



Mise à jour 3.5 - Note de mise à jour

Sommaire

[Instances]	1
[PNJ]	6
[Paramètres]	7
[Objets].....	10
[Logement].....	13
[Quête]	16
[Légion].....	19
[Montures].....	21
[Abysses].....	22
[Interface utilisateur].....	23
[Compétences]	26

[Instances]

1. Cinq nouvelles instances vous attendent.

- Chacune des différentes instances possède son propre concept. Les portes sont ouvertes et n'attendent que vous !

Forteresse de Tiamat

L'instance « Forteresse de Tiamat » flotte dans les airs, juste au dessus de l'Œil de Tiamaranta, au cœur de Tiamaranta. Après la fondation de Tiamaranta une spirale pourpre se forma dans les airs et Tiamat elle-même y insuffla son énergie magique pour faire apparaître, dans un puissant faisceau de lumière et un vacarme assourdissant, la Forteresse de Tiamat. Tout comme le pays de Tiamaranta, la Forteresse n'a qu'un seul but : présenter au monde la puissance et l'individualité de Tiamat. C'est cette forteresse qui abrite les meilleures troupes d'élite, toujours prêtes à prouver leur supériorité au combat.



- L'entrée de la Forteresse de Tiamat se trouve à l'intérieur du territoire JcJ « L'Œil de Tiamaranta ». Les Élyséens et les Asmodiens peuvent entrer dans l'instance. (Dir. 06h00/12h00).

Niveau d'entrée	Temps de rechargement	Joueurs	Quête d'entrée
À partir de 60	Lot Gold : 22h après Néophyte : 2 jours et 22h	6	Aucune

Antre de Tiamat

C'est là que Tiamat, qui commande les Balaurs, a élu domicile. Son repaire se trouve haut dans le ciel, si haut qu'on ne peut y accéder qu'en volant. On a découvert que Tiamat et les Balaurs avaient pu rejoindre ce refuge en utilisant un portail magique au centre de l'Œil de Tiamaranta. Des sorciers réians sont parvenus à générer un portail artificiel, mais il est instable, c'est pourquoi on ne peut pas l'utiliser tout le temps.

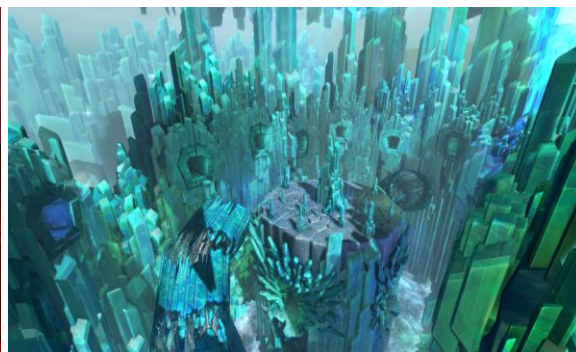


- L'entrée de l'« Antre de Tiamat » se trouve à l'intérieur de l'Œil de Tiamaranta. Il y a une entrée dans la salle du gouverneur, direction 03h00/09h00.

Niveau d'entrée	Temps de rechargement	Joueurs	Quête d'entrée
À partir de 60	Lot Gold : 40h Néophyte : 4 jours et 22h	12	aucune

Arène de la Coopération

Cette arène se trouve également dans la « surface commune », tout comme l'Arène du Chaos et l'Arène de la Discipline. Elle a été conçue dans un esprit de coopération : en effet, lors d'une bataille à grande échelle, c'est le groupe qui prime sur l'individu. Trois équipes de deux ont également la possibilité de s'entraîner dans cette arène comme dans les autres arènes.



- L'Arène de la Coopération est une instance dans laquelle les joueurs doivent s'affronter en respectant une limite de temps, en mode 2 contre 2 contre 2. Il y a 3 tours au total.

Dès que le temps imparti est écoulé ou qu'une équipe a atteint le score nécessaire, l'instance se termine.

- Pour entrer, les joueurs doivent présenter un nouveau ticket : « Ticket pour l'Arène de la Coopération ». Le niveau 46 est le niveau minimum nécessaire pour entrer. Les équipes qui entrent dans l'instance par le biais d'un système d'inscription automatique sont placées sur une liste d'attente qui varie selon leur niveau.
- Si la différence entre les niveaux des joueurs est trop importante, ceux-ci ne pourront pas s'entraîner ensemble.

Arène de la Coopération		
Explication	Indépendamment de leur faction, jusqu'à 3 équipes de 2 entrent dans l'instance (cependant, une équipe ne peut compter que des membres d'une même faction).	
Condition	Posséder un „Ticket pour l'Arène de la Coopération“	
Type	Entraînement individuel, entraînement rapide, entraînement de groupe	
Tranche de niveaux	Niveau 46 à 50, niveau 51 à 55, niveau 56 à 60	
Récompense	Insigne du courage, Points Abyssaux	
PNJ d'entrée	Élyséens	Entrée dans l'Arène de la Coopération
	Asmodiens	

- Les instances ne sont accessibles qu'à certaines heures. Les créneaux d'ouverture de l'Arène du Chaos et de l'Arène de la Discipline ont été adaptés en fonction.

	Horaires
Arène de la Discipline/du Chaos/de la Coopération	12h00 à 14h00
	18h00 à 20h00
	22h00 à 02h00

- Des quêtes quotidiennes vous permettront d'obtenir le ticket d'entrée requis.

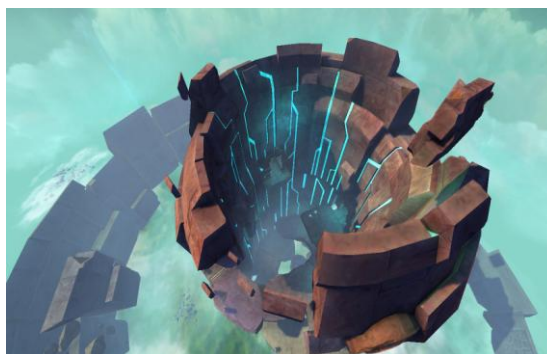
Race	Lieu	PNJ	Quête
Élyséens	Académie de Kaisinel	Perbano	[Jour.] tickets d'arène
Asmodiens	Académie de Marchutan	Reigar	[Jour.] tickets d'arène

- Le ticket d'entrée pour l'Arène de la Coopération disparaît au bout de 7 jours.
- Les tickets les plus proches de leur date d'expiration seront utilisés automatiquement en premier.
- L'entraînement s'effectue sur trois tours.
- Chaque tour dure trois minutes. Dès que le temps est écoulé, le tour suivant commence automatiquement.
- Après un changement de phase ou un décès, le personnage recevra temporairement « Augmenter la combativité », un genre d'amélioration. (Les renforts disparaissent lors de la fermeture du client ou lorsqu'un joueur se déconnecte.)
- Si un personnage meurt, il sera ressuscité à un endroit aléatoire.
- Toutes les options du dialogue en ligne hormis le dialogue de groupe sont restreintes dans l'Arène de la Coopération.

- Les règles d'entrée rapide dans l'Arène de la Coopération sont les suivantes :
 - Vous pouvez entrer rapidement lorsqu'il manque des joueurs au sein d'une équipe existante.
 - Les points sont calculés pour l'ensemble de l'équipe. Cela signifie que même les joueurs qui ont utilisé l'entrée rapide commencent avec le même nombre de points que les autres.
 - Si tous les membres ont quitté l'équipe et qu'il reste encore deux places, les nouveaux joueurs reprendront les informations déjà présentes.
- Les règles concernant les points gagnés et perdus dans l'Arène de la Coopération sont les suivantes :
 - Lorsque d'autres joueurs meurent suite à votre attaque ou que votre personnage détruit un objet invoqué, vous gagnez des points.
 - Il est également possible de gagner des points en activant différentes unités.
 - Lorsqu'un joueur meurt suite à l'attaque d'autres joueurs, de monstres, à un étourdissement ou en tombant, il perd des points.
 - Au 3e tour, l'équipe alors en tête sera indiquée. À partir de ce tour, les joueurs recevront plus de points s'ils éliminent cette équipe.
 - Au début du 3e tour, l'équipe occupant la dernière place reçoit une amélioration supplémentaire.
 - Les points de l'Arène de la Coopération sont des points communs.
- Le classement de l'Arène de la Coopération est effectué selon les critères suivants :
 - Les points gagnés en combattant sont la valeur de référence.
 - Dans le cas où plusieurs équipes ont obtenu le même nombre de points, le nombre de monstres tués sera pris en compte.
- Les personnages qui quittent l'arène pendant l'entraînement ou qui se déconnectent avant le calcul des points ne recevront pas de récompense.
 - Même si un joueur de votre équipe s'est déconnecté ou a quitté le groupe, les autres membres de l'équipe pourront recevoir leur récompense à la fin de l'entraînement.
- Les personnages en cours d'entraînement peuvent interrompre l'entraînement à tout moment en cliquant sur le bouton STOP en haut à droite de l'écran ou sur QUITTER à gauche dans la fenêtre de groupe. Ils quittent alors l'arène. (En quittant l'entraînement, le joueur renonce à sa récompense.)
- Comme dans les autres arènes, l'utilisation de certaines compétences et de certains objets est soumise à des restrictions.
- L'Arène de la Coopération possède un camp d'entraînement.
- Elle est accessible à toute heure.
- Les règles de groupe de l'Arène de la Coopération sont les suivantes :
 - Personne ne peut être exclu du groupe à l'intérieur de l'arène.
 - Les objets trouvés dans les coffres au trésor gagnés dans l'arène sont temporairement échangeables pour le membre du groupe uniquement.

Arène de la Gloire

L'Arène de la Gloire est une nouvelle arène exclusivement accessible aux quatre premiers du classement de l'Arène du Chaos et de l'Arène de la Coopération. Elle a pour but de sélectionner les meilleurs joueurs d'arène pour leur décerner un insigne de gloire. De plus, les joueurs peuvent également recevoir le titre de „Légende du Temple de Kaisinel“ ou „Légende du Temple de Marchutan“ en remportant 50 victoires dans l'Arène de la Gloire.



- L'Arène de la Gloire permet à 4 joueurs de se mesurer les uns aux autres. La bataille est divisée en 3 tours, tous limités dans le temps. Lorsqu'un joueur a atteint le nombre de points nécessaires à la victoire, le combat est terminé.
- Le niveau minimal requis pour entrer est de 56. De plus, les joueurs ne peuvent entrer qu'avec un ticket spécial qui ne sera distribué qu'aux deux premiers classés de l'Arène du Chaos et aux deux premiers classés de l'Arène de la Coopération.

Arène de la Gloire		
Explication	Une instance dans laquelle s'affrontent 4 joueurs, toutes factions confondues (chacun pour soi)	
Condition	Le joueur doit posséder 3 tickets pour l'Arène de la Gloire	
Type	Nouvelle entrée, entrée rapide pour l'entraînement	
Tranche de niveaux	56 à 60	
Récompense	Médailles de mithril, médailles de platine, médailles d'or, Insignes glorieux, Points Abyssaux	
PNJ	E	Entrée de l'Arène de la Gloire
	A	

- On ne peut s'inscrire pour l'Arène de la Gloire qu'à certains moments.

	Semaine	Dimanche
Arène de la Gloire	Non ouvert	18h00 à 20h00

- Les tickets pour l'Arène de la Gloire sont cumulables. Ils ne disparaissent pas automatiquement.
- Les règles sont les mêmes que pour l'Arène de la Discipline et l'Arène du Chaos.

Reliquat des abysses confinés

Les abysses confinés sont nés du Grand Fragment d'Éther qui s'est détaché d'Aion et qui a reçu les effets d'un artefact de protection. Cette région a toujours été instable. Avec le temps et l'accélération croissante du flux d'Éther, les abysses confinés sont devenus le Reliquat des abysses confinés et les créatures qui y vivaient sont devenues des monstres encore plus redoutables.

- Accessible par l'entrée des Abysses confinés.

- Le temps de temps de rechargement est commun avec celui des Abysses confinés.

Niveau d'entrée	Temps de rechargement	Joueurs	Quête d'entrée
60 et plus	46 heures	12	Aucune

- À Eltnen, en Élysea et à Morheim, en Asmodae, des PNJ ont été ajoutés pour le Camp d'entraînement de Nochsana.
- Les récompenses standards pour le Dredgion, le Dredgion de Chantra et le Dredgion de Sadha-Dredgion ont été augmentées.
- La formule de calcul pour la récompense de l'Arène du Chaos et de l'Arène de la Discipline a été modifiée.
- Les niveaux de certains monstres dans le Laboratoire secret de Théobomos ont été modifiés.
- Dans le Laboratoire secret de Théobomos, Iprita et Sillicanimum ne laissent désormais plus tomber de clé inutilisable.

[PNJ]

- Les positions et les valeurs de statut de certains monstres à Eltnen, Heiron, Morheim et Beluslan ont été modifiées.

Élysea		Asmodée	
Eltnen	<ul style="list-style-type: none"> - Temple souterrain d'Eracus - Mine Kaidan - Citadelle léphariste - Quartier général Kaidan 	Morheim	<ul style="list-style-type: none"> - Village des Griffes de glace - Grotte basaltique de Taran - Temple céleste d'Arkanis - Citadelle léphariste - Village des Crin-de-brume
Heiron	<ul style="list-style-type: none"> - Centre de recherches léphariste - Territoire contesté Kishar - Tanières des Draconutes - Défilé du sang du Dragon 	Beluslan	<ul style="list-style-type: none"> - Mine de Malek - Palais d'Alukina - Rameaux du Chaos - Forteresse d'Alquimia - Avant-poste des Blanches gelées - Baraquements de Bakarma

- Les anciens PNJ des camps d'entraînement des arènes ont été supprimés. Pour les remplacer, un nouveau PNJ a été ajouté pour les trois arènes à la fois (Discipline/Chaos/Coopération).

Race	Territoire
Élyséens	Officier d'entraînement Valdia
Asmodiens	Officier d'entraînement Gagaff

- L'erreur qui survenait lors de l'utilisation de compétences de Taros Mort-fléau dans le

Temple de Beshmundir a été corrigée.

- De nouveaux téléporteurs ont été ajoutés pour améliorer les déplacements au sein des zones de Balauréa et entre celles-ci et Reshanta.

Territoire	Téléporteur	Itinéraire
Inggison	Yumeros (E)	Inggison → Sarpan
Gelkmaros	Esthe (A)	Gelkmaros → Sarpan
Tiamaranta	Hamideron (E/A)	Tiamaranta → Forteresse de Teminon Tiamaranta → Forteresse de Primum
Forteresse de Teminon	Barina (E)	Forteresse de Teminon → Tiamaranta
Forteresse de Primum	Kazat (A)	Forteresse de Primum → Tiamaranta

- Les Points Abyssaux que l'on obtient auprès des monstres du Défilé de Silentera ont été augmentés.

[Paramètres]

- Après une longue attente, il est enfin possible d'attaquer Théobomos et Brusthonin.

Faïlle dimensionnelle

Une étrange rumeur s'est mise à circuler parmi les recrues de l'Ordalie empyréenne, à propos d'une Faïlle de l'Ordalie qui apparaîtrait parfois après une victoire sur Vanktrist le Distordeur. Afin de découvrir ce qui se cache derrière cette rumeur et d'étudier l'origine de cette faïlle, des chercheurs se sont réunis et ont découvert qu'une collision entre une Faïlle de l'Ordalie et une illusion très instable pouvait créer un espace d'une toute autre sorte. Cet espace ne permet pas seulement d'accéder à Balauréa, c'est aussi une voie d'accès directe au territoire ennemi.

Suite à cette découverte, on fonda des laboratoires de recherche dimensionnelle à Sanctum et à Pandémonium afin d'explorer l'espace qui venait de se créer. Peu après, les chercheurs étaient déjà en mesure de créer eux-mêmes cet espace et ils décidèrent de procéder à des tests à l'académie de Kaisinel et l'académie de Marchutan. C'est ainsi que commence l'invasion tant attendue de Théobomos et de Brusthonin, via la « Faïlle dimensionnelle ».

La première mission des Élyséens à Brusthonin est de libérer la Légion des Serres de Griffon qui s'y est échouée.

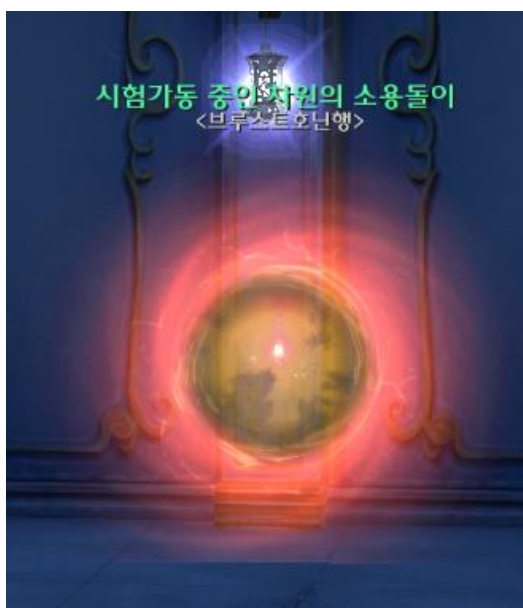
Les Asmodiens, eux, doivent d'abord suivre la trace de « Jamanok », qui a trahi sa propre faction et veut vendre des informations capitales aux Élyséens.



2. La Faille dimensionnelle permet aux Élyséens d'envahir Brusthonin et aux Asmodiens d'envahir Théobomos.
 - La Faille dimensionnelle apparaît le lundi, le mercredi et le vendredi entre 22h00 et 24h00.
 - Dès que les 2 heures sont écoulées ou que le réacteur de la Faille est détruit par la défense, la Faille se referme.
 - Lors de la fermeture de la Faille dimensionnelle, les troupes d'envahisseurs sont automatiquement téléportées vers leur académie d'origine.

Troupe d'invasion

- Dans chaque académie, les joueurs peuvent accéder au territoire ennemi en passant par la Faille dimensionnelle.



Faille dimensionnelle des Élyséens



Faille dimensionnelle des Asmodiens

- La Faille dimensionnelle est ouverte aux joueurs de niveau 45 et plus.
- Lors d'une attaque, 24 joueurs maximum peuvent pénétrer en territoire ennemi. Lorsque des joueurs se téléportent hors du territoire ennemi, ils quittent l'alliance et d'autres joueurs peuvent entrer par la Faille.
- Les joueurs qui entrent en territoire ennemi par la Faille quittent automatiquement leur groupe, alliance ou union et deviennent membres de l'alliance d'invasion.
- L'alliance d'invasion n'autorise pas les options standards telles qu'inviter, quitter ou bannir.
- Les paramètres de distribution de l'alliance d'invasion sont fixés par avance et ne peuvent pas être modifiés.

Règle	Paramètre
Pillage	Chacun son tour
Distribution des objets rares	Lancer de dés (à partir de Rare)

- Lorsqu'un joueur sort du territoire de mission pour l'invasion, il quitte automatiquement l'alliance et est ramené à l'entrée de son académie.



Territoire de mission de Théobomos



Territoire de mission de Brusthonin

- Les personnages ne peuvent pas ériger de Kisks dans les territoires de mission mais ils peuvent utiliser des Kisks installés ailleurs.
- Pendant l'invasion, il n'est pas possible de ressusciter au pied de l'obélisque. Si un joueur meurt, il est ressuscité à sa première position d'invasion.

Troupe de défense

- Dès que la Faille dimensionnelle est active, les joueurs peuvent rejoindre l'alliance de défense en entrant dans les zones de mission.
- Si un joueur refuse l'invitation de l'alliance de défense, il recevra une nouvelle invitation 10 minutes plus tard.
- Même les joueurs qui se trouvent déjà dans un groupe ou une alliance peuvent participer à la mission de défense.
- L'alliance de défense autorise toutes les options d'alliance habituelles.
- Dès qu'un joueur membre de l'alliance de défense quitte le territoire de mission, il quitte

automatiquement l'alliance.

3. Des Failles ont été ajoutées à « Inggison » et « Gelkmaros ».
4. Dès qu'une Faille apparaît, un PNJ gardien de Faille apparaît également.
 - Le PNJ gardien est posté à la sortie de la Faille. S'il est tué, il peut laisser tomber, entre autres, des médailles de mithril, ou des couronnes ancestrales surpuissantes.
5. Plusieurs itinéraires de vol ont été ajoutés pour des déplacements plus fluides.

Failles

Race	Territoire	Lieu de départ	Destination
Élyséens	Théobomos	Auberge de Jamanok	Camp de Hongras
		Site de fouilles d'Anangke	
		Village de l'Observatoire	Garnison de la Côte de Latheron
	Heiron	Campement de Sénéa	Refuge d'Arbolu
		Campement Changarnerk	
		Poste de garde-côte	
		Jeiparan	Avant-poste du groupe d'extermination
Asmodiens	Brusthonin	Village des BuBus	Camp de Kamsto
		Camp d'éclaireurs de Iollu	
	Beluslan	Abri des Blanches gelées	Camp de réfugiés de Besfer

De plus, un obélisque et des PNJ ont été ajoutés dans les nouveaux lieux de transport aérien.












6. On ne peut plus poser de Kisks à des positions anormales dans le territoire « Disque de sang » à Sarpan.
7. Certains paysages autour des sous-sols de la Forteresse de Tiamaranta ont été corrigés.
8. Certains paysages du village de la Côte à Oriel ont été corrigés
9. Certains paysages du cercle intérieur de l'œil de Tiamaranta ont été corrigés.
10. Une erreur qui déplaçait les joueurs vers des positions anormales lorsqu'ils se trouvaient dans un courant aérien et avaient entamé un combat a été corrigée.

[Objets]

1. De nouvelles armes et armures de niveau « Mystique » ainsi que des armes extensibles de niveau « Épique » ont été ajoutées.
 - Les nouveaux objets sont disponibles dans l'« Antre de Tiamat ».
2. Vous pouvez acheter des suppléments de sertissage inférieurs et normaux (mystique) auprès du Quartier-maître d'équipement spécial à Balauréa.



Inggison		Gelkmaros	
Autel de l'avidité	Temple de l'Ancien dragon	Tour de Vorgaltem	Temple Pourpre

- Vous pouvez acheter des suppléments de sertissage supérieurs à la Forteresse de Tiamat ou dans l'Antre de Tiamat.
3. De nouvelles recettes pour les métiers ont été ajoutées.
- Les recettes sont disponibles dans les métropoles ainsi que dans la zone de logement à Oriel/Pernon auprès du vendeur de recettes pour apprentis-artisans en échange d'un « Symbole d'artisan ».
4. Pour que les parchemins qui augmentent les différentes valeurs du personnage soient plus faciles à comprendre au premier abord, leurs icônes ont été modifiées.
- Les icônes des parchemins de l'arène d'entraînement ou du Colisée de l'Ordalie sont restées les mêmes.

Icône	Nom de l'objet	Icône	Nom de l'objet
	Parchemin de protection contre le feu		Parchemin de protection contre la terre
	Parchemin d'imperméabilité		Parchemin de résistance au vent
	Parchemin antichocs		Parchemin de courage
	Parchemin d'éveil		Parchemin de course
	Parchemin de vent enragé		Parchemin de crit. magiques
	Parchemin de crit. physique		

5. Les icônes d'effet ont été modifiées afin que les Pierres divines soient plus compréhensibles au premier abord.
- La couleur de fond des objets varie selon leur niveau. Les icônes d'effet d'affaiblissement sont de la même couleur que les objets de niveau « Héroïque ».

Icône	Effet de la Pierre divine	Icône	Effet de la Pierre divine
	Saignement		Aveuglement
	Paralysie		Empoisonnement
	Silence		Désorientation
	Réduction de vitesse de déplacement		Diminution de vitesse d'attaque
	Immobilisation		Dégâts de l'eau

	Dégâts du vent		Dégâts terrestres
	Dégâts de feu		

6. Des images ont été ajoutées aux icônes de Stigma pour mieux reconnaître la compétence correspondante.

Compétence	Avant	Après
Exemple : Prise de cheville		

7. Des informations concernant le niveau d'enchantement des armes et des armures s'affichent désormais dans la fenêtre des astuces.

+7 Haine du Seigneur balaur			
Type	Espadon		
Impossible à échanger, Impossible à stocker dans l'entrepôt du compte, Impossible de stocker dans l'entrepôt de Légion, Impossible de modifier l'apparence			
Disponible au niveau 60 ou supérieur			
Nécessite la compétence équiper Espadon			
Arme à 3 impacts très lente			
Attaque	424 - 447 (+28)		
Vit. d'attaque	2.4	Précision	1157
Crit. physique	10	Parade	1215
Préc. magique	380		
Vit. d'attaque	+19%	Attaque	+50
Précision	+162	Crit. physique	+77
Parade	+138	PV	+585
Pénétration des résistances à la paralysie +19			
Niveau d'amélioration		7	
Emplacements pour Pierres de mana (de niveau 70 au maximum)			
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			
Cavité de pierre divine disponible			

Niveau actuel

- Les objets d'abysses de niveau inférieur à 50 peuvent désormais être entreposés dans l'entrepôt de compte.
- Les marchands de grimoires de compétences de niveaux élevés vendent désormais également les grimoires de compétences de niveaux inférieurs.
- Les propriétés de certaines pièces d'équipement pour les changements d'apparence ont été modifiées.
 - Objets : séries Kahrn, Basarti, Sunayaka
 - Modification : Changement d'apparence possible, répétition du changement d'apparence impossible.
- Les joueurs ont désormais des chances de gagner des pierres à Flux de meubles parmi les objets collectés à Oriel/Pernon.
- Les chances d'obtenir certaines Pierres de mana rares ont été augmentées.
- La probabilité que certains monstres du Défilé de Silentera laissent tomber des objets a été modifiée.
- Le Coffre au trésor antique qui apparaissait dans la Forteresse occidentale de Siel a été déplacé ailleurs. L'erreur qui faisait que le coffre ne disparaissait pas, même après longtemps, a été corrigée.

15. L'erreur qui empêchait de teindre le Chapeau de capitaine du Brise-écume a été corrigée.
16. La faute de frappe dans la description des Jolies fleurs de Liconsis a été corrigée.

[Logement]



Sur le tableau d'affichage qui se trouve au centre d'Oriel et de Pernon, les joueurs peuvent accepter des missions de croissance du village. Une fois la mission terminée, le village se développe.



Tableau d'affichage



Fenêtre de mission

- Lorsque le village s'agrandit, son apparence change en fonction de son niveau. De plus, des PNJ apparaissent au centre du village et ne peuvent interagir qu'avec les habitants de ce village. Ces PNJ vendent de nouveaux objets d'aménagement.



Fontaine du village au niveau 1



Fontaine du village au niveau 5

- Quand le village progresse en niveau, le vendeur a de nouveaux articles à vendre.
- Le PNJ qui apparaît pour les missions de village à répétition disparaît au bout d'un certain temps.
- Les quêtes de croissance du village peuvent aussi être accomplies par des joueurs qui n'habitent pas dans le village. Le résultat d'une quête de croissance de village réussie sera comptabilisé pour le village du joueur qui l'a accomplie.

Des panneaux de porte et le majordome permettent de modifier l'apparence extérieure de la maison.

- Le ticket de changement d'apparence de la maison est disponible auprès du PNJ de changement de bâtiment. Il apparaît lorsque le village atteint un certain niveau.
- En utilisant un ticket de changement d'apparence du niveau de bâtiment correspondant, il est possible de modifier l'aspect extérieur de la maison.
- Les maisons ayant subi un changement d'apparence nécessitent un nouveau ticket de changement d'apparence pour retrouver leur aspect d'origine.
- Lorsque l'aspect extérieur d'une maison est modifié, certains paramètres et objets d'installation seront réinitialisés.
- L'aspect des studios n'est pas modifiable.



Maison feuillage



Manoir feuillage



Domaine feuillage



Palais feuillage

1. Une fonction de retour au champ de bataille a été rajoutée. Elle permet aux joueurs de retourner à l'endroit où ils se trouvaient la dernière fois qu'ils ont utilisé « Retour au foyer ».
 - Le retour au champ de bataille est utilisable dans les 5 minutes qui suivent l'utilisation de la compétence « Retour au foyer ».
 - Cette fonction est affichée à côté de la fonction « Décorer la maison ».
 - Le retour à certains endroits, tels que les instances ou les territoires n'autorisant pas les invocations, ne fonctionne pas.
2. Le « Cristal des autorisations » permettait jusqu'à présent de choisir une icône pour se rendre aléatoirement dans la maison d'un ami. Cette fonctionnalité s'applique maintenant également aux personnages avec lesquels le joueur a été récemment en contact dans le jeu.
 - Cela inclut les personnages qui se trouvaient récemment dans le même groupe que le joueur, ou bien avec qui il a commercé, murmuré ou encore échangé des messages par voie postale.
 - La liste des personnages ayant récemment été en contact avec le joueur est actualisée à intervalle régulier.
3. Des colorants ont été ajoutés pour teindre certains meubles et objets d'aménagement.
 - Les colorants pour meubles sont disponibles auprès du « Pot de fleurs de couleur » qui apparaît à divers endroits du village en fonction de son niveau.



Pot de fleurs de couleur

- Selon la province, Oriel/Pernon, différents colorants sont disponibles.
4. Le nombre de meubles et d'objets d'aménagement pouvant être installés dans les maisons et les palais a été modifié.

Type	avant	après
Maison	50	60
Palais	70	90

5. Les sacs qu'on obtient avec des Florefoyers et du Floreconvives ne requièrent plus de déblocage pour accéder aux récompenses.
6. Les prix de certains meubles, objets pour maison et objets d'aménagement disponibles auprès d'un PNJ ont été revus à la baisse.
7. Quelques nouveaux objets d'aménagement ont été ajoutés au marchand de meubles du Marché immobilier à Oriel et Pernon.
 - Les nouveaux meubles « Commode de bois pratique » et « Commode de bois salix pratique » ne partagent pas leurs emplacements dans l'entrepôt avec les anciennes commodes.
8. Le marchand de Florefoyers et de Floreconvives à Oriel/Pernon vend une nouvelle sorte de Floreconvive permettant d'obtenir des matériaux de fabrication.
9. Un nouvel objet d'installation extérieure a été ajouté pour les maisons. Les joueurs peuvent y pendre leurs drapeaux d'armoiries de Légion.
10. En mode décoration, un effet spécial a été ajouté pour l'accrochage d'objets.
11. Les objets déplacés en mode décoration sont désormais affichés en transparence.
12. De nouvelles fonctions ont été ajoutées dans le menu d'édition du script de logement de la fenêtre d'édition des scripts.
 - En appuyant sur <Ctrl+Z>, vous pouvez supprimer ce que vous avez saisi. En appuyant sur <Ctrl+Shift+Z>, la fonction « Répéter l'action » est autorisée.
 - Selon les mots-clés du script, des couleurs différentes s'afficheront.
13. Dans certains cas particuliers, l'effet 'Ignorer la maladie des âmes' n'était pas pris en compte correctement. Cette erreur a été corrigée.
14. Une erreur qui se produisait lors de la salutation « Activer en cas d'orage » dans le script de logement pour les maisons de type C et S a été corrigée.
15. L'erreur qui transformait certains objets de maison en PNJ a été corrigée.
16. L'erreur qui empêchait de modifier correctement le nom du propriétaire d'une maison a été corrigée.
17. Les indications de direction de certains panneaux de porte ont été corrigées.
18. Les fautes de frappe de certains objets d'aménagement ont été corrigées.

[Quête]

1. Des missions réalisables à Sarpan et Tiamaranta ont été ajoutées. Dès que la mission '[Gr.] La chute de la forteresse de Tiamat' est terminée, la mission suivante apparaît automatiquement.
 - Cette mise à jour ne fera pas apparaître toutes les missions, cela est dû au développement de l'histoire. De plus, la mission ne peut pas être accomplie en plein milieu.
 - Il est prévu de débloquent ces missions ultérieurement. Nous vous en informerons à ce moment.
2. Une quête pour obtenir des armes de Daevanion de niveau 60 a été ajoutée. Dès qu'ils ont terminé la quête 'La lance de Siel', les joueurs peuvent accepter cette nouvelle quête.

Race	Niveau	Quête de départ	PNJ
Toutes	55	La véritable Lance de Siel	Kahrun

3. Les contenus de la quête de Daevanion de niveau 50 et de la quête d'armures Daevanion de niveau 60 ont été modifiés.
 - Les quêtes d'armes et d'armures de Daevanion niv. 50 sont désormais jouables à partir du niveau 45.

- La quête d'armures Daevanion de niveau 60 est désormais jouable à partir du niveau 55.
 - La quête préliminaire à la quête d'armures Daevanion de niveau 60 a été supprimée.
 - Les <énergies odorantes> nécessaires pour la quête d'armures Daevanion de niveau 60 'Un hommage à toutes les saisons' ont désormais une probabilité de 100% d'être laissées tomber.
4. De nouvelles quêtes jouables dans les nouvelles instances 'Forteresse de Tiamat' et 'Antre de Tiamat' ont été ajoutée. Ces quêtes sont disponibles auprès des PNJ qui se trouvent à l'intérieur et à l'extérieur des instances.

Race	Niveau	Quête préliminaire pour la Forteresse de Tiamat	PNJ
Élyséens	60	[Gr.] La chute de la forteresse de Tiamat	Ankanus
Asmodiens	60	[Gr.] La chute de la forteresse de Tiamat	Skafir

5. De nouvelles quêtes concernant la 'Faille dimensionnelle' ont été ajoutées.
- Selon que vous attaquez ou défendez, vous obtiendrez des quêtes différentes auprès des PNJ. De plus, les quêtes peuvent apparaître automatiquement lorsque les joueurs entrent dans certaines régions.
6. Dans les nouvelles arènes, 'Arène de la Coopération' et 'Arène de la Gloire', il est possible d'accomplir les quêtes de JcJ déjà existantes.
7. Une nouvelle quête de titre a été ajoutée et peut être jouée dans l'Arène de la Gloire. Après 10 victoires dans l'arène, la quête peut être mise à jour.

Race	Niv.	PNJ	Quête	Titre	Options de titre
Élyséens	56	Junos	Défi de l'Arène de la gloire 1	Honneur puissance 10	Vit. d'attaque+2%, Vit. d'incantation+2%, Vit.+3%, PV+80
			Défi de l'Arène de la gloire 2	Honneur puissance 20	Vit. d'attaque+2%, Vit. d'incantation +2%, Vit.+3%, PV+90
			Défi de l'Arène de la gloire 3	Honneur puissance 30	Vit. d'attaque+2%, Vit. d'incantation +2%, Vit.+3%, PV+100
			Défi de l'Arène de la gloire 4	Honneur puissance 40	Vit. d'attaque+2%, Vit. d'incantation +2%, Vit.+3%, PV+110
			Défi de l'Arène de la gloire 5	Légende du Temple de Kaisinel	Vit. d'attaque+2%, Vit. d'incantation +2%, Vit.+3%, PV+120
Asmodiens	56	Shinin	Défi de l'Arène de la gloire 1	Honneur puissance 10	Vit. d'attaque+2%, Vit. d'incantation +2%, Vit.+3%, PV+80
			Défi de l'Arène de la gloire 2	Honneur puissance 20	Vit. d'attaque+2%, Vit. d'incantation +2%, Vit.+3%, PV+90
			Défi de l'Arène de la gloire 3	Honneur puissance 30	Vit. d'attaque+2%, Vit. d'incantation +2%, Vit.+3%, PV+100
			Défi de l'Arène de la gloire 4	Honneur puissance 40	Vit. d'attaque+2%, Vit. d'incantation +2%, Vit.+3%, PV+110
			Défi de l'Arène de la gloire 5	Légende du Temple de Marchutan	Vit. d'attaque+2%, Vit. d'incantation +2%, Vit.+3%, PV+120

8. Une nouvelle quête qui permet aux joueurs d'accéder au marchand de grimoires de compétences de niveau 51 et plus a été ajoutée.

- Les Élyséens et les Asmodiens obtiennent cette quête dans leur métropole respective auprès du Maître de classe.
9. L'ensemble des quêtes pour le Camp d'entraînement de Nochsana ont désormais été ajoutées À Eltnen/Morheim.
10. De nouvelles quêtes ont été ajoutées pour l'instance 'Reliquat des abysses confinés'.

Race	Niveau	Quête	PNJ
Élyséens	60	En route pour le Reliquat des Abysses confinés	Palenon
Asmodiens	60	Crise des Abysses	Jukant

11. Le contenu de certaines quêtes de fabrication a été modifié.

- Les quêtes « Expert en alchimie/Maître en alchimie » exigent désormais un nombre réduit d'objets pour la fabrication d'un ouvrage.
- Les quêtes de commande de meubles à fabriquer requièrent un nombre moins grand de certains objets.

12. Les contenus de certaines quêtes qui permettent au joueur d'obtenir l'<Insigne de Kahrn> ont été modifiés.

- Les récompenses allant avec l'insigne de Kahrn ont été revues à la hausse.
- Certaines quêtes quotidiennes sont devenues des quêtes hebdomadaires.

Avant	Après
[Jour.] Danser dans l'ombre	[hebdo] Danser dans l'ombre
[Jour/Groupe] De dangereuses créatures menacent Sarpan 3	[hebdo/Groupe] Vengeance de l'ombre
[hebdo] Des créatures de la haine et de la pétrification	[hebdo] attaque de la cible

13. Les contenus de certaines quêtes permettant aux joueurs d'obtenir des <Médailles de mithril> ont été modifiés.

- Les récompenses allant avec les médailles de mithril ont été revues à la hausse.
- Certaines quêtes Quotidiennes sont devenues des quêtes hebdomadaires.

	Avant	Après
Élyséens	[Service/Jour./Groupe] Insigne du Protectorat [Service/Jour.] Des attentions divisées	[Service/hebdo/Groupe] Insigne du Protectorat [Service/hebd] Des attentions divisées
Asmodiens	[Service/Jour./Groupe] Casser du Drake, rapporter des anneaux [Service/Jour.] Halte	[Service/hebdo/Groupe] Casser du Drake, rapporter des anneaux [Service/hebdo] Halte

- Les quêtes à répétitions '[Service/Jour/Groupe] Silence !' pour les Élyséens et '[Service/Jour/Groupe] Faire du bruit' pour les Asmodiens ont été limitées à 30 fois.

14. Les contenus de certaines quêtes dans les forteresses permettant aux joueurs de gagner des Médailles de platine ont été modifiés.

- Le nombre d'objets nécessaires que les monstres laissent tomber a été réduit.
- Il est désormais possible de répartir les objets de collecte entre les membres du groupe.

15. Les contenus de certaines missions ont été modifiés.

- Pour certaines missions, les quêtes préliminaires requises ont été supprimées.
- Pour certaines missions, le nombre d'objets de collecte demandés a été réduit.
- Pour certaines missions, le niveau des monstres à chasser a été revu à la baisse.
- Pour certaines missions, des objets avec la fonction 'invoquer un mentor' sont

distribués.

- Certaines instances de missions qui n'étaient accessibles qu'en groupe ont été modifiées pour laisser entrer les joueurs individuellement.
- Les missions listées ci-dessous disposent désormais de l'option 'Se téléporter automatiquement vers le PNJ le plus proche'.

Quêtes modifiées	
Élyséens	Asmodiens
L'accès à la bibliothèque secrète	L'accès à la bibliothèque secrète
Sacralisation	Importuns
Une marque de vengeance	Une culture dangereuse
Rafraîchir les sources	La reconstruction d'Impetusium
Prisonnier des kaidans	Connaître l'ennemi
Les secrets du temple	[Gr.] Tenir la ligne de front
Quelque chose dans l'eau	Un père absent
Un Artefact dangereux	Un espion chez les Lépharistes
Le complot des Balaurs	Réparation de l'Observatoire de Beluslan
Le pouvoir des élims	Éliminer la Légion de Bakarma
Créer un monstre	
L'Éther en folie	
Brigadier Indratu	

16. Les <Sucreries de Calydon> requises pour la quête élyséenne 'Les ruines de Calydon' sont désormais utilisables à répétition tant que la quête est valable.

17. L'erreur qui faisait que les quêtes restaient bloquées à la première étape a été corrigée.

[Légion]

1. Le niveau max. d'une Légion passe de 5 à 8.

- Pour augmenter le niveau de la Légion, certaines conditions telles que les coûts, le nombre minimum de membres, un certain nombre de points de contribution et une quête de montée de niveau pour agrandir la Légion, doivent être remplies (les coûts peuvent différer de ceux indiqués ici).

Niveau de Légion	Coût (Kinah)	Membres	Points de contribution
6	50 000 000	6	2 500 000
7	75 000 000	6	12 500 000
8	100 000 000	6	62 500 000

- Le nombre max. de membres et le nombre d'emplacements dans l'entrepôt de Légion ont été modifiés comme suit :

Niveau de Légion	Max. de membres	Emplacements entrepôt Légion
6	180	64
7	210	72
8	240	80

2. Des missions de Légion ont été ajoutées.

- À partir du niveau de Légion 5, des missions de Légion sont disponibles.
- Les missions de Légion consistent en plusieurs quêtes de niveau peu élevé. C'est le nombre de quêtes accomplies par tous les membres de la Légion qui forme le total.
- Lorsqu'une mission de Légion est terminée, des récompenses communes pour la montée de niveau de la Légion mais aussi des récompenses individuelles sont distribuées.
- Les missions et les quêtes de Légion permettent d'obtenir des pièces de Légion.

3. À partir du niveau de Légion 6, vous pourrez acheter des objets en échange de pièces de Légion auprès du vendeur d'objets de Légion (Élyséen : Famien, Asmodiens : Benoti),

Élyséens

Niveau de Légion	Désignation de l'objet	Pièces nécessaires
6	Uniforme de la Légion de la victoire	8
	Masque de la Légion victorieuse	8
	Drapeau d'Emblème de Légion	40
7	Epée de la Légion victorieuse	12
	Masse de la Légion victorieuse	12
	Dague de la Légion victorieuse	12
	Orbe de la Légion victorieuse	12
	Grimoire de la Légion victorieuse	12
	Espadon de la Légion victorieuse	12
	Guisarme de la Légion de la victoire	12
	Bâton de la Légion victorieuse	12
	Arc de la Légion de la victoire	12
	Bouclier de la Légion victorieuse	8
8	Plume d'aile de la Légion victorieuse	364
	Destrier de la Légion de la victoire	364
	[Souvenir] Représentation de Garnon	165
	[Souvenir] Représentation de Kaisinel	250

Asmodiens

Niveau de Légion	Désignation de l'objet	Pièces nécessaires
6	Uniforme de la Légion d'honneur	8
	Masque de la Légion d'honneur	8
	Drapeau d'Emblème de Légion	40
7	Epée de la Légion d'honneur	12
	Masse de la Légion d'honneur	12
	Dague de la Légion d'honneur	12
	Orbe de la Légion d'honneur	12

	Grimoire de la Légion d'honneur	12
	Espadon de la Légion d'honneur	12
	Guisarme de la Légion d'honneur	12
	Bâton de la Légion d'honneur	12
	Arc de la Légion d'honneur	12
	Bouclier de la Légion d'honneur	8
8	Plume d'aile de la Légion d'honneur	364
	Destrier de la Légion d'honneur	364
	[Souvenir] Représentation de Garnon	165
	[Souvenir] Représentation de Marchutan	250

4. Lorsque la Légion d'un joueur monte d'un niveau, un effet apparaît dans la partie inférieure de son écran.
5. Le nombre membres de Légion nécessaires pour que la Légion monte d'un niveau a été revu à la baisse. Toutes les autres conditions de base (coûts, points de contribution) restent inchangées.

[Montures]

De nouvelles montures ont été ajoutées.



1. Les montures non vendables auprès des marchands peuvent désormais être détruites.
2. Les erreurs d'affichage de quelques montures ont été corrigées.
3. Les montures ne sont plus utilisables dans le Défilé de Silentera.

[Abysses]

- La condition pour qu'apparaisse l'Entrée du Défilé de Silentera a changé.
 - L'entrée apparaît désormais également lorsqu'une seule forteresse de la zone de contrôle de sa propre faction a été conquise.
- Les personnages qui ne se sont pas connectés depuis 30 jours sont supprimés du classement des Abysses.
- Les récompenses pour l'attaque et la défense de forteresses ont augmenté.

Médailles						
Forteresses		Héros	Officier	Sergent	Soldat	Total
Abysses inférieurs - Nid de l'Arbre de Soufre - Ouest de Siel - Est de Siel	Avant	Or 2	Or 2	Argent 3	Argent 2	Or 60, Argent 170
	Après	Platine 3	Or 3	Or 2	Argent 3	Platine 30, Or/Argent 120
Abysses supérieurs extérieur - Abysse d'Asteria - Catacombe de Roah	Avant	Or 3	Or 2	Or 2	Argent 3	Or 195, Argent 180
	Après	Platine 3	Or 3	Or 2	Argent 3	Platine 45, Or/Argent 180
Abysses supérieurs intérieur - Forteresse de Krotan - Forteresse de Miren - Forteresse de Kysis	Avant	Platine 2	Or 3	Or 2	Argent 3	Platine 30, Or/Argent 180
	Après	Platine 3	Or 3	Or 2	Argent 3	Platine 45, Or/Argent 180
Noyau abyssal - Forteresse divine	Avant	Platine 3	Platine 3	Or 3	Or 3	Platine 180, Or 420
	Après	Mithril 1	Platine 3	Or 3	Or 3	Mithril 20, Platine 120, Or 420
Balauréa - Autel de l'avidité - Temple de l'Ancien Dragon - Tour de Vorgaltem - Temple Pourpre	Avant	Platine 3	Platine 2	Platine 1	Platine 1	Platine 140
	Après	Mithril 1	Platine 3	Platine 2	Platine 1	Mithril 10, Platine 210

- Les récompenses qu'un chef de Légion reçoit s'il parvient à défendre sa forteresse ont augmenté.

Forteresses		Récompense de défense	Récompense suppl.
Abysses inférieurs - Nid de l'Arbre de Soufre - Ouest de Siel - Est de Siel	Avant	Or 20, Argent 60	-
	Après	Platine 3, Or 20, Argent 60,	Réserve pour la défense aérienne de la Forteresse, Chevalière ou Sceau de forteresse
Abysses supérieurs extérieur - Abysse d'Asteria - Catacombe de Roah	Avant	Or 50, Argent 70	-
	Après	Platine 3, Or 50, Argent 70,	Réserve pour la défense aérienne de la Forteresse, Chevalière ou Sceau de forteresse

Abysses supérieurs intérieur - Forteresse de Krotan - Forteresse de Miren - Forteresse de Kysis	Avant	Gold 70, Silber 90	-
	Après	Platine 3, Or 70, Argent 90,	Réserve pour la défense aérienne de la Forteresse, Chevalière ou Sceau de forteresse
Noyau abyssal - Forteresse divine	Avant	Or 150, Argent 150	-
	Après	Mithril 1, Or 150, Argent 150,	Réserve pour la défense aérienne de la Forteresse, Chevalière ou Sceau de forteresse
Balauréa - Autel de l'avidité - Temple de l'Ancien Dragon - Tour de Vorgaltem - Temple Pourpre	Avant	-	-
	Après	Mithril 1	Réserve pour la défense aérienne de la Forteresse, Chevalière ou Sceau de forteresse

- De nouvelles récompenses ont été ajoutées lorsqu'une Légion parvient à défendre une forteresse, comme par exemple un coffret récompense pour la défense, un sac de défense de forteresse en vol et un sceau de forteresse.
 - Les médailles, jusqu'à présent distribuée telles quelles, sont désormais disponibles sous formes de coffrets récompense.
 - Le sac de défense de forteresse en vol contient des biens de consommation.
 - Le sceau de forteresse est réservé aux chefs de Légion. Il s'agit d'un anneau éternel limité dans le temps (7 jours).

[Interface utilisateur]

- Une nouvelle fonction permet désormais d'ajouter des personnages non connectés à sa liste d'amis.
 - Cette fonction a été ajoutée au menu « Trouver un ami »
 - Les personnages qui ont reçu une demande d'amitié peuvent l'accepter, la refuser ou bloquer le joueur.
 - Toutes les invitations peuvent être visualisées dans la fenêtre « Trouver un ami » > « Demandes ».

Demande: Ajouter un ami hors-ligne	Accepter la demande								
<div>Ajouter ami</div> <p>Saisissez le nom du personnage que vous voulez ajouter à votre liste d'amis</p> <p>Saisir le nom</p> <p>Bien le bonjour !</p> <p>Écrivez un message pour vous présenter.</p> <p>Bien le bonjour ! Merci de bien vouloir m'ajouter à votre liste</p> <p>Confirmer Annuler</p>	<div>Gérer ses amis</div> <p>Liste d'amis Demande d'ami Rechercher Liste noire</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nom</th> <th>Niv</th> <th>Classe</th> <th>Message de présentation</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Survex</td> <td>118...</td> <td></td> <td>Bien le bonjour ! Je vou...</td> </tr> </tbody> </table> <p>Accepter Refuser Liste noire</p>	Nom	Niv	Classe	Message de présentation	Survex	118...		Bien le bonjour ! Je vou...
Nom	Niv	Classe	Message de présentation						
Survex	118...		Bien le bonjour ! Je vou...						

2. La liste de joueurs bloqués d'un personnage peut désormais être partagée avec un personnage hébergé sur le même compte et le même serveur.
 - Pour partager la liste de personnes bloqués, le personnage possédant la liste doit se connecter d'abord et le personnage devant recevoir la liste ensuite.
 - Dans la fenêtre « Trouver un ami » se trouve la fonction « Importer liste » en bas à gauche.
 - Les personnages déjà bloqués par le destinataire ne seront pas importés.
3. Une nouvelle fenêtre de saisie a été ajoutée pour les émoticônes.
 - À côté de la fenêtre de saisie de texte (dialogue en ligne, Légion, courrier etc.), un clic droit sur le smiley ouvre la nouvelle fenêtre de saisie des émoticônes.



4. Dans la fenêtre d'alliance, il est désormais possible de paramétrer les fenêtres de statut des personnages en sélectionnant ceux-ci.
 - La fenêtre de statut s'ouvre avec un clic droit sur le personnage sélectionné. Elle peut alors être agrandie ou réduite.



5. L'affichage des messages d'ordre général, au centre de l'écran, a été modifié.
6. Les icônes de compétences et d'objets affichent désormais aussi les temps de recharge.
 - Les joueurs peuvent activer et désactiver cette option en passant par [Menu système – Paramètres système – Interface Utilisateur].

Affichage dans la barre d'actions	Activer / désactiver l'option
	

7. L'affichage des lieux de vol pour les transports aériens et les téléporteurs a été modifié.

- La taille d'affichage des lieux inaccessibles est plus petite qu'avant.
- La taille d'affichage des lieux accessibles reste inchangée.



8. Lorsqu'un joueur rétablit la fenêtre de dialogue en ligne en passant par les paramètres de dialogue en ligne, tous les textes qui étaient affichés sont désormais effacés.
9. Une touche de raccourci a été ajoutée pour la reconnexion, afin que les joueurs puissent se reconnecter rapidement lorsqu'ils ont été déconnectés automatiquement suite à une longue période de jeu inactive.
10. Un bouton de déconnexion permettant d'accéder directement à l'écran d'identification a été ajouté dans le menu système.
11. Lorsque des utilisateurs OTP essaient de se connecter via l'image de connexion, une fenêtre de saisie OTP apparaît désormais après qu'ils ont entré leur identifiant et leur mot de passe.
12. Les compétences enregistrées dans la barre d'actions et utilisables une seule fois ne disparaissent plus de la barre d'actions mais restent en tant que compétences inactives (gris).
- Cette fonction est valable pour les compétences de Stigma, des abysses et les compétences temporaires.
 - Les compétences inactives peuvent également être déplacées ou supprimées de la barre d'actions en glissant-déposant.
 - La description des compétences inactives est affichée en gris.

- Lorsque les compétences inactives peuvent à nouveau être utilisées, leur icône redevient automatiquement active et en couleurs.

13. Jusqu'ici, les valeurs de bonus supplémentaires qui s'ajoutent lors du sertissage de pierres de mana n'étaient pas comptabilisées correctement lorsqu'un personnage sertissait une arme à deux mains fusionnée avec des pierres de mana avant de se reconnecter. Cette erreur est maintenant corrigée.

14. L'erreur d'affichage des lieux pour « Itinéraire » (Élyséens – Caverne de Draupnir) a été corrigée.

[Compétences]

1. Après l'enregistrement de compétences en chaîne dans la barre d'actions, certains enchaînements ne s'activaient pas normalement. Cette erreur a été corrigée.
2. Le nombre de compétences apparaissant dans l'affichage des enchaînements est passé de 6 à 12.