabilité que les marchands spécialisés Pasirunerk et Hasirunerk apparaissent.

- Pasirunerk vend uniquement des coffres au trésor légendaires de Katalam.
- Le marchand spécialisé Hasirunerk a été ajouté et vend des coffres au trésor de Katalam ultimes.
- Pasirunerk et Hasirunerk apparaissent ensemble.

12. À Katalam rouge, on peut trouver une caisse de Kinahs qui renferme 10 000 000 Kinahs.

- Il y a une certaine probabilité qu'elle apparaisse lorsque la garnison voisine est conquise par la faction adverse et que votre garnison a bien été défendue en triomphant des assassins de la reconquête.
- Chaque membre du groupe reçoit la même quantité de Kinahs lorsque la caisse est démontée.
- Cette caisse de Kinahs de Katalam disparaît au bout de 5 minutes.

## ARENE D'ENTRAINEMENT D'ORBIS

1. L'Arène d'entraînement d'Orbis a été ajoutée dans le sous-sol de la Place de Stellusia à Dumaha. Vous pouvez vous y affronter dans des combats libres, indépendamment de votre faction.



- L'entrée se trouve derrière le téléporteur sur la Place de Stellusia.
  - Dans l'arène d'entraînement, vous trouverez des PNJ guérisseurs d'âme et de soutien au buff de transformation de transparence dont les services sont gratuits.
  - Pour le stellium, le PNJ de soutien au buff de transformation de transparence accorde un nouveau buff de transformation légendaire.
2. À partir du niveau 76, il est possible de ressusciter dans n'importe quelle zone de l'Arène d'entraînement d'Orbis (sauf dans les instances).

## DEFENSE DU POLE DE RECHERCHE

1. La [Défense du Pôle de recherche] a été ajoutée à Dumaha.

Période de l'évènement	Région de départ
De 03h00 à 04h59	L'évènement a lieu 1 fois pendant la durée de l'évènement et commence à une heure aléatoire et à 50 % de chance de se tenir au Pôle de recherche des cendres volcaniques ou au Pôle de recherche du château de sable.
De 07h00 à 08h59	
De 11h00 à 12h59	
De 15h00 à 16h59	
De 19h00 à 20h59	
De 23h00 à 00h59	

- C'est le hasard qui détermine si l'évènement a lieu au Pôle de recherche des cendres volcaniques ou au Pôle de recherche du château de sable. Une fois que le lieu est déterminé, un message système s'affiche à Dumaha.
- La Défense du Pôle de recherche commence 40 minutes après l'affichage du message système. Elle dure 20 minutes.
- Si les niveaux 1 à 6 de la bataille défensive ont bien été surmontés, on atteint le niveau final. Dans ce niveau final, le nombre de monstres dépend des résultats des niveaux précédents.
- En triomphant du boss, on atteint le niveau immédiatement supérieur.



- Le boss arrive 30 secondes après le début de chaque niveau par l'entrée opposée.
- À l'issue du combat défensif, la récompense dépend du nombre de monstres éliminés : plus les monstres tombés au combat sont nombreux, plus il y a d'objets dans le butin.
- La réussite de la défense en elle-même n'offre pas de récompense.

## COMBAT CONTRE LE GENERAL GARDIEN

1. Le combat contre le général gardien a été ajouté à l'autel de Dumaha.
  - Le combat contre le général gardien a lieu les mercredis, samedis et dimanches (soir) à la fin du siège de l'autel au 10e autel.
  - 1 minute après la fin du siège de l'autel, un message système signale le combat contre le général gardien.
  - Le combat contre le général gardien commence 10 minutes après l'affichage du message système. Il dure 20 minutes.
  - Le général gardien apparaît pour la faction qui a conquis le moins d'autels. Pour l'autre faction, il s'agit de la troupe de défense.
  - Si les deux factions ont conquis le même nombre d'autels ou n'en ont conquis aucun, le combat contre le général gardien n'a pas lieu.
  - En entrant sur la place du 10e autel sur laquelle a lieu le combat contre le général gardien, une ligue avec la même faction se forme automatiquement et la quête correspondante est acceptée.
  - Celui qui triomphe du général gardien ou de la troupe de défense reçoit une récompense de fin.
  - Au-delà de la récompense de fin de quête, il n'y a pas de récompense distincte pour avoir vaincu ou repoussé le général gardien.
2. La zone d'effet d'entrée/de sortie de la ligue automatique a été ajustée.
3. Erreur corrigée : le message système après le combat contre le général gardien avait une faible probabilité de ne pas s'afficher.

## INSTANCES

### PROPRIETE DE BENINERK/PROPRIETE DE BENINERK (FACILE)

1. La nouvelle instance Propriété de Beninerk et Propriété de Beninerk (facile) a été ajoutée.



Entrée	Nombre maximum de joueurs	Niveau	Nombre d'entrées	Réinitialisation
Port de Vespera (Dumaha)	2 à 12	À partir de 80	1 fois par semaine (utilisation gratuite) 2 fois par semaine (utilisateur Gold)	Le mercredi à 9h00

2. Dans l'instance « Tour sacrée », on peut désormais obtenir tous les types d'objets d'équipement ancestraux en butin.
3. Dans l'instance « Narakkalli », on peut désormais obtenir tous les types d'objets d'équipement ancestraux en butin.
4. Erreur corrigée : la porte du Laboratoire de développement de Stella ne s'ouvrait pas dans certaines circonstances.
5. Erreur corrigée : après la destruction de la machine d'assaut, il était impossible de continuer la progression dans la Tour sacrée.

6. Dans l'Atelier de Prometun (difficile), la zone d'effet de la compétence « Torrent explosif » du boss Prometun furieux souffrant passe de 3 à 4 m.
7. Les compétences de certains monstres de la Tour des épreuves ont été modifiées.
8. Dans l'Atelier de Prometun (difficile), un troisième monstre portant un nom appelé Tarukkan enragé a été ajouté.
9. Erreur corrigée : le schéma de combat du deuxième monstre portant un nom, Prometun furieux souffrant, dans l'Atelier de Prometun (difficile) ne fonctionnait pas dans certains secteurs.
10. Erreur corrigée : le résultat de la « Tour des épreuves » causait des erreurs dans certaines circonstances.
11. Dans l'Atelier de Prometun (difficile), le quatrième monstre portant un nom appelé Prigga furieux a été ajouté.
  - On peut obtenir le collier magique/collier de guerre du fragment de lumière en triomphant de Prigga furieux.
12. La Tour des épreuves a été subdivisée en un niveau inférieur et un moyen.
  - Les niveaux inférieur et moyen se composent de 15 étages chacun.
  - Les autorisations d'accès aux niveaux inférieur et moyen font l'objet d'un décompte commun.
13. À partir du niveau 76, les joueurs reçoivent moins de points d'EXP des monstres dans les instances et sur le champ de bataille.
14. Certaines récompenses d'instance (boss, coffre de récompenses) ne contiennent plus de Pierre d'enchantement :
  - Narakkalli
  - Tour sacrée
  - Atelier de Prometun
  - Makarna du ressentiment
  - Senekta
  - Monstre portant un nom et boss du Laboratoire de développement de Stella (facile/normal)
15. À Narakkalli, le coffre au trésor de Narakkalli contient un coffre d'équipement.
16. À Makarna, les dégâts du Protecteur de l'ombre diminuent et son schéma de combat change.
17. Erreur corrigée : des dégâts de compétence étaient infligés pendant que Girad, le commandant rancunier, utilisait la compétence « Essence de la folie » dans la Mine d'Hererim.
18. Dans la « [Campagne] Abîme de Taloc », le taux de butin des objets obtenus sur le boss a changé.

## TRANSFORMATION

1. La nouvelle transformation ultime « Marchutan » et 6 nouvelles transformations légendaires ont été ajoutées.

Classe	Transformation
Légendaire	Apôtre d'Israphel, apôtre de Marchutan et apôtre de Zikel Apôtre de Kaisinel, apôtre de Siel et apôtre de Nezekan
Ultime	Marchutan

2. L'interface du contrat de transformation et de la fusion de transformation ont été améliorées.

### Contrat de transformation



- Les boutons [Exécuter le contrat] et [Exécuter 10 fois le contrat] ont été ajoutés.
- On peut exécuter plusieurs contrats les uns après les autres.

### Fusion de transformation



- Une interface dédiée à la fusion répétée a été ajoutée.
  - Sous [Fusion répétée], vous lancez les fusions, qui s'exécutent jusqu'à ce qu'elles soient annulées ou jusqu'à épuisement des matériaux.



- En appuyant sur les boutons [Passer] et [Fusion suivante], vous exécutez rapidement la prochaine fusion.

### Résultat du contrat

#### Le contrat en cours d'exécution



#### Le contrat terminé



- Le résultat du contrat, à savoir la transformation, s'affiche au milieu de l'écran. Les résultats de contrats répétés ou de contrats répétés 10 fois sont indiqués en bas de l'écran.

### 3. La méthode d'application des effets de collection de transformation a été modifiée.

### Collection de transformation

Transformation [ CTRL+C ]

Last saved transformation

Ultimate Marchutan

Transparency Transformation

Transform

Profile

Contract

List

Fusion

Collections

Collection statistics

Owned 44

Progress 44/44 (100%)

Collection effect

All collections

Incomplete collections

Collection attribute

Parry +646  
Magic Defence +456  
Magical Acc +1543  
Crit Strike +1386  
Spell Fortitude +50

Block +969  
Magic Resist +1184  
Accuracy +1543  
Healing Boost +172  
Strike Fortitude +50

Physical Defence +456  
Evasion +1184  
Physical Attack +596  
Crit Strike Damage +110

Collection skill

- Pour les collections, il n'y a pas de restriction à 6 effets sélectionnés : tous les effets de collection sont exécutés automatiquement.
  - Seule la compétence de collection ayant le niveau le plus élevé s'applique.
- Les coûts de fusion de transformation ne sont plus uniformes, mais varient en fonction de la classe de fusion et des matériaux.
  - La transformation ultime vous offre de nouveaux mouvements et effets.
  - La voix du personnage s'adapte au sexe après transformation.
    - La voix s'adapte en fonction du sexe du personnage après transformation de transparence.

- En cas de transformation d'apparence dans une instance, la voix définie préalablement s'applique indépendamment du sexe.
- 7. Erreur corrigée : le mouvement obtenu par transformation à l'aide d'un parchemin de transformation ne s'affichait pas correctement.

## CUBUS

1. La plage d'utilisation des cubus a changé.

Avant	Modification
Application sur tous les serveurs pour l'ensemble du compte	Application sur un serveur pour l'ensemble du compte

## MISSION DE LUGBUG

1. Les versions quotidienne et hebdomadaire de la Mission de Lugbug ont été modifiées.
  - Les Daevas de niveau 1 à 75 ne peuvent plus exécuter la mission hebdomadaire.
  - Dès que le niveau 76 est atteint, la mission hebdomadaire des niveaux 76 à 80 est disponible.
2. De nouvelles quêtes (niveau 76 à 80) ont été ajoutées et les contenus des missions ont été partiellement ajustés.
3. Certaines des missions hebdomadaires de Lugbug ont été remplacées par de nouvelles.
  - Les objets nécessaires à l'accomplissement des missions sont disponibles dans la boutique d'AION.
4. La mission hebdomadaire « [Bataille de forteresse] preuve du combattant courageux » peut désormais être accomplie 2 fois.
5. Par jour de la semaine, 1 mission quotidienne a été remplacée par une mission à accomplir à Katalam.
6. La condition pour obtenir la récompense hebdomadaire finale est passée de 8 à 7 quêtes.
7. Les conditions de certaines missions ont changé.

Cible	Modification
[Universel] Daeva infatigable	Recevez 1 fois (avant : 3 fois) la confiture de leibos
[Universel] Daeva consciencieux	Recevez 3 fois (avant : 5 fois) la confiture de leibos

## PERSONNAGES

1. 4 nouvelles statistiques ont été ajoutées : « critiques magiques/physiques » et « défense contre les critiques magiques/physiques ».

## COMPETENCES

1. Pour « bande de colère » et les compétences de Daevanion associées (Impressionniste), la valeur de colère a été ajustée.
2. La « frappe de météore » (Aède) et certaines compétences déclenchant des malus (Spiritualiste) ne sont plus en contradiction.
3. L'effet de récupération de l'« ondulation de purification » (Clerc) peut maintenant être levé par des compétences qui dissipent un renforcement magique.
4. Les effets de compétence de certaines classes ont été modifiés.
5. Le temps de rechargement de « bombardement répété » (Pistolero) a été modifié.
6. La probabilité de critiques physiques avec « destruction d'œuvre » (Impressionniste) a fortement diminué.
7. Les compétences s'apprennent différemment à présent.
  - Après le changement de classe pour devenir Daeva, de nouvelles compétences s'apprennent seulement après avoir progressé de 10 niveaux supplémentaires.
  - Comme les compétences s'apprennent maintenant différemment, le niveau d'acquisition des compétences a été ajusté.
8. 10 compétences de Daevanion (améliorées) ont été ajoutées par classe.
  - Les compétences de Daevanion (améliorées) sont obtenues par enchantement +15 de compétences de Daevanion normales.

## QUÊTES

1. 4 nouvelles quêtes ont été ajoutées à Lakrum.
  - a. Les Élyséens les obtiennent à la fin de la campagne « L'influence temporaire des Élyséens », les Asmodiens à la fin de « L'influence temporaire des Asmodiens ».
2. Dans l'Atelier de Prometun, les quêtes défectueuses s'exécutent maintenant correctement.
3. Les missions de légion défectueuses s'effectuent elles aussi correctement.
4. Quatre quêtes dans lesquelles il est question de la reconquête et de la défense du Temple sacré de Lakrum à proximité de la Forteresse de Lakrum ne peuvent plus être acceptées.
5. À Dumaha, les campagnes suivantes ont été modifiées :

Faction	Campagne
Élyséens	Une étrange rencontre
Asmodiens	Rencontre inattendue

6. La récompense de quête pour le siège de l'autel à Dumaha est plus généreuse.
7. Les quêtes de résolution du problème de Stella peuvent de nouveau être acceptées sans difficulté.
8. Les quêtes de bataille de forteresse de Lugbug sont désormais des quêtes quotidiennes.
9. Les catégories de certaines quêtes ont été rectifiées.
10. Le niveau des quêtes dans lesquelles des cristaux de genèse sont obtenus en récompense a été modifié.
11. Erreur corrigée : les quêtes « Trafiquant notoire » et « Rumeurs sur le trafiquant » dans le Canyon de Névivent ne s'actualisaient pas dans certaines conditions.
12. La nouvelle campagne « Inanna et Beninerk » a été ajoutée.
13. Des quêtes à accomplir après réception du coffre d'arme du protecteur de Katalam ont été ajoutées.
14. Erreur corrigée : les quêtes du Laboratoire de développement de Stella « [Inst/Gr] Livraison de nakisix ininterrompue » et « [Inst/Gr] Destin du nakisix » ne s'actualisaient pas après l'élimination du meneur de la horde de Daevas faibles.
15. Le niveau de la quête « Prophétie de Dame Siel » a été modifié.
16. Des quêtes ont été ajoutées dans l'instance « Propriété de Beninerk (facile) ».
17. L'affichage de la récompense de quête aléatoire a été amélioré.

Récompense de quête aléatoire	
Fenêtre de récompense de quête	Informations sur les récompenses
	

- a. En cliquant sur le [?] à droite dans la fenêtre de récompense de quête, vous pouvez consulter les informations sur les récompenses.
18. Certaines quêtes de Lakrum ont été améliorées pour être plus faciles à mener.
  - a. La quête de garnison dispose de la nouvelle fonction « rapport immédiat ».
  - b. La récompense et le nombre de répétitions hebdomadaires des quêtes de nettoyage ont été ajustés. Ces quêtes peuvent être acceptées et terminées auprès du PNJ d'aire d'atterrissage.
  - c. À partir du niveau 80, les quêtes d'ascension pour les personnages de niveau inférieur à 80 disparaissent.
  - d. Les PNJ ont été adaptés aux catégories « Instance », « Champ de bataille » et « Ascension ».
  - e. Le nombre de répétitions de certaines quêtes à répéter dans l'instance a été limité à 2 fois par semaine.
  - f. Certaines quêtes rapportent désormais une meilleure récompense.
  - g. Le nombre de répétitions et de récompenses hebdomadaires pour les quêtes PvP à Lakrum a été modifié.
19. Il existe désormais deux quêtes à répéter distinctes : « Laboratoire de développement de Stella (facile) » et « Laboratoire de développement de Stella (normal) ».

20. La récompense de quête de Pierre de Stigma dans la zone de lancement est désormais un lot de choix de Pierre de Stigma.
21. Des quêtes ont été ajoutées dans l'Arène d'entraînement d'Orbis.
22. À Lakrum, la quête d'initiation aux Pierres d'enchantement a été supprimée.
23. Dans certaines instances, les quêtes à répéter avec des Pierres d'enchantement comme récompense ont été ajoutées.
24. Une quête pour mission de Légion a été créée en fonction du nouveau contenu.
25. Les quêtes de cauchemar et les quêtes dans l'Abîme de Taloc sont désormais optionnelles.

## OBJETS

1. De nouvelles formules de fabrication magique avec des objets de collection ont été ajoutées.
3. L'objet « Manuel de compétence de Daevanion » peut maintenant être déposé plusieurs fois dans l'inventaire.
4. Après la conquête de l'autel à Dumaha, l'offre limitée de collecteur de titania de l'épicier de stellium prend fin. Le collecteur est ensuite disponible dans le commerce normal.
5. Erreur corrigée : le visuel de certains objets était incorrect.
6. La modification esthétique d'objets des séries « Anomos de la colère » et « Dumaha du puissant » n'est plus possible.
7. Après la conquête de l'autel à Dumaha, il apparaît un épicier de stellium auprès duquel vous pouvez vous procurer de l'étium légendaire/ultime à un tarif préférentiel.
8. Les infobulles de certains objets ont été modifiées.
9. La « caisse de Stella de Pierres de mana ancestrales (7 jours) » peut être sélectionnée en récompense de la quête « Résolution du problème de Stella » à Dumaha.
10. Dans l'Atelier de Prometun (difficile), les Pierres d'enchantement PvE légendaires ne sont plus présentées comme la récompense principale.
  - Les Pierres d'enchantement PvE légendaires ne sont plus disponibles dans l'Atelier de Prometun (difficile).
11. Le buff de « confiture de leibos » peut maintenant être supprimé.
12. Un nouvel équipement de bataille PvP disponible à Katalam rouge a été ajouté.
  - L'équipement de bataille s'obtient sur des monstres portant un nom sur le champ de bataille ou dans des coffres au trésor ultimes/ancestraux/légendaires de la légion.
  - Il y a aussi une certaine probabilité que l'équipement de bataille puisse s'obtenir dans des coffres au trésor de Katalam légendaires/ultimes, qui s'achètent chez le PNJ troqueur.
    - Les PNJ suivants vendent des coffres au trésor de Katalam :

<Troqueur de récompenses de Katalam>		
Faction	Région	Nom de PNJ
Élyséens/Asmodiens	Katalam rouge	Pasirunerk <Troqueur de récompenses de Katalam> ※ Offre spéciale limitée
	Stellusia	Kairan <Troqueur de récompenses de Katalam> Azina <Troqueur de récompenses de Katalam>
Élyséens	Refuge de la vie éternelle	Hart <Troqueur de récompenses de Katalam>
Asmodiens	Temple de la sagesse éternelle	Rotelli <Troqueur de récompenses de Katalam>

- Vous aurez besoin d'insignes de bataille pour acheter un coffre au trésor de Katalam.
- Les insignes de bataille s'obtiennent comme récompense de quête ou comme butin de monstres de raid à Katalam rouge.
- En réunissant 10 fragments d'insigne de bataille, vous obtenez un insigne de bataille. Les fragments d'insigne de bataille sont disponibles sur les monstres hostiles ou furieux à proximité de la garnison conquise ou sur les officiers de bataille de l'archon/gardien dans chaque garnison.
- Le coffre au trésor de Katalam peut être désassemblé 5 fois avec l'insigne de l'expérience.
- Les insignes de l'expérience se fabriquent avec l'extracteur d'expérience au combat que vend le propriétaire de bazar sur l'aire d'atterrissage.

13. Un plan de fabrication magique d'objets de collection a été ajouté à Katalam rouge.

14. Le nombre d'équipements pouvant être obtenus dans certaines instances a été réduit.
15. Dans certaines boutiques, les prix des équipements ont diminué.
16. Il est désormais possible d'acheter 5 caisses à Pierres d'enchantement maximum par semaine auprès de l'<Intendant pour consommables spéciaux (cristal de genèse)>.
17. Les infobulles de certains matériaux ont été modifiées.
18. Le coffre d'équipement est désormais une récompense de campagne dans la zone de lancement comme butin de groupe.
19. L'apparence de certains équipements a changé.
20. Erreur corrigée : l'apparence de certains objets n'était pas représentée correctement.
21. Les infobulles de certains objets ont été rectifiées.
22. L'apparence de certains vêtements a changé.
23. Erreur corrigée : l'apparence du vêtement créé ne s'affichait pas correctement.
24. Erreur corrigée : le temps de rechargement restant d'objets à temps de rechargement longs ne s'affichait pas correctement.
25. Des équipements de Katalam rouge conférant la compétence d'apparence « Protection » ont été ajoutés.
  - Vous pouvez les échanger auprès du troqueur de récompenses de Katalam à Lakrum/Dumaha contre des insignes de Katalam rouge et des insignes de bataille.
26. Une liste des objets à vendre du troqueur de récompenses de Katalam à Lakrum/Dumaha a été ajoutée.
  - Les nouveaux onglets Armes/armures/accessoires/ailes ont été ajoutés pour pouvoir faire des achats par type d'équipement.
  - De nouvelles caisses de remise en jeu légendaires et ultimes ont été ajoutées.
27. Un kisk exclusif pour Katalam a été ajouté.
  - Il est disponible chez le propriétaire de bazar à Katalam rouge.
28. Des objets pouvant recharger le sablier dimensionnel ont été ajoutés.
  - On les trouve dans la récompense pour la mission quotidienne de Lugbug.

## BATAILLE DE FORTERESSE

1. Erreur corrigée : le kisk dans la chambre du général gardien ne disparaissait pas au début du combat pour la Forteresse de Dumaha.
2. Le nombre de points d'honneur gagnés dans le combat pour la Forteresse de Dumaha a été ajusté.
  - Le nombre de points d'honneur gagnés par la « troupe défensive de Dumaha » a diminué.
  - L'élimination de certains monstres peut rapporter des points d'honneur.
3. L'apparition du Shugo de téléportation de la Forteresse de Dumaha a été modifiée.
4. Pendant le combat pour la Forteresse de Dumaha, la troupe défensive de Dumaha peut également apparaître dans certaines circonstances.
5. Le combat de forteresse a bénéficié des améliorations suivantes :
  - Le général gardien apparaît à des moments différents à Dumaha et dans la Forteresse divine.
  - Le niveau de difficulté de Lakrum et de la Forteresse divine a diminué.
  - Le nombre minimal de points de contribution requis pour décrocher la récompense a augmenté.
  - Dans l'évaluation PvP, l'équilibre a mieux été pris en compte.
  - La récompense en Kinahs dans les combats pour la Forteresse de Dumaha, de Lakrum et de la Forteresse divine a augmenté.

## SIEGE DE L'AUTEL

1. Le PNJ pour la récompense spéciale du « Siège de l'autel » apparaît env. 30 minutes après la conquête et disparaît seulement après 6 heures.
2. Le nombre d'objets pouvant être vendus au PNJ marchand de légion qui apparaît grâce à la bénédiction d'Apsu a été limité.

## PNJ

1. À Stellusia à Dumaha, un marchand de stellium a été positionné. Il vous propose d'acheter des consommables et des plans de Pierres de mana.
2. Le marchand Koninerk (réservé aux légions) de l'objet « Collectionneur de titanium », qui apparaît après la conquête de l'autel à Dumaha, a été supprimé du jeu. Le marchand d'objets de fabrication magiques vend désormais aussi des articles d'extraction.
3. L'équipement de certains PNJ a changé.



4. L'alchémium ancestral ne fait plus partie du butin obtenu sur les monstres de Lakrum.
5. L'alchémium ancestral se trouve désormais dans le coffre de récompense de Narakkalli dissimulé ou sur les monstres portant un nom dans la Tour sacrée.
6. Les tessons et le complicité de classe C ne font plus partie du butin obtenu sur les monstres de Lakrum.
7. Le PNJ Néro n'apparaît plus au même endroit.
8. Erreur corrigée : le PNJ Lugbug égaré n'apparaissait plus.

## MONSTRES

1. L'élimination de monstres au combat pour la Forteresse de Dumaha rapporte des points d'honneur.
2. Les statistiques des monstres qui apparaissent pendant le combat pour la Forteresse de Dumaha ont été partiellement réduites.
3. Le capitaine Barikuda à Dumaha revient au point d'apparition lorsqu'il quitte la zone prévue.
4. Erreur corrigée : certains monstres portant un nom à Lakrum n'apparaissaient pas.
5. Erreur corrigée : les dégâts de compétence de certains monstres étaient trop faibles.
6. Les dégâts de compétence de certains monstres ont été ajustés.

## ENVIRONNEMENT

1. De nouveaux objets de collection ont été ajoutés à Lakrum.
2. Des parties de Dumaha ont été modifiées.
3. La topographie de Dumaha a été modifiée par endroits.

## SYSTEME

1. Des suppléments de sertissage ont été ajoutés : leur utilisation augmente les chances de sertissage de Pierre de mana avec des objets d'équipement ancestraux (ou de qualité supérieure).

## INTERFACE UTILISATEUR

1. Erreur corrigée : la barre d'actions était réinitialisée de manière intempestive.
2. Dans la fenêtre [Renforcer/Modifier, Sertissage de Pierre de mana], une inscription de supplément de sertissage a été ajoutée.
3. Dans le menu de négociant, on ne peut plus sélectionner d'objets que le négociant n'achète pas.
4. Dans le menu de négociant, certains objets moins pertinents ne s'affichent plus.
  - Les objets en question peuvent être trouvés en effectuant une recherche.
5. Le système d'« astuces » a été ajouté.
  - Des astuces sont données toutes les 30 minutes dans la fenêtre de discussion.
  - Des astuces s'affichent lorsqu'elles sont activées dans la fenêtre de discussion sous [Options d'onglets, Informations système].
6. Les infobulles de certains objets et du système ont été améliorées.
7. La représentation de l'attaque armée dans le profil a été modifiée.



8. Le camp d'entraînement des débutants de Nochsana a été supprimé de la liste des instances.
9. Erreur corrigée : l'IU disparaissait lorsque le personnage changeait de sexe par transformation pendant l'utilisation d'une compétence.

9. Erreur corrigée : les compétences actives étaient levées par des compétences de buff normales.



## SON

1. Dans certaines régions de Dumaha, le son d'ambiance a été modifié.

## AUTRES OBJETS

1. Erreur corrigée : des résultats du classement n'étaient pas pris en compte correctement.

## FONCTIONNALITES GF

1. Certains objets du distributeur shugomatique ont été échangés.
2. Les points d'honneur ont été annulés. Les points d'honneur en votre possession ont été compensés à hauteur de 1 lingot d'or pour 600 points d'honneur.
3. Certains objets de la boutique des sables dorés ont été renouvelés. De plus, sur une période limitée (du 30/10/2019 au 30/11/2019), les objets suivants peuvent être achetés :

Objet	Prix	Restriction
[Gravure] contrat de transformation légendaire (10 types)	1 500 lingots d'or	1 par semaine
[Gravure] contrat de transformation ancestral (18 types)	250 lingots d'or	1 par semaine
Caisse de sélection de compétences de Daevanion légendaire (10 types)	200 lingots d'or	1 par semaine

4. Les deux contrats de transformation de la boutique d'AION ont été supprimés. À la place, les objets <Souffle de transformation ancestral> et <Souffle de transformation légendaire> nécessaires aux missions de Lugbug sont gratuits.