

AION[®]

FREE-TO-PLAY

Notes de la mise à jour 5.6



Contenu

Instances	3
Narakkalli.....	3
Musée du savoir.....	3
Tour des épreuves	4
Canyon de Névient	5
Ordalie d'or (combats de groupes)	6
Modifications.....	7
Complices	8
Interface utilisateur.....	10
Quête	13
PNJ	14
Objets	14
Abysses.....	19
Personnage	19
Compétences.....	20
Système	21
Divers	22

Instances

Narakkalli

1. L'instance « Narakkalli » a été ajoutée.



- L'accès se fait en empruntant l'« entrée de Narakkalli » qui se trouve près de la Forteresse de Miren dans la partie supérieure des Abysses.
- À l'intérieur de l'instance, en haut à droite de l'écran, des informations sur les missions principales et sur les missions supplémentaires sont affichées.

Nombre de joueurs	Niveau	Réinitialisation des accès	Nombre d'accès
12 joueurs	À partir du niveau 66	Mercredi à 9h00	4 fois (utilisateurs Gold) 2 fois (Néophytes)

Musée du savoir

2. L'instance « Musée du savoir » a été ajoutée.

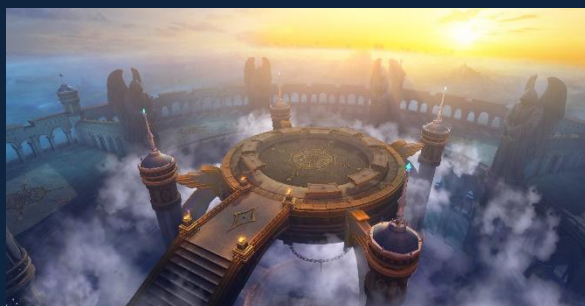


- Il est possible d'y accéder via l'artefact du savoir dans la Tour de l'Éternité, après avoir terminé les quêtes de mission de la Bibliothèque du savoir et du Jardin du savoir.
- De la même manière, l'entrée se fait via le portail d'accès qui apparaît après la victoire sur le dernier boss du Jardin du savoir.

Nombre de joueurs	Niveau	Réinitialisation des accès	Nombre d'accès
6 joueurs	À partir du niveau 66	Mercredi à 9h00	4 fois (utilisateurs Gold) 2 fois (Néophytes)

Tour des épreuves

3. L'instance « Tour des épreuves » a été ajoutée.



- Vous pouvez accéder à la Tour des épreuves via l'entrée qui se trouve entre l'Ordalie empyréenne et l'Ordalie solitaire dans l'Académie de Kaisinel ou au Prieuré de Marchutan.


Nombre de joueurs	Niveau minimum	Réinitialisation des accès	Nombre d'accès
1 joueur	À partir du niveau 66	Tous les mercredis à 9h00	3 fois (utilisateurs Gold) 2 fois (Néophytes)

- Il y a en tout 40 étages dans la tour. Dès qu'un étage est terminé, il est possible d'accéder à l'étage suivant.
- Chaque fois qu'un étage est terminé, on peut obtenir une récompense. Dans les étages où des boss apparaissent, il est possible d'obtenir des récompenses supplémentaires.
- Les compétences de résurrection ainsi que l'utilisation d'objets sont limitées. Si le personnage meurt, il peut ressusciter à l'entrée (lobby de l'Ordalie). En entrant à nouveau, un décompte du nombre d'entrées est effectué.
- En cas de nouvelle tentative, le joueur accède à l'étage suivant le dernier étage terminé. Chaque mercredi à 9h00, les progressions des joueurs sont réinitialisées au 1er étage.
 - Les personnages qui ont terminé les 40 étages peuvent continuer à jouer au 40e étage jusqu'à la réinitialisation.
 - Après la réinitialisation (chaque mercredi à 9h00), ces personnages peuvent décider, au moment de leur première entrée, s'ils souhaitent accéder au dernier niveau atteint avant la réinitialisation ou s'ils veulent recommencer à partir du 1er étage.
- À la différence des autres instances, le nombre d'entrées pour la Tour des épreuves n'est pas réinitialisé après le redémarrage du serveur.
- Une nouvelle quête a été ajoutée, celle-ci pouvant être effectuée dans la Tour des épreuves.
- Quand la saison de la Tour des épreuves commence, le record pour l'élimination des boss du 40e étage est enregistré dans le classement.
- Dans le classement figurent seulement les 300 personnages les plus rapides de leur classe ayant vaincu le boss en 3 minutes ou moins.
- À la fin de la saison, les joueurs peuvent recevoir des titres de rang 1 à 100 et des points d'honneur.

Canyon de Névivent

4. L'instance « Canyon de Névivent » a été ajoutée.

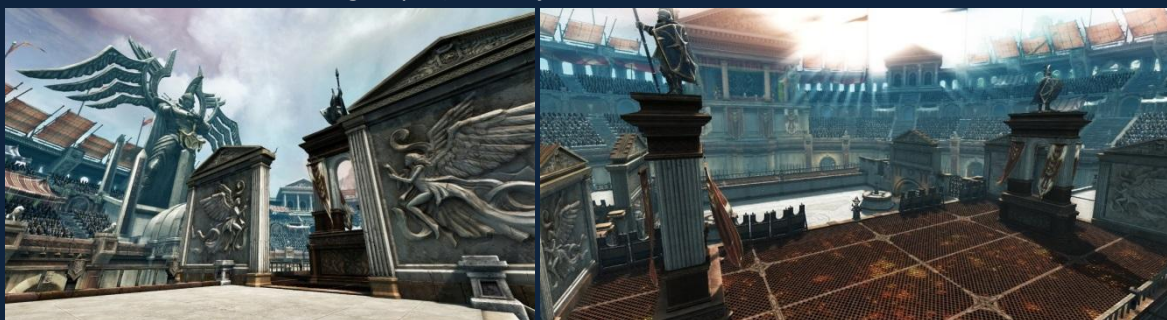


- Accès
 - Il est possible d'accéder au Canyon de Névivent via la sélection des « Grands champs de bataille » () dans la partie en bas à droite de l'image.
 - Pour entrer, Élyséens et Asmodiens ont besoin d'un nombre minimum de 24 personnes. Les joueurs supplémentaires qui se sont inscrits via l'[Accès rapide] sont ajoutés à la faction correspondante, en fonction de la file d'attente.
 - Cependant, 15 minutes après l'entrée, il est impossible d'ajouter d'autres joueurs.
- Comment jouer
 - Aux différents points d'accès, des amplificateurs de fournitures de combat ont été disposés. Avec les points de bataille acquis dans l'instance, il est possible d'acheter des objets. Cependant, ceux-ci ne sont utilisables que dans l'instance.
 - Les points de bataille que l'on reçoit sont liés au moment où l'on se trouve dans l'instance ou à l'élimination de monstres ou de personnages ennemis.
 - En fonction du nombre de participants, des monstres et des PNJ à points supplémentaires apparaissent. Grâce au Shugo qui apparaît à certains endroits, il est possible d'acquérir des objets pouvant être utilisés pour améliorer sa stratégie.

Nombre de joueurs	Niveau	Réinitialisation des accès
24 joueurs minimum, 96 joueurs maximum	À partir du niveau 66	Toutes les 15 minutes

Ordalie d'or (combats de groupes)

5. L'Ordalie d'or (combats de groupes) a été ajoutée.



- Les combats de groupes dans l'Ordalie d'or opposent deux équipes de 6 joueurs chacune. En fonction de l'ordre des inscriptions, des groupes de 6 joueurs sont formés. Quand 16 équipes ont été formées, celles-ci entrent dans le salon de l'Ordalie d'or et le nombre d'entrées est décompté de 1.
- Si un adversaire est établi, un tableau de compétition s'affiche et après 1 minute, les deux équipes entrent dans l'arène pour s'affronter.
- Après 1 minute d'attente, le combat dure 8 minutes. 6 minutes après le début du combat, certaines zones de l'arène s'enflamment.
- Si un personnage meurt dans l'arène, il ressuscite au point de départ. Plus on meurt souvent, plus le temps d'attente avant la résurrection s'allonge.
- Certains objets ou compétences donnés ne peuvent pas être utilisés dans l'Arène d'or.
- Vous devez anéantir l'équipe adverse dans le temps imparti ou vaincre plus de participants que l'adversaire. Même si le nombre d'ennemis éliminés est plus élevé en comparaison, vous perdez si tous les membres de votre groupe ont été vaincus.
- Si le nombre de participants éliminés est le même, les deux équipes sont départagées en fonction de paramètres comme les contributions ou les PV.
- Si le combat se termine par une défaite ou une victoire finale, des récompenses sont attribuées. Plus l'équipe atteint un stade élevé de la compétition, plus les récompenses s'améliorent.

Modifications

6. Les temps d'entrée pour certaines instances ont été modifiés. Tous les temps qui ne sont pas cités ici n'ont pas subi de modification.

Instances	Avant	Après
Dredgion	De lundi à dimanche De 19h00 à 21h00	De lundi à dimanche De 18h00 à 21h00
Itinéraire de Jormungand	De lundi à dimanche De 19h00 à 21h00	De lundi à dimanche De 18h00 à 21h00
Ruhnatorium	De lundi à dimanche De 22h00 à 24h00	De lundi à dimanche De 20h00 à 24h00
Ruines du Ruhnatorium	De lundi à dimanche De 22h00 à 24h00	De lundi à dimanche De 20h00 à 24h00
Itinéraire balaur	De lundi à dimanche De 19h00 à 21h00	De lundi à dimanche De 18h00 à 21h00
Arène de la Discipline	Samedi De 0h00 à 24h00	Samedi De 9h00 à 24h00

7. L'officier Gegares apparaît désormais dans la Faille de l'oubli avec un autre type de monstre.
8. Dans les instances suivantes, les personnages d'un niveau plus élevé ne peuvent plus obtenir d'objets : Brise-écume, Camp d'entraînement de Nochsana, Caverne de Draupnir, Temple du Feu, Forteresse d'Adma et Laboratoire de Théobomos.
9. Le rayon de détection du capitaine Xasta dans la Base de Rentus a été modifié.
10. Erreur corrigée : dans la Bibliothèque du savoir, même en cas d'activation des 4 artefacts, le schéma de combat n'était pas vraiment activé.
11. Pour certains monstres des Ruines d'Adma et du Laboratoire du seigneur des éléments, le montant de points d'EXP obtenus en éliminant les monstres a été augmenté.
12. Erreur corrigée : certains contenus manquaient à la récompense pour la 1re place dans l'Arène de la gloire.
13. Erreur corrigée : dans le salon de l'Ordalie d'or, l'entrée dans l'arène des combats était impossible si certaines fenêtres de confirmation étaient ouvertes.
14. La position à laquelle apparaissait la relique Ruhn descellée dans les Ruines du Ruhnatorium a été modifiée.
15. Dans la Salle de la décision de la Bibliothèque du savoir, un téléporteur a été ajouté.
16. Dans la Bibliothèque du savoir, le schéma « Hurlement de colère » a été retiré. Celui-ci pouvait être activé après un certain temps au cours des combats contre le boss dans les Archives et dans les Archives de l'origine.

Complices

1. Des complices ont été ajoutés pour venir en aide aux Daevas du Destin dans les combats.



2. Dans les instances ou auprès du fournisseur d'équipement du Sanctuaire de la gloire, les joueurs peuvent désormais obtenir des contrats de complices.

Sources de contrats de complices	
Instances	Sanctuaire/Refuge de la gloire
Canyon de Néviolent	<Fournisseur d'objets généraux>
Musée du savoir	Élyséens : Kallipso
Narakkalli	Asmodiens : Kathua

3. Les contrats de complices sont utilisables par les Daevas du Destin (à partir du niveau 66). Quand un joueur utilise un contrat de complices, il peut obtenir aléatoirement des complices de rang A à D.
4. Il est possible de conserver jusqu'à 200 complices. Vous pouvez consulter la liste des complices obtenus dans [Menu de démarrage > Afficher la liste des complices].



5. En invoquant des complices, les statistiques des effets d'invocation sont ajoutées au personnage et les compétences des complices peuvent être utilisées.
6. Les compétences des complices peuvent déclencher des Pierres divines. Les autres modifications d'armes n'ont pas d'impact sur les compétences des complices.
7. Une fois que votre complice est passé à un niveau supérieur, les effets de l'invocation sont plus puissants et vous bénéficiez d'effets de compétence supplémentaires.
8. Les points de compétence pour les complices sont consommés à chaque fois que des compétences de complices sont utilisées. Si tous les points de compétences ont été épuisés, il est possible de les recharger avec des Kinahs.
9. Quand des complices de même niveau sont fusionnés, vous pouvez aléatoirement obtenir 1 complice de niveau supérieur ou de même niveau.
10. Parmi tous les complices disponibles, il n'est possible d'en invoquer qu'un seul à la fois. Si un complice est invoqué, il est impossible d'invoquer un familier ou un ange gardien.
11. Si le joueur chevauche une monture, l'invocation de complice est impossible. Les complices invoqués le restent après une reconnexion.
12. Hormis les complices spéciaux, certains complices peuvent utiliser des fonctions supplémentaires.
 - En échange d'un paiement en Kinahs, tous les complices peuvent être utilisés pendant 30 jours avec les fonctions ci-dessous.

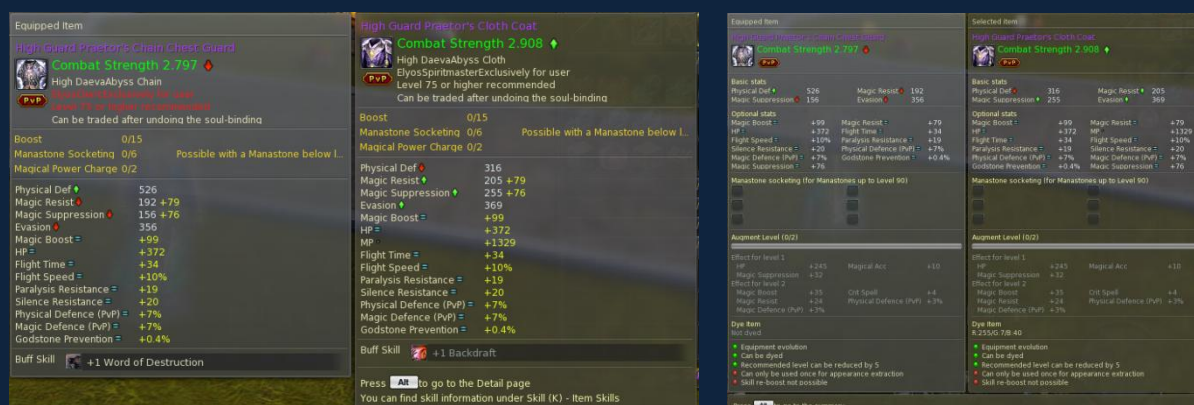
Fonctions des complices	
Fonction	Description
Ramassage automatique	Cette fonction permet de ramasser les objets laissés au sol.
Renforcer le maître	Cette fonction permet d'utiliser automatiquement la nourriture et les objets magiques (4 unités au maximum).
Avertissement	Cette fonction vous avertit si des ennemis se trouvent dans un certain rayon.

13. En utilisant d'autres complices comme matériaux, il est possible d'obtenir des points de croissance. Si les points de croissance ont atteint leur maximum, en utilisant du companium comme matériau, il est possible de passer au niveau supérieur.

Sources de companium	
Région	Monstre
Esterra	Canon Archon Kaenobikan
Nosra	Vieille arme de gardien Tétranon

Interface utilisateur

1. Les infobulles des objets ont été modifiées.



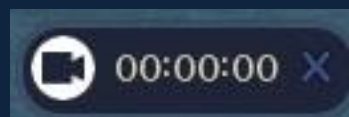
- Elles ont été réparties en résumé/détails.
- Au lieu d'utiliser comme avant la combinaison [Alt] + roulette de la souris pour passer en mode détails, il suffit désormais d'appuyer sur la touche [Alt].
- Si le personnage s'est équipé d'une arme dans chaque main, il est possible d'appuyer sur la touche [Ctrl] pour visualiser les informations de la pièce d'équipement actuelle dans l'autre main.
- Sur la page des détails pour les informations rapides des objets, de nombreux contenus étaient affichés sur plusieurs pages. Ceux-ci ont été résumés en 1 page et il est possible de lire l'ensemble de la page (en haut et en bas) avec la roulette de la souris.
- Sur la page des détails pour les informations rapides des objets, dans les statistiques optionnelles et standards, seules les statistiques dont l'objet concerné dispose sont affichées.
- Sur la page des détails pour les informations rapides des objets pour lesquels une bénédiction de l'équipement est possible, des informations sont affichées concernant les conditions de la bénédiction de l'équipement, les matériaux nécessaires pour la bénédiction et le résultat.
- Les compétences d'objets ne sont désormais plus affichées dans les détails de l'infobulle des objets, mais ont été ajoutées dans la fenêtre de compétences. (Onglet [Compétence (K) > Compétence d'objet])

2. Certaines fonctions ont été améliorées dans [Profil > Paramètres du lot d'équipement].

- S'il n'est plus possible de s'équiper d'objets dans [Paramètres du lot d'équipement] en raison de restriction de niveau ou de classement ou de suppression/déplacement d'un objet, tout ceci est spécifié dans les cases.
- Le changement de lot d'équipement n'est à nouveau possible que si les objets dont on ne peut pas s'équiper sont retirés du lot.
- Dans certaines circonstances, il peut arriver que l'activation des tessons de pouvoir soit désactivée en cas de changement de lot d'équipement. Pour cette raison, les tessons de pouvoir ne peuvent désormais plus être inscrits dans un lot d'équipement.

3. La capture vidéo a été ajoutée en jeu comme fonction.

- En ce moment, cette fonction ne peut être utilisée qu'avec le logiciel client 32 bits.
- En cliquant sur [Menu de démarrage > Autres fonctions > Enregistrement vidéo], l'interface d'enregistrement vidéo apparaît.
- Dans [Paramètres système > Paramètres d'enregistrement], il est possible de définir les options d'enregistrement.
- Les fonctions [Enregistrement vidéo] et [Commencer/terminer l'enregistrement] peuvent être affectées à une touche de raccourci clavier.



4. Les livres des monstres ont vu certaines de leurs fonctions modifiées.

- L'onglet « Tout afficher » a été retiré. À la place, son contenu a été réparti dans les onglets Normal/Rare.
- Dans les onglets Normal/Rare, vous pouvez consulter le nombre de livres de monstres déjà obtenus. (Nombre de livres obtenus/Nombre total)

5. L'indicateur pour les niveaux de récompenses des livres des monstres a été modifié.

- En obtenant des récompenses du niveau de livres de monstres correspondant, l'effet du bouton [Obtenir une récompense] a été modifié.
- Les récompenses en points d'EXP du niveau de récompense correspondant sont désormais affichées en pourcentage, en fonction du personnage.
- Après obtention de la récompense du dernier niveau 5, la barre de points d'EXP n'est désormais plus affichée.

6. Dans la fenêtre de compétences, l'onglet [Compétence d'objet] a été ajouté.



- Dans le menu, en haut à droite, il est possible d'afficher les informations correspondantes via la sélection de « Tout sélectionner/Compétence de renforcement/Compétence propre/Compétence d'apparence ».
 - Si, en s'équipant d'un objet, on obtient de nouvelles compétences, l'icône de compétence est activée et il est possible de visualiser cette compétence activée dans l'onglet [Actif].
7. La désignation « Utilisation de compétence adaptée » avec les activations ou la manière globale dont un enchaînement peut être utilisé a été renommée en « Enchaînements adaptés ».
 8. Erreur résolue : en utilisant la souris dans [Compétences > Enchaînements adaptés], un message erroné s'affichait.
 9. La description du pouvoir de création qui s'affichait avec la barre des points d'EXP a été modifiée.
 10. En changeant le commandant de la Ligue d'une Ligue de guerre de la forteresse, un message supplémentaire s'affiche désormais.
 11. La possibilité de visualiser les informations des monstres dans les livres des monstres a été modifiée.
 12. Le contenu a été complété dans la description qui apparaît au cours de l'amélioration d'équipement dans la fenêtre [Renforcements/modifications].
 13. Dans [Profil > Paramètres du lot d'équipement], le message système qui s'affichait quand un objet était enregistré dans un mauvais emplacement a été corrigé.
 14. Le contenu de la description a été corrigé dans la description qui apparaît au cours de l'abaissement du niveau d'équipement recommandé dans la fenêtre [Renforcements/modifications].
 15. Erreur corrigée : en entrant dans certaines instances, le marquage de quête ne s'affichait pas sur la carte.
 16. Erreur corrigée : en sélectionnant un membre du groupe, la fenêtre du groupe apparaissait comme légèrement floue.
 17. En enregistrant les objets cibles dans l'onglet [Sertir des Pierres de mana] et [Amélioration à l'Idian] pour Renforcer/Modifier, le niveau des matériaux qui peuvent être améliorés s'affiche désormais en couleur jaune.
 18. En enregistrant les objets cibles dans l'onglet [Fusion d'armes] pour Renforcer/Modifier, le niveau des armes qui peuvent être améliorées s'affiche désormais en couleur jaune.
 19. Erreur corrigée : au cours de la fusion d'armes, certaines statistiques optionnelles de l'arme secondaire n'étaient pas appliquées.
 20. Après le début de l'invasion dans Esterra/Nosra, il est possible de prévisualiser l'apparition de transporteurs grâce à des marquages sur la carte.
 - Ces marquages disparaissent au moment où le transporteur apparaît.
 21. Désormais, quand on utilise des objets, les conditions de restriction des objets s'affichent.
 - Dans le cas de sertissage de Pierre de mana, d'amélioration à l'Idian et de fusion d'armes, la restriction de niveau de l'objet concerné s'affiche, et s'affiche également dans les informations rapides de l'objet et dans la description qui se trouve dans [Menu de démarrage > Renforcer/Modifier].
 - En cas d'amélioration à l'Idian et d'amélioration/prêt de magie, en fonction de la valeur du prêt, « Affaiblissement » s'affiche.
 22. La transparence de la carte transparente dans l'Ordalie d'or a été modifiée.

Quête

1. Des quêtes ont été ajoutées, celles-ci pouvant être effectuées dans de nouvelles instances.

Nouvelles quêtes	
Instances	Type de quête
Musée du savoir	Missions/Quêtes importantes/Quêtes normales
Narakkalli	Missions/Quêtes importantes/Quêtes normales
Canyon de Névivent	Quêtes importantes/Quêtes normales

2. Il est possible d'obtenir des complices via de nouvelles quêtes (Élyséens : « Nouveau camarade pour les Daevas du Destin »/Asmodiens : « Nouveau familier pour les Daevas du Destin »).
3. Il est possible d'obtenir du pouvoir de création et de l'estima grâce à de nouvelles quêtes.
4. Des quêtes d'espionnage et d'ordre urgent ont été ajoutées. Celles-ci peuvent être effectuées par les Daevas du Destin à Esterra/Nosra.
5. La vidéo « Immortalité : fleur de glace » a été ajoutée. À partir du niveau 10, les personnages qui se connectent sont affichés.
6. L'exécution de la quête des Élyséens et Asmodiens « Souvenirs perdus » a été modifiée.
7. L'objet « Lettre scellée » de Pernos/Munin est désormais obtenu via le PNJ « Grand prêtre » dans les grandes villes au lieu d'être reçu dans la boîte aux lettres.
8. Le contenu de la quête des Élyséens et Asmodiens « La mission principale » a été modifiée. Cette quête peut être effectuée par les Daevas « joueurs de retour ».
9. Au cours de certaines quêtes à Esterra, Nosra, dans les Abysses ainsi que dans les instances Faille de l'oubli, Ruines d'Adma, Laboratoire du seigneur des éléments, Cacheette d'Arkhal, Base de Kroban et Jardin du savoir, les points d'EXP obtenus ont été augmentés.
10. Certaines quêtes à Esterra/Nosra peuvent désormais être effectuées de manière quotidienne.
11. La quête pour les garnisons des abysses peut désormais être effectuée 3 fois par semaine au lieu de 1 fois auparavant.
12. Certaines récompenses de quête du Jardin du savoir ont été modifiées.
13. La progression de la quête des Asmodiens « Cœur amoureux » a été modifiée.
14. La quête des Élyséens « Petite sieste en service » et la quête des Asmodiens « Debout ! » ont désormais aussi pour récompense des parchemins.
15. Dans certaines quêtes de mission effectuées à la Bibliothèque du savoir, la condition de quête préalable a été retirée, de manière à ce que ces quêtes de mission puissent être obtenues immédiatement dès l'entrée dans l'instance.
16. Erreur corrigée : pendant que les quêtes élyséenne « Souvenir retrouvé » et asmodienne « Duel fatal » étaient en cours, la téléportation vers les Abysses ne pouvait pas avoir lieu.
17. Erreur corrigée : certaines classes ne pouvaient pas effectuer la quête de mission « Une question de vie ou de mort ».

PNJ

1. Le PNJ « marchand de médaille de spinelle » a été placé à Esterra/Nosra.
 - Au près de ce PNJ, il est possible d'échanger des médailles de Pétra contre des coffres de spinelle brisé ou des boîtes de médailles de spinelle.
2. Au près des marchands ou des commissionnaires d'objets de fabrication magique à Esterra et Nosra, des objets à vendre limités ont été ajoutés.
3. Le message système qui s'affiche en cas de dégâts subis dans la zone de dégâts du Jardin du savoir a été modifié.
4. Le titre de certains monstres des Abysses inférieurs a été modifié.
5. Erreur corrigée : en éliminant certains monstres à Reshanta, des objets de niveau inférieur étaient abandonnés comme butin.

Objets

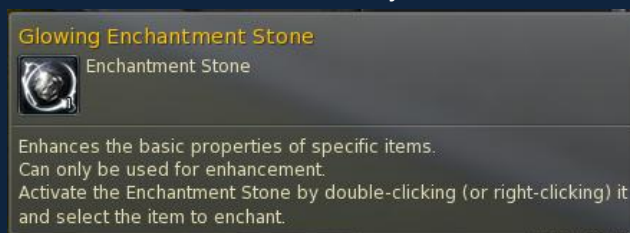
1. Dans les informations rapides pour les armes, les armures et les accessoires, la catégorie « puissance de combat » a été ajoutée.



- La puissance de combat est la somme totale des points de valeur des objets.
 - Cet affichage se fait après avoir réussi l'ascension vers le statut de Daeva. Même en cas d'objets identiques, en fonction de la classe, une valeur différente de puissance de combat s'affiche.
 - En renforçant ou en modifiant des pièces d'équipement, la valeur modifiée se reflète dans la puissance de combat.
 - Pour les objets utilisés à des fins de modification esthétique et ne possédant pas de valeur, aucune puissance de combat ne s'affiche.
2. Le nombre d'emplacements de Pierre de mana qui peut être étendu via le bracelet du seigneur a été augmenté.

Niveau d'amélioration	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Emplacement pour Pierre de mana (avant)	0	0	0	0	1	1	2	2	2	3
Emplacement pour Pierre de mana (après)	0	0	0	0	1	1	2	3	4	6

3. L'objet « Pierre d'enchantement lumineuse » a été ajouté.



- En combinant 1 000 doses de poudre magique, il y a de faibles chances d'obtenir une Pierre d'enchantement lumineuse.
 - Les Pierres d'enchantement lumineuses ont une plus faible probabilité de parvenir à enchanter des objets que des Pierres d'enchantement toutes-puissantes mais une plus grande probabilité que les Pierres d'enchantement.
4. Des médailles de Pétra ont été ajoutées.
- Les récompenses sous forme de médailles d'argent, d'or, de platine, de mithril ou de céranium sont remplacées par des médailles de Pétra.
 - Toutes les médailles d'argent, d'or, de platine, de mithril ou de céranium déjà en possession des joueurs peuvent être décomposées et changées en médailles de Pétra.
 - En raison de la modification des médailles, les prix de vente pour certaines pièces d'équipement des Abysses, pour les coûts des bénédictions, pour les récompenses de quête, pour les objets à vendre et pour les récompenses ont été modifiés.
 - Les plans de fabrication actuels pour les médailles en céranium ne sont plus mis en vente et ceux qui se trouvent déjà en possession des joueurs ont été transformés en objets détruits.
5. En enchantant certaines pièces d'équipement de Daeva du Destin à partir du niveau d'enchantement 16, les valeurs ci-dessous ont été ajoutées.

Valeurs de renforcement	
Attaque magique et phys. en PvE	Attaque magique et phys. en PvP
Défense magique et phys. en PvE	Défense magique et phys. en PvP

6. Les valeurs ajoutées avec un enchantement ou une évolution d'équipement d'une pièce d'équipement de Daeva (jusqu'au niveau 65) ont été modifiées.
7. Les valeurs supplémentaires obtenues avec l'enchantement d'armes ou d'armure s'appliquent désormais à partir d'une évolution d'équipement de +16 au lieu d'une évolution d'équipement de +21.
8. En effectuant un enchantement avec une Pierre d'enchantement ou une Pierre de mana, l'effet des suppléments de sertissage peut être obtenu contre un paiement en Kinahs, même si aucun supplément (ou trop peu) n'est existant.
9. Des coûts ont été ajoutés pour Renforcer/Modifier et pour le renforcement de Stigma.

Coûts d'amélioration ajoutés	
Enchantement	Sertissage de Pierre de mana
Sertissage de Pierres divines	Renforcer Estima
Amélioration à l'Idian	Renforcement de Stigma

10. La valeur maximale rechargeable d'étoile d'or a été modifiée. La valeur pour « Chargement automatique possible » a été modifiée à 2 %.
11. La valeur de mesure pour le chargement automatique d'énergie d'étoile d'or a été modifiée.
 - Si, après l'utilisation de la fonction de chargement automatique, l'énergie d'étoile d'or passe en dessous de 60 %, l'étoile d'or de Lodas est automatiquement utilisée jusqu'à ce que l'énergie remonte au-dessus de 60 %.
12. Modification : pendant une fabrication ou une fabrication magique, l'inventaire ne s'ouvre pas.
13. La récompense de certains monstres dans les Abysses supérieurs a été modifiée.
14. Les valeurs des pièces d'équipement que l'on peut obtenir dans le Lieu de l'ascension d'Antriksha ont été légèrement augmentées.
15. Erreur corrigée : en modifiant les paramètres dans [Profil > Paramètres du lot d'équipement] dans certaines situations, les armes équipées en main gauche étaient retirées.
16. Pour les nouveaux Daevas, le « Coffre d'équipement de pousse de Daeva » et le « Coffre d'équipement de pousse de Daeva d'élite » ont été ajoutés.
17. L'apparence des objets standards attribués aux personnages au cours de leur création a été modifiée. Des gants et des chaussures ont été ajoutés.
18. L'apparence des objets d'entraînement est l'apparence représentative. C'est aussi valable pour certains objets que l'on peut obtenir dans la zone de départ.
19. Les chances de succès de la Pierre d'enchantement et de la Pierre d'enchantement toute-puissante ont été modifiées.
20. Dans le cadre d'un enchantement normal, l'utilisation de suppléments permet d'obtenir des chances de succès plus élevées. Si, au cours d'un enchantement avec une Pierre d'enchantement toute-puissante, de grands suppléments sont utilisés, l'enchantement sera accompli à coup sûr.
21. Les chances de succès concernant l'évolution d'équipement ont été augmentées.
22. Modification : en cas d'échec d'un enchantement de pièces d'équipement de Daevas du Destin, plus de Pierres divines ou de Pierres de mana sont remboursées..
23. En cas d'échec d'enchantement d'un enchantement normal, des Pierres divines et des Pierres de mana équipées sont remboursées avec une certaine probabilité.
24. En cas d'échec d'une évolution d'équipement, la Pierre divine équipée et remboursée à 100 %. Les Pierres de mana équipées sont remboursées avec une plus grande probabilité que dans le cas d'un enchantement normal.
25. On ne peut plus obtenir l'Idian que l'on obtenait jusque-là. De nouveaux Idians peuvent être obtenus avec de nouvelles valeurs fixes.
 - Dans le couloir du général et à la vente d'insignes d'honneur, les Idians ne sont plus mis en vente.
 - Les Idians issus de l'artisanat ou de la fabrication magique ont été remplacés par de nouveaux Idians.
 - Les plans de fabrication pour l'Idian : résistance et pour l'Idian : soutien ne sont plus en vente.
 - Les plans de fabrication pour l'Idian : résistance et pour l'Idian : soutien ont été modifiés en objets détruits.

26. Les contenus des Pierres divines concernant la qualité, les gains, la fabrication ont été modifiés.

- Les niveaux d'objets des Pierres divines d'illusion à partir du niveau 65 ou plus et des objets de lots dans lesquelles il est possible d'obtenir ces Pierres divines ont été modifiés à éternel.
- Les Pierres divines que l'on peut obtenir sur certains monstres ou dans des lots ont été modifiées en Pierres divines d'illusion.
- Dans la liste de vente du marchand de Pierres divines, ou dans celle du marchand de plans de fabrication, les objets concernés ne sont plus mis en vente. Les plans de fabrication déjà en la possession des joueurs sont modifiés en objets détruits.
- Le prix de vente des Pierres divines a été modifié.

27. Le prix de certains sérums que l'on peut acheter avec des points abyssaux a été modifié.

Objets	Avant	Après
Sérum divin de récupération affiné	3 000 points abyssaux	2 000 points abyssaux
Sérum de récupération divin honorable amélioré	2 700 points abyssaux	1 800 points abyssaux

28. Ajout : il est désormais possible d'effectuer une évolution d'équipement, faisant passer les « ailes de guerre de la troupe de défense de la haute garde » et les « ailes de guerre de la troupe de défense du haut Archon », respectivement en « ailes de guerre du prétorien de la haute garde » et en « ailes de guerre du prétorien du haut Archon ».

29. En ce qui concerne les fabrications magiques, de nouvelles montures et de nouvelles ailes ont été ajoutées.

30. Le prix de vente des grands suppléments a été augmenté.

31. Les coûts de l'évolution d'équipement, du retrait et de l'extraction de Pierre de mana ont été réduits.

32. Au cours de l'invasion des armes antiques à Esterra/Nosra, il y a désormais une probabilité d'obtenir une Pierre d'enchantement toute-puissante.

33. La récompense pour l'opération d'infiltration de l'Île céleste qui s'effectue à Esterra/Nosra a été modifiée.

34. Certains objets de butin possibles pouvant être obtenus dans les instances pour les Daevas du Destin en éliminant des monstres à Esterra et Nosra ont été modifiés.

35. Des objets d'équipement ont été modifiés. Il s'agit de ceux que l'on pouvait obtenir dans les instances Bibliothèque du savoir, Jardin du savoir, Cachette d'Arkhal et Base de Kroban.

36. Les valeurs des options des objets d'équipement que l'on peut obtenir dans les Ruines d'Adma et dans le Laboratoire du seigneur des éléments ont désormais des valeurs fixes.

37. Dans certaines instances accessibles aux Daevas du Destin, il y a désormais une certaine probabilité d'obtenir un sérum de réévaluation sacré.

38. Concernant les lots de poudre magique que l'on peut obtenir grâce à la fabrication magique, le nombre de doses de poudre magique obtenu a été modifié.

39. Le prix de l'achat d'équipements de Daeva du Destin auprès des marchands a subi une forte augmentation.


40. Erreur corrigée : la désignation de la monture dans la « Caisse : dragon à colerette rapide » était affichée de manière erronée.
41. Erreur corrigée : avec certaines armes, l'effet d'enchantement +20 ne s'affichait pas.
42. Certains équipements abyssaux de niveau 65 ont vu leur restriction de rang abyssal supprimée.
43. Les valeurs de certains équipements ont été modifiées.
44. Un message s'affiche désormais au moment de l'obtention d'un sérum de réévaluation sacré et d'une Pierre d'enchantement toute-puissante sur des monstres dans les zones concernées.
45. Ajout d'une « Teinture à cheveux polyvalente » : avec celle-ci, il est désormais possible de choisir soi-même la couleur.
46. Une Pierre élémentaire de réanimation magique a été ajoutée. Même si on est en possession de Pierres de réanimation avec le même effet (Pierre élémentaire de réanimation, Pierre tombale de renouveau) dans son inventaire, c'est la Pierre élémentaire de réanimation magique qui est utilisée en premier.
47. Avec certaines ailes que l'on peut obtenir comme récompense pour des instances de Daeva du Destin, les propriétés appliquées avec une attribution de magie ont été modifiées en attribution d'ED.
48. Erreur corrigée : certains lots d'armures contenaient des objets invalides.
49. Erreur corrigée : l'apparence de certaines armures s'affichait de manière anormale.
50. La couleur de certains équipements dans la zone de départ (niveau 1 à 10) a été modifiée.
51. Erreur corrigée : en utilisant des émotes tout en portant certains costumes, leur apparence s'affichait de manière anormale.
52. Modification : les armes et armures de la classe légendaire ne peuvent pas bénéficier d'enchantement, d'un gain, d'une fusion d'armes ou de sertissage de Pierre de mana.
 - Cependant, les objets ayant déjà bénéficié d'un enchantement, d'un gain, d'une fusion ou d'un sertissage de Pierre de mana reste inchangés.
53. En ce qui concerne les équipements du commando des ombres, les valeurs ont été augmentées et les coûts de l'attribution ont été réduits.
54. Erreur corrigée : un message système apparaissait de manière anormale en cas d'activation de l'effet d'une Pierre divine d'illusion.
55. L'objet « Annales complètes de la vie » a été ajouté. Celui-ci peut être obtenu sur le boss de l'instance « Bibliothèque du savoir ».
56. Le nombre de doses de poudre magique nécessaire à la fabrication magique pour la fabrication de fragments de nourriture pour familier a été réduit.
57. La récompense standard du familier pouvant être obtenue grâce à la fabrication magique a été modifiée.
58. Erreur corrigée : les tentatives de sertissage de Pierre de mana sur des objets sur lesquels un sertissage de Pierre de mana est impossible, étaient inscrites dans la fenêtre Renforcer/Modifier.
59. Erreur corrigée : la taille de l'instrument à cordes des profondeurs marines était réduite.

Abysses

1. Erreur corrigée : en changeant de commandant de la Ligue dans une Ligue de guerre de la forteresse, les indications fournies aux autres membres de la Ligue étaient incorrectes.
2. Erreur corrigée : de temps en temps, le nombre d'accès aux instances ne s'incrémentait pas correctement via le Renforcement de l'aire d'atterrissage.
3. Erreur corrigée : après un certain temps, en possédant un artefact dans les Abysses inférieurs, aucun Balaur n'apparaissait.

Personnage

1. Erreur corrigée : l'effet de la compétence de renforcement pour les objets des Daevas du Destin n'était pas appliqué dans certaines circonstances.
2. Erreur corrigée : dans le cas d'une transformation en Daeva du Destin de niveau 75 avec le port d'une arme à deux mains, les valeurs modifiées étaient appliquées de manière erronée.
3. Dans les instances solo, la formation de groupe n'est désormais plus possible.
4. Le renforcement de personnage et les valeurs des paramètres des compétences des Daevas et des Daevas du Destin ont été changés en « Conférer le pouvoir de création ».
 - Le nombre de premières compétences attribuées dans [Renforcer le personnage] à chaque niveau a été modifié, passant de 5 à 6.
 - Modification : la valeur de renforcement des compétences de Daeva et de Daeva du Destin est renforcée, passant de +5 à +8.
5. La condition « Pouvoir de création min. » a été ajoutée pour l'apprentissage de compétence grâce au pouvoir de création.

Information on the current granting of the Power of Creation	
Skill received	
Creation Points needed 15 CP	
Order: Spirit Barrier Level 1	
<Summon>	
Acquired Level 66	
Min. Power of Creation 105	
Target	Self
Effect	Commands the spirit to use its protective skills. The spirit creates a Protective Shield to protect the caster and nearby allies. (The Shield absorbs a total of 3,500 damage.) Order: Perfect Preserving Spirit
Usage Cost	MP 299
Cast Time	0s
Cooldown	3m
Split cooldown time	 Command: Preserve Spirit

6. Le nombre d'emplacements d'estima et la méthode d'ouverture de sertissage ont été modifiés.
 - Jusque-là, il y avait 3 emplacements, il y en a désormais 6.
 - Modification : au lieu de l'ouverture de sertissage en fonction du niveau, ce sont 6 emplacements qui s'ouvrent au moment où l'on devient Daeva du Destin.



7. Les valeurs liées aux différentes statistiques de base (puissance, santé, précision, agilité, intelligence, volonté) ont été augmentées et modifiées.
 - La valeur d'attaque obtenue grâce à la puissance a été augmentée et la défense physique a été énormément augmentée.
 - Les valeurs de PV/régénération de PV/blocage ont été augmentées grâce à la santé.
 - La valeur de coups critiques a été augmentée grâce à la précision et la précision/précision magique a été énormément augmentée.
 - Les valeurs d'esquive/parade/concentration ont été augmentées grâce à l'agilité et la résistance aux critiques physiques a été énormément augmentée.
 - Les valeurs de puissance magique/coups critiques magiques ont été augmentées grâce à l'intelligence et la suppression magique a été énormément augmentée.
 - Les valeurs de PM/régénération de PM/résistance aux critiques magiques/résistance magique ont été augmentées grâce à la volonté.
8. Erreur corrigée : avec l'esprit du Spiritualiste, la valeur de fureur des monstres était réinitialisée.
9. Modification : au cours de l'accès aux zones adverses à Esterra/Nosra, la transformation en gardien élyséen/asmodien est possible.
10. Erreur corrigée : en montant sur une monture, l'apparence n'était pas affichée correctement si un objet était équipé qui modifiait l'apparence après le combat ou le retour au calme.

Compétences

1. Une compétence de Daeva du Destin a été ajoutée à chaque classe. Celle-ci peut être apprise avec le pouvoir de création.
2. Erreur corrigée : en survolant le bouclier protecteur dans la base de sa faction, des dégâts étaient infligés à l'esprit du Spiritualiste.

Système

1. Les zones de Poéta et Ishalgen ont été retravaillées.



2. Avec ces changements de zone, les positions des PNJ ont été modifiées en conséquence ainsi que les quêtes correspondantes.
3. Certains terrains de Reshanta ont été modifiés.
4. Tous les weekends, à Esterra/Nosra, l'invasion du canon archon et des armes antiques ont lieu.
 - L'invasion des armes antiques a lieu tous les samedis et dimanches entre 19h00 et 21h00.
5. Le moment du lancement et les conditions des invasions à Esterra/Nosra ont été modifiés.
 - Au même moment que l'entrée des monstres, un portail apparaît dans la zone de la faction adverse. Celui-ci conduit au lieu d'apparition des monstres.

Samedi 20h00	Dimanche 20h00
À Esterra, Kaenobikan apparaît.	À Nosra, Tetranon apparaît.

6. Certains terrains d'Esterra ont été modifiés.
7. 24 personnes peuvent désormais accéder au corridor d'invasion pendant l'invasion à Esterra/Nosra après l'apparition des monstres.
8. Erreur corrigée : le texte de dialogue du boss de l'invasion à Esterra/Nosra se répétait.
9. Amélioration : il est possible d'obtenir un nombre d'utilisations supplémentaires pour la faille d'Esterra/Nosra en utilisant des PA quand toutes les utilisations standards ont été épuisées.
 - Même quand toutes les utilisations standards ont été épuisées, la faille reste ouverte pour des utilisations supplémentaires.
 - En cas d'utilisation supplémentaire, des PA sont consommés. Quand le nombre d'utilisations supplémentaires est épuisé, la faille disparaît.
 - Quand le statut de la faille passe à une utilisation supplémentaire, des effets sont visibles autour de la faille.



10. La méthode de déroulement de l'invasion à Esterra/Nosra a été partiellement modifiée.
 - Au début de l'invasion, le corridor d'invasion apparaît désormais immédiatement.
 - Modification : au début de l'invasion dans la zone concernée, l'accès en Ligue est désormais possible immédiatement.
 - L'endroit où les membres d'une Ligue ressuscitent après leur mort dans la zone concernée a été modifié.
11. Erreur corrigée : dans certaines zones du Village des Crin-de-brume, à Morheim, la musique de fond n'était pas jouée.

Divers

1. La Pierre de retour du refuge n'est plus distribuée. L'accès au Refuge des troupes n'est plus possible.
2. Erreur corrigée : la fonction de bonus du familier-bonus était désactivée dans certaines situations.
3. Erreur corrigée : la fonction « Renforcer le maître » ne fonctionnait pas correctement pendant un combat.
4. Des modifications ont été apportées au cube de Luna.
 - Le nombre de récompenses pour la Salle au trésor de Munirunerk a été réduit de 3 à 1.
 - Les récompenses pour les deux instances de Luna ont été modifiées et contiennent désormais plus de matériaux de Luna.
 - La bénédiction de Luna a été retirée et n'est désormais plus nécessaire pour l'atelier de Karunerk.
 - Les bénédictions de Luna existantes ont été remplacées par une « Bénédiction de Luna utilisée ». On peut ouvrir celle-ci pour obtenir des matériaux de Luna.